

UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN



Relación entre Japón y la naturaleza a través de los símbolos: una aproximación desde el anime

Alumna: María de Setefilla Redondo Luque

Tutor: Eduardo Bericat Alastuey

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Eduardo Bericat Alastuey', is written over a horizontal line.

Máster Universitario en Comunicación y Cultura

Fecha de entrega: Sevilla, 19 de junio de 2020

Resumen

La animación japonesa o anime es un reflejo de la sociedad de Japón, ya sea de la sociedad más moderna o de la más tradicional. A través de sus escenas se pueden vislumbrar mitos y elementos folclóricos propios de la cultura japonesa, cuyos significados dentro de los diferentes relatos tienen una profunda relación con la naturaleza. El objetivo de este Trabajo de Fin de Máster es descodificar aquellos elementos o actos que por su significación y su relación con otros elementos nos ayuda a comprender la relación que Japón tiene con la naturaleza. Al visualizar y analizar las distintas series seleccionadas profundizaremos en la importancia de estos elementos en el propio relato y en la sociedad japonesa, así como apreciar los valores transmitidos por los diferentes relatos. Series que llevarán a resaltar la importancia que se le da al equilibrio, ya sea entre la naturaleza y la humanidad o en dentro de la misma sociedad humana.

Palabras claves

Japón, Semiótica, Shintô, kami, yôkai, animación japonesa, equilibrio, naturaleza y sociedad

Índice

1. Introducción	1
1.1. Justificación del tema	1
1.2. Preguntas de investigación y objetivos	2
2. Marco teórico	5
2.1. Análisis semiótico	5
2.1.1. <i>Semiótica para el contexto de nuestra investigación</i>	5
2.1.2. <i>Cultura, códigos e interpretación</i>	7
2.1.3. <i>Medio y representación</i>	8
2.1.4. <i>Texto e interpretación</i>	10
2.2. Perspectivas filosóficas de la cultura japonesa.....	11
2.2.1. <i>Origen de la relación entre Japón y la naturaleza. Aspectos geográficos</i>	11
2.2.2. <i>Shintô, manifestación de la relación de los japoneses con la naturaleza</i>	13
2.2.3. <i>Buddhismo Zen, cristalización y sofisticación de la relación con la naturaleza</i>	19
3. Metodología	24
3.1. Pasos seguidos en esta investigación.....	24
3.2. Elección del corpus	25
3.3. Análisis semiótico de los casos	26
4. Análisis de casos	27
4.1. Mushishi.....	27
4.1.1. <i>Información general de la serie</i>	27
4.1.2. <i>Significantes y sus significados dentro del texto</i>	27
4.2. Natusume Yûjin-Chô.....	30
4.2.1. <i>Información general</i>	30

4.2.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	30
4.3.	xxxHolic	33
4.3.1.	<i>Información general</i>	33
4.3.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	33
4.4.	Kamisama Dolls	36
4.4.1.	<i>Información general</i>	36
4.4.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	37
4.5.	Tactics	39
4.5.1.	<i>Información general</i>	39
4.5.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	39
4.6.	Kaimsama Hajimemashita	41
4.6.1.	<i>Información general</i>	41
4.6.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	42
4.7.	Tasogare Otome x Amnesia	43
4.7.1.	<i>Información general</i>	43
4.7.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	44
4.8.	Inu x Boku SS	45
4.8.1.	<i>Información general</i>	45
4.8.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	46
4.9.	Tokyo Ravens	48
4.9.1.	<i>Información general</i>	48
4.9.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	48
4.10.	Noragami	51
4.10.1.	<i>Información general</i>	51
4.10.2.	<i>Significantes y significados dentro del texto</i>	52
5.	Discusión de resultados	55

6. Conclusiones	59
7. Bibliografía	62
Anexo: Tablas	70

1. Introducción

1.1. Justificación del tema

Desde la infancia los niños occidentales de las últimas décadas han tenido la oportunidad de ver en sus pantallas de televisión series de animación, o como comúnmente se les llama “dibujos animados”. Series japonesas como Heidi (1974), Marco (1976), Sailor Moon (1992) o Pokemon (1997), entre otras, han llenado la parrilla televisiva y, en cierta forma, han creado el interés en muchos de esos niños por la cultura japonesa.

En la infancia, se toma aquello que se nos muestra en estas series de animación como algo perteneciente a un mundo de fantasía, donde los actos cotidianos de los personajes o su forma de vestir forman parte de ella, no se concibe la idea de que lo mostrado forma parte de una cultura real muy distinta a la propia. Pero gracias a Internet, el deseo de investigar sobre lo observado se ha vuelto un proceso más fácil de hacer. Esto ha llevado a que muchos de esos niños inicien su propia investigación y se adentren en la cultura japonesa, convirtiendo ese interés por la cultura japonesa, que se inició por una serie de animación, en su campo de estudio a nivel profesional.

En un tiempo donde la comunicación de masas es tan importante, buscar aquellos signos cuyos significados transmitan un mensaje con gran valor, ya sea social, ecológico, moral, etc., para poder replicarlos y compartirlos a nivel mundial no es una tarea complicada en los días que vivimos. Podría ayudar a crear una conciencia global sobre ciertos aspectos importantes en pleno siglo XXI, con la particularidad de que el sistema de signos creado puede adaptarse a las diferentes culturas que componen el mundo en el que vivimos.

La elección de este tema en concreto se debe a la fascinación que despierta la forma en la que una cultura tan avanzada tecnológicamente, como es la japonesa, posee unos vínculos tan fuertes con la naturaleza, que influyen no solo en sus expresiones artísticas sino que también en su vida cotidiana, unos vínculos muy arraigados en su cultura gracias a su rica tradición mitológica y folclórica. Y, en estos momentos que se están viviendo, es de vital importancia encontrar un equilibrio entre el medio ambiente y nuestra forma de vida para vivir, no solo en armonía con la naturaleza, sino que también para preservar el mundo en el que vivimos. Por lo cual, entender de qué forma otras culturas se relacionan con la naturaleza, ayudará a buscar e integrar conceptos y procedimientos similares que

permitan la creación de una conciencia medioambiental que eduque e influya a las próximas generaciones.

Las series de animación o películas japonesas están llenas de referencias mitológicas que inculcan al espectador de una sabiduría que ha perdurado hasta nuestros días y su representación visual hace, no solo que se preserve dicha sabiduría sino, que también sea un medio por el cual transmitir mensajes importantes a las nuevas generaciones. Por eso, el uso de la animación japonesa como medio para analizar estos vínculos con la naturaleza nos ha parecido el más adecuado, teniendo en cuenta que, a diferencia de la animación como la de Disney, la animación japonesa se ha convertido en un fenómeno social que muestra los problemas de la sociedad de una forma bastante fiel y sin promover finales felices que se alejan de la realidad en la que vivimos.

1.2. Preguntas de investigación y objetivos

Investigar sobre los vínculos que Japón tiene con la naturaleza puede llegar a ser una ardua tarea, esto es debido a la gran presencia que tienen estos vínculos en numerosos medios tales como la animación, películas, literatura, pintura, cocina, etc.

Esta investigación pretende responder a la pregunta de cómo se representa la relación de Japón con la naturaleza a través de un medio como la animación, usando la mitología y el folclore japonés debido a su fuerte vinculación con la naturaleza. Para poder responder a esta pregunta se han buscado y analizado una serie de elementos dentro de la muestra seleccionada en esta investigación. Estos elementos son:

- Personajes pertenecientes al mito y folclore japonés tales como kami, yōkai¹ o figuras humanas que por sus actos pasaron a formar parte de la cultura tradicional.

¹ Debido a que existen diferentes formas de transcribir las palabras de origen japonés, creemos necesario explicar el sistema que hemos usado para mantener la fonética de las palabras lo más parecido a su original. Aunque hay tres sistemas de transcripción el que se va a seguir a lo largo de esta investigación será el sistema Hepburn para transcribir los nombres propios, topónimos y términos procedentes de la lengua japonesa, siempre que haya sido posible encontrar dichas transcripciones, por ser el sistema más usado a nivel mundial por su aproximación más cercana a la pronunciación japonesa; así como conservar el orden original de los nombres japoneses, figurando en primer lugar el apellido y a continuación el nombre. Sin embargo, con respecto a autores occidentales se seguirá el orden habitual, con el nombre de pila primero seguido del apellido del autor.

- Objetos u otros elementos que tienen un marcado carácter simbólico dentro de la tradición japonesa. Objetos tales como espejos, espadas y joyas, entre otros.
- Rituales, entendido como acciones, cuyo origen se remonte al mito o tenga una fuerte conexión con la naturaleza como rituales de purificación y danzas, entre otros.

El objetivo principal de este trabajo es descodificar aquellos elementos pertenecientes a la cultura japonesa que tienen una gran importancia en la forma en la que Japón se relaciona con la naturaleza, agrupándolos en cuatro arquetipos según su significación dentro de esta relación. Estos arquetipos son:

- Arquetipo 1: El equilibrio natural, es aquel elemento que de forma directa o indirecta simboliza a la naturaleza en sí misma en un estado de armonía.
- Arquetipo 2: El mediador, es aquel elemento que sirve de intermediario entre el mundo natural y el humano.
- Arquetipo 3: El agresor, es aquel que de forma voluntaria o involuntaria provoca la ruptura del equilibrio natural.
- Arquetipo 4: Las consecuencias, este arquetipo refiere a la representación simbólica de las causas generadas por la ruptura del equilibrio natural. Estas consecuencias pueden verse reflejadas de forma física o ser intangibles, como sentimientos, pensamientos, creencias, etc.

Para poder alcanzar el objetivo principal, este trabajo utiliza la semiótica como el mejor modo de profundizar en el análisis textual y revelar los significados ocultos que

Se emplearán, por tanto, las letras k, h, w, j en las sílabas que así lo contemplen y aquellos términos poco conocidos en nuestra lengua se escribirán en cursiva la primera vez que aparezcan. Para la elongación de las vocales existen varias formas de realizar la transcripción, sin embargo nos hemos decantado por el uso del acento circunflejo transcribiendo Yôkai, en lugar de Youkai o Yookai. Sin embargo, en los casos en los que así aparezcan en la bibliografía utilizada o que sean de común uso como los nombres propios de ciudades y personas se usará la transcripción usada por el autor o la usada por consenso como por ejemplo, el uso de Tokyo en vez de Tôkyô.

relacionan mitología y naturaleza en un medio de cultura popular como es la animación japonesa, sobre todo para el espectador occidental y poco versado en esta cultura.

Además, para alcanzar nuestro objetivo principal debemos:

- Analizar la muestra seleccionada en busca de los elementos antes descritos.
- Analizar cada uno de estos elementos y comprender su significación dentro de los distintos relatos, así como su interacción con el resto de elementos.
- Profundizar en la importancia de estos elementos dentro de la relación entre la cultura japonesa y la naturaleza.

2. Marco teórico

2.1. Análisis semiótico

2.1.1. *Semiótica para el contexto de nuestra investigación*

Definición de semiótica y sus elementos

En este apartado no se pretende hacer un análisis detallado del mundo de la semiótica sino explicar unos conceptos claves y situarlos en el contexto de esta investigación para que el lector pueda hacer una lectura fluida sin necesidad de usar tecnicismos.

Según la definición de Berger (1991), la semiótica es la ciencia de los signos que se encarga, principalmente, de analizar cómo se genera el significado dentro de los diferentes “textos” ya sean éstos películas, programas de televisión u otros trabajos artísticos. Además, aunque las palabras suelen ser los signos más usados, encontramos que tanto Berger (2010) como Barthes (1992) usan como signos a analizar elementos tales como las expresiones faciales, la ropa, la comida, objetos y casi cualquier otro elemento. Es este último tipo de signos y su análisis los que ayudarán a crear en este trabajo un método de análisis eficaz.

La fascinación por analizar signos y su forma de comunicar viene de tiempos antiguos, sin embargo, lo que se conoce como análisis semiótico surge de la mano del lingüista Ferdinand de Saussure (1857-1913) y el lógico estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914) y se consolidará a través de los años con los trabajos de investigadores como Barthes, Eco o Metz, entre otros muchos, así como la aplicación de dicho análisis en distintos medios como el cine, la arquitectura o programas de televisión (Berger, 1991).

Signos

Un signo, según Saussure (1966), es la combinación de un concepto denominado también significado y un sonido-imagen ² denominado significante, que tienen como particularidad la ventaja de indicar la oposición que los separa entre sí y del conjunto del

² Saussure usa el término sound-image, refiere al uso de una palabra para establecer la relación de la palabra dicha por un emisor con la imagen mental que este sonido ha provocado en el receptor de un mensaje. Por este motivo se ha optado por una traducción literal de este término.

que forman parte. Además, Saussure añade que, la relación que se establece entre el significante y el significado es arbitraria, y no corresponde a una conexión lógica entre una palabra y un concepto. En el signo semiológico, expone Barthes (1993), el significante es un mediador material del significado, cuya definición no se puede separar de la de este último, pudiendo ser un sonido, objeto o imagen; mientras que el significado, “no es <<una cosa>> sino una representación psíquica de la cosa” (p.42), connota, además de una imagen, un fragmento del habla. Por ejemplo, “(...) tal jersey significa las largas caminatas de otoño por los bosques; en este caso el significado no es mediatizado solamente por su significante indumentario (el jersey) sino también por un fragmento del habla (...)” (p.42).

Saussure (1966) hace una distinción entre el signo y el símbolo, porque considera que el símbolo nunca es arbitrario y crea una conexión entre el significante y el significado; los símbolos poseen un significante y significado específicos que no pueden ser cambiados por cualquier otro símbolo. Esta distinción tiene gran importancia, sobre todo cuando se está analizando una cultura extranjera, un mismo significante puede tener un significado distinto en cada cultura; sin embargo, un símbolo será reconocido, haya pasado a formar parte del imaginario colectivo o no, porque su significado será único.

Según Berger (2010), los investigadores que deciden usar el enfoque de Saussure lo que realmente hacen es examinar los significantes y tratan de interpretar su significado en el sentido más amplio del término. Además, opina que cuando se usa el análisis semiótico en un país como Japón, lo que se pretende es descubrir los significados ocultos de aquellos signos, o más bien significantes, que han llamado la atención del investigador y pueden revelar cosas importantes sobre la cultura.

Berger (2010), coincidiendo con Umberto Eco, da importancia a la idea en la cual si un signo se puede usar para comunicarse, también puede usarse para contar mentiras. Cuando se analiza un signo hay que considerar que puede estar mintiendo y, por tanto, dificultar el análisis. Berger usa el ejemplo de una persona castaña que se ha teñido el pelo de rubio para ejemplificar este hecho, en un país donde existen personas naturalmente rubias, saber si una persona está teñida o no es muy difícil de determinar. Sin embargo, dice Berger, en un país como Japón, una persona japonesa teñida de rubia tiene un significado diferente con respecto a estos otros países. De ahí, que los signos funcionen a través de su posición relativa con respecto a otros signos, su significado

surgirá de las diferencias con otros signos dentro de un sistema (Hartley, 2011). Por citar a Saussure (1966): “(...) *los conceptos son puramente diferenciales y se definen no por su contenido positivo sino negativamente por sus relaciones con los otros términos del sistema. Su característica más precisa es ser lo que los demás no son.*” (p.117).

2.1.2. *Cultura, códigos e interpretación*

La cultura según Eduardo Bericat (2016) es:

Es el multiverso simbólico, compuesto de ideas, valores y emociones, contenido en la conciencia y en la comunicación, incrustado en el modo de vida, y orientado hacia la virtud o perfectibilidad humana, con el que los miembros de un grupo social experimentan y construyen los significados y sentidos de su vida (p.148).

En este trabajo, la cultura tiene gran importancia porque será el sistema de códigos de la cultura japonesa la que determinará el significado de los signos a analizar durante el análisis; puesto que las culturas son sistemas de codificación que afectan a la forma en la que se interpretan los signos y símbolos encontrado en los distintos medios (Berger, 1991).

Cada cultura está compuesta por un sistema de códigos, que no es más que un sistema de convenciones sociales que ayuda a relacionar significantes con sus significados y que proporciona un marco de interpretación para descubrir qué significan ciertos signos (Okuyama, 2015). Estos códigos o formas de comportamiento se convierten en reglas que pasan de generación en generación, afectando a las relaciones humanas y a menudo funcionan sin que seamos conscientes de ellas (Berger, 2010); se aprenden a lo largo de la vida del individuo y, generalmente, solo se nota su existencia cuando nos alejamos de nuestra comunidad interpretativa, es decir, de los miembros de nuestra propia cultura (Okuyama, 2015).

Los sistemas de códigos abarcan ámbitos como el lenguaje hablado y escrito; culturales, como el comportamiento habitual y creativo; sociales, comportamiento institucional u organizacional; e históricos o contextuales, como los códigos de conocimiento y discurso propios de una época (Hartley, 2011). Según Berger (1991), estos sistemas de códigos hacen referencia a una comprensión ya establecida y compartida por todos los miembros de una cultura que les dice cómo comportarse según qué situaciones.

Cuando analizamos un medio, como puede ser la animación, donde hay códigos estéticos, icónicos, entre otros, creando una separación entre las personas, el hecho de que dicho medio sea capaz de comunicar un mensaje, sin importar el grado de efectividad conseguido, es muy remarcable (Berger, 1991). Según Berger hay un número de aspectos de los códigos y preguntas relacionadas con ellos que hay que considerar e investigar, puesto que forman parte de nuestra existencia y ayudan a efectuar el análisis en las artes y medios populares:

Características de los códigos: coherencia, encubrimiento, claridad, concreción, continuidad, exhaustividad y similares.

Manifestaciones de los códigos: personalidad (en psicología), ideología (en ciencias políticas), rituales (en antropología).

Problemas: creación de códigos, modificación de códigos, códigos en conflicto, contracódigos, códigos y reglas.

Códigos en la cultura popular: fórmulas en historias de espías, historias de detectives, westerns, aventuras de ciencia ficción, música pop, fanzines, ficción femenina, historias de terror, novelas góticas, anuncios, comedia de situación, etc.

Rituales: comidas, beber en un bar, dar regalos, citas, ver televisión, comprar en el supermercado, comportamiento en los ascensores, concursos deportivos, hacer el amor, vestirse, etc. (p.25).

2.1.3. *Medio y representación*

Cuando se habla de medio en este trabajo, se está usando la definición que ofrece Okuyama (2015), que lo define como un medio físico o tecnológico por el cual se transmite un mensaje, pudiendo tomar éste diversas formas tales como películas, programas de televisión, música o cualquier otra forma.

Con tantos medios entre los que elegir, la elección de la animación puede parecer poco apropiado desde el punto de vista académico occidental, puesto que hay una idea generalizada del carácter infantil y poco serio de este medio. Sin embargo, en Japón tanto la animación como el cine tienen la misma validez artística, de hecho, el anime o animación japonesa se ha convertido en un fenómeno social que ha traspasado las barreras culturales. En *Dibujos en el vacío: claves del cine japonés de animación*, Roberto Cueto escribe:

(...) El hecho de que, para Japón, el cine de animación –al igual que el manga respecto a la literatura- no sea un “género” aparte, sino un simple soporte, un canal de expresión homologable al cine de imagen real, le permite adoptar las mismas estrategias narrativas y tratar los mismos temas que éste, sin que el formato condicione los contenidos. (...) (Zapater, 2003, p.53)

El anime, a pesar de ser una forma de cultura popular, tiene sus raíces en las antiguas tradiciones artísticas japonesas como el Kabuki o los grabados de madera y, además, se ha visto influenciado por las tradiciones artísticas de cine y fotografía del siglo XX (Napier, 2005). A través de los textos presentados en los distintos anime, no solo se entretiene al público, sino que, como expone Napier, también “(...) *mueven y provocan a los espectadores en otros niveles, estimulando a la audiencia a trabajar a través de ciertos temas contemporáneos en formas que las formas de arte más antiguas no pueden.*” (p.4); llegando, gracias a su alcance popular, a afectar a un grupo de personas más variado en comparación con expresiones artísticas de la Alta Cultura.

En el último par de décadas han aparecido numerosas obras que se articulan en torno al anime debido a que, cada vez más frecuentemente, se ha ido viendo como una forma de arte intelectualmente desafiante (Napier, 2005). Algunas obras reconocidas son: *Anime from Akira to Howl’s moving castle : experiencing contemporary Japanese animation* (Napier, 2005), *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art* (Papp, 2010), *Japanese Aesthetics and Anime: The Influence of Traditions* (Cavallaro, 2013) y *Japanese mythology in film: A semiotic approach to Reading Japanese film and anime* (Okuyama, 2015), por citar algunos ejemplos.

Un punto muy importante a tener en cuenta es la representación del mensaje que el texto pretende transmitir, Okuyama (2015) expone que una representación se define como “(...) *algo (X) que significa otra cosa (Y). X es una entidad (imagen, sonido, palabra, concepto, etc.) que existe física o metafísicamente, mientras que Y es lo que significa la entidad*” (pp. 5-6); además, este autor incide en la importancia de recordar que la representación no es más que la realidad percibida por el que la recrea y no la realidad en sí misma, es por tanto una entidad subjetiva.

2.1.4. Texto e interpretación

“Un texto tradicionalmente se refiere a una secuencia de escritura, limitada por el medio en el que está escrito: página, pergamino, piedra.” (Hartley, 2011, p.245). Antes de la aparición de los medios audiovisuales está era la definición más extendida del texto, sin embargo con la aparición de este tipo de medio hubo que redefinir qué era un texto. Según Okuyama (2015), para el campo de estudios de medios, “(...) un texto es cualquier cosa que pueda leerse, visualizarse o procesarse con sentido, desde un libro hasta una fotografía, una pintura o una película” (p.7).

Al analizar el anime desde la perspectiva de la teoría de la semiótica, se convierte a este medio en un texto semiótico, el cual, desde el punto de vista de Okukayma (2015), no es más que un sistema de signos complejos que se han combinado de una forma particular y que han de ser examinados de forma cuidadosa.

Analizar un texto implica la necesidad de examinar los significantes y su contexto para determinar qué significados se pueden obtener de su lectura, intentado además comprender las implicaciones culturales representadas y no solo en cómo se crea su significado (Hartley, 2011). Según Okuyama (2015), cuando un espectador visualiza una película suele enfocarse en extraer de la historia un significado sin tener en cuenta el propio proceso de representación, esto conlleva dos cosas: primero, que una película contenga múltiples mensajes y puntos de vista; y segundo, que cada espectador extraiga un significado diferente de un mismo texto.

Al extraer un significado, el espectador está interpretando el significado del texto. Este significado puede ser representado de distintas formas, pero las más importantes son la metáfora y la metonimia. De acuerdo a Berger (1991), la metáfora usa la analogía como medio para sugerir una relación entre dos cosas “*Mi amor es una rosa roja*” (p.21); generalmente, se usa la forma del símil para sugerir una comparación “*Ella es tan buena como un ángel*” (p.22). Además, algunas veces, se usa la metáfora y el símil con verbos para transmitir diferentes sentimientos, “*El barco bailó a través de las olas. (el barco es como una bailarina)*” (p.22).

La metonimia, según James Monaco (1981) es:

Una metonimia es una figura retórica en la que se utiliza un detalle o una noción asociados para invocar una idea o representar un objeto. Etimológicamente, la palabra significa "denominación sustituta" (del Griego *meta*, que implica transferencia, y *onoma*, nombre). Así, en la literatura podemos hablar del rey (y la idea de la realeza) como "la corona" (p. 135)

Generalmente se puede encontrar tanto la metáfora como la metonimia mezcladas y un objeto puede llegar a tener un significado metafórico y metonímico, esto permite ver más claramente cómo generan significados los objetos y las imágenes; y, además, hace evidente la presencia de códigos culturales complejos en la mente de las personas (Berger, 1991).

2.2. Perspectivas filosóficas de la cultura japonesa

2.2.1. *Origen de la relación entre Japón y la naturaleza. Aspectos geográficos*

El inicio de toda cultura se gesta en el entorno donde nace siendo el paisaje y el clima que la envuelve elementos de gran importancia, el ser humano se ve marcado por el terreno determinado donde vive y por el ambiente que lo circunda creando un gran influjo sobre el estilo de vida de sus habitantes y la creación de mitos sobre su origen (Anesaki, 1996).

Esta influencia genera una serie de prácticas y reacciones ante las manifestaciones de la naturaleza; la forma de vestir, la forma que toma la arquitectura, las expresiones artísticas o los utensilios cotidianos son influenciados por el paisaje y el clima (Watsuji, 2006); hoy en día, se puede pensar en ellos como faltos de valor real pero en palabras de Watsuji Tetsurô “*La importancia del tema del paisaje radica en que nos proporciona la orientación definitiva para analizar la estructura de la vida humana*” (p.36) .

Para entender la relación que Japón mantiene con la naturaleza, y su importancia dentro de esta cultura, hay que tener en cuenta las características geográficas japonesas, puesto que fue un factor clave en la creación de su cultura.

Japón es un archipiélago de islas localizado en el océano Pacífico, compuesto por cuatro grandes islas³ y multitud de islas más pequeñas. El Mar de Japón y el Mar Oriental de China lo separan del continente asiático, haciendo que el contacto con otras culturas fuera escaso. Los terremotos, debido a la situación de Japón en el cinturón volcánico del Pacífico, y los fuertes tifones, que arrasan su territorio durante la época de monzones, han marcado la forma de vida japonesa.

Watsuji Tetsurô (2006), dentro de su obra, catalogó a Japón como un clima monzónico caracterizado por los fuertes vientos del verano, que han creado un clima violento y hecho de los japoneses una sociedad sumisa. El hombre no es quién domina a la naturaleza, sino que forma parte de ella, por lo que no se la puede considerar como una fuerza opuesta sino como una amiga (Suzuki, 2016); esta idea impregnará los distintos ámbitos que componen la cultura japonesa. El japonés al renunciar a su resistencia acepta las situaciones tal como le vienen, y aprenden a adaptarse a su entorno siempre cambiante (Watsuji, 2006).

[...] El monzón es el vehículo con que el sol lleva agua del mar a la tierra. Y gracias a esta agua las regiones en que cae de lleno el sol achicharrante de verano se cubren de una frondosa vegetación. Árboles y plantas diversas, que requieren calor y humedad, nacen en esta estación, crecen y maduran. La tierra es por todas partes una manifestación de “vida”. El mundo del hombre se convierte en un lugar frondoso, repleto de una vida vegetal y animal. La Naturaleza no es muerte sino vida. [...]

Por tanto, la relación del hombre con su entorno ambiental no es agresiva sino de agradecimiento por la abundancia de vida recibida, [...]. (Lanzaco, 2011, p. 379).

Se crea, por tanto, una relación muy íntima con la naturaleza donde nace un sentimiento de adoración y veneración por ella, puesto que sienten en los espacios naturales la presencia de los kami⁴ (Balboa, 2006), y ayudó a crear y difundir historias y leyendas mitológicas sobre los fenómenos naturales y sociales que ayudaron a formar la religión Shintô (Anesaki, 1996).

Para los japoneses la contemplación de la naturaleza es muy importante, se produce un sentimiento de igualdad pues el observador se conecta con el elemento contemplado y

³ Por tamaño son: Honshu, Hokkaido, Kyûshû y Shikoku.

⁴ Se hablarán de ellos en el siguiente apartado.

hace que el mundo exterior y su propio mundo interior se reflejen el uno en el otro (Balboa, 2006). Una actividad de contemplación muy famosa en Japón es el *Hanami*⁵, asociado especialmente con el florecimiento de los cerezos en flor (*sakura*), donde los japoneses se reúnen en grupo para contemplar la naturaleza.

El ejemplo más claro donde se puede ver esta relación tan íntima con la naturaleza es en la arquitectura tradicional, sus diseños hacen hincapié en la comunicación del interior con el exterior ya que continúan con la idea de que el ser humano y la naturaleza están interconectados (Cavallaro, 2013). Los *engawa*⁶ y los muros móviles, hacen posible la contemplación de la naturaleza como si de un cuadro se tratara; el uso de muros móviles permite organizar el espacio interior y confiere una gran flexibilidad para adaptar la casa a las estaciones del año, al igual que el japonés, su casa también se adapta a la naturaleza que la rodea; cada elemento estructural o decorativo de la casa anuncia su alianza al mundo natural (Cavallaro, 2013).

El jardín observado desde el interior de la casa o desde el *engawa* ha sido diseñado para manifestar la propia esencia de la naturaleza, se elimina cualquier elemento no esencial y que indique la presencia del hombre, y se usan elementos de la propia región para integrarlo al espacio que lo rodea. Es fundamental que inspiren vitalidad, sin importar la estación del año, y mostrar el paso del tiempo, así como serenidad; en los jardines zen podemos encontrar un lugar para la meditación, contemplación y la reflexión, poniendo en comunión al espectador con la naturaleza (Balboa, 2006).

2.2.2. *Shintô, manifestación de la relación de los japoneses con la naturaleza*

Antes de comenzar a desarrollar este apartado de la investigación, es importante tener en cuenta unas consideraciones previas con respecto al *Shintô*. En primer lugar, el vocablo *Shintô* está compuesto por dos ideogramas: *shin* (神) que sería la forma autóctona de referirse a los *kami*⁷, traducido como dioses en español, y *tô* o *dô* (道) que es el

⁵ Literalmente significa “Observar las flores”, *Hana* significa flor y *-mi* proviene del verbo mirar.

⁶ Grandes plataformas de madera que bordean las construcciones y sirven de transición entre el interior y el exterior.

⁷ En Japón no existe el plural de las palabras, para expresar que hay más de uno se suele indicar expresamente el número al que se hace referencia. Para mantener los términos japoneses fieles a su lengua

equivalente a *michi*, que significa camino, por lo que la traducción literal de Shintô sería “El camino de los dioses” o en japonés “*Kami no michi*” (Sullivan, 2008).

En segundo lugar, lo que hoy se conoce por Shintô es el resultado del desarrollo de esta religión a través de la historia. Es necesario aclarar que cuando se habla de Shintô en esta investigación se está haciendo referencia a la religión antigua, y cuando sea necesario hablar del Shintô moderno se dividirá entre Shintô de Estado y Shintô Religioso.

Origen

El Shintô no es solamente una fe religiosa, sino un conjunto de tradiciones, ideas y comportamientos, que es a su vez una fe de carácter personal como la forma de vida de la comunidad (Ono, 2017).

Los orígenes del Shintô son inciertos y muy antiguos, investigadores como Littleton (2002) discuten sobre si la cultura prehistórica Jômon (11.000-300 a.C) poseía ya una fe centrada en la adoración de los kami, o al menos en algo similar. Hay que tener en cuenta, que aunque se considera la religión nativa de Japón, los japoneses no fueron los primeros pobladores del archipiélago sino que fueron emigrantes procedentes del Norte del Continente Asiático y de los Mares del Sur de la Polinesia que fueron trayendo en sus sucesivos viajes sus creencias y prácticas shamanistas, animistas y cultos de fertilidad (Lanzaco, 2011).

Será en el periodo Yayoi (300 a.C-300 d.C.) cuando aparecen las primeras evidencias iconográficas, sobre todo en la aparición de pequeñas imágenes cerámicas que representan los graneros de arroz usados en ese periodo y que tienen una apariencia arquitectónica muy similar al templo de Ise, cuya apariencia ha permanecido inalterada durante los últimos mil doscientos años (Littleton, 2002). También aparecen rituales conectados con la siembra y la recolección del arroz, que fueron los precursores de los rituales Shintô relacionados con el arroz que aún permanecen en las zonas rurales de Japón (Littleton, 2002). Es en esta época aparecerán los objetos más distintivos dentro de la mitología del Shintô y que a día de hoy se han convertido en los símbolos de poder del

de origen se usará el término en singular, es decir, sin añadirle una “s” al final y se usarán los artículos determinados para expresar el singular o plural de dicho término.

Emperador y la Casa Imperial: la joya (*Yasakani no magatama*), el espejo ceremonial (*Yata no Kagami*) y la espada sagrada (*Kusanagi no Tsurugi*).

Aspectos de lo divino

Las creencias y prácticas del Shintô se basan en la adoración a seres sobrenaturales relacionados con las fuerzas de la Naturaleza conocidos como *kami*, quienes se encargan de supervisar todos los aspectos de la naturaleza y la vida humana⁸. También se consideran *kami* a los antepasados; a los espíritus protectores de la tierra, las habilidades y las ocupaciones; así como los espíritus de los héroes nacionales o individuos que realizaron grandes hazañas o poseían grandes virtudes, y aquellos que contribuyeron al desarrollo de la civilización, la cultura y del ser humano (Ono, 2017)⁹.

Como en otras religiones politeístas, el panteón del Shintô está compuesto por un reino “divino” o superior habitado por *kami* que velan por la vida humana, sin embargo, como elemento diferenciador con otras religiones, los *kami* parecen en muchos casos más “humanos” que los dioses o diosas de otras religiones, muchos de ellos fueron incorporados desde el Budhismo y el Taoísmo (Littleton, 2002). Se estipula que hay ocho millones de *kami*, siendo el número ocho un número sagrado en la mitología japonesa que expresa el infinito, por lo que no es de extrañar que Japón sea conocido como la “Miríada de dioses” (Rubio López de la Llave & Tani Moratalla, 2012).

Según el Kojiki (Rubio López de la Llave & Tani Moratalla, 2012) en un principio el Universo era algo sin forma, ni fuerza vital pero al separarse el Cielo y la Tierra aparecieron las tres deidades¹⁰ encargadas de la creación¹¹. De éstas surge la pareja primigenia, *Izanagi* e *Izanami*, cuya progenie se convertirá en los *kami* japoneses, incluyendo a la diosa *Amaterasu*, diosa del sol y antepasada del primer emperador japonés,

⁸ Sin embargo, los *kami* no tienen un papel como reveladores de la verdad absoluta o el camino correcto a seguir por el ser humano, su misión no es guiar al hombre durante su vida sino repartir bendiciones a aquellos que los adoran tales como curaciones, riqueza, etc.

⁹ Debido a esta pluralidad hace imposible que el significado de “deidad” asignado por Occidente al término *kami* recoja con exactitud la totalidad de dicho término tan ambiguo y complejo.

¹⁰ A pesar de haber explicado que el significado de “deidad” no se adapta realmente al significado del término *kami*, será usado junto con sus derivados cuando se haga referencia al Kojiki y a la mitología japonesa para referirnos a los *kami* de nivel superior.

¹¹ Estas deidades serán Ame-no-mi-nak-nushi (Deidad celestial dueño del País Central), Taka-mi-musubi (Augusta deidad y espíritu creador de las cosas) y Kami-musubi (Deidad que crea augustas maravillas).

Jimmu y considerada como la figura principal del panteón shintoísta y la figura más importante del Shintô. Su importancia es tal que, según un mito japonés, después de enfadarse con su hermano *Susanô* se encerró en una cueva y este acto provocó un eclipse total que trajo el mal al mundo¹².

Entonces el mundo del Altiplano del Cielo se quedó a oscuras y el mundo del País Central de Ashihara¹³ se sumió en las tinieblas. Una oscuridad perpetua se adueñó de los dos mundos y todos sus rincones se llenaron de voces de diversos espíritus malignos que, como moscas de verano, se pusieron a revolotear trayendo a un tiempo todo género de calamidades (López de la Llave & Tani Moratalla, 2012, p.75).

Dentro de la tradición japonesa, los espíritus más maléficos son los *oni*¹⁴ que aunque invisibles al ojo humano han sido generalmente representados a lo largo de los siglos, tanto en pintura como en el anime, como gigantes de varios colores con cuernos y en algunos casos tres ojos (Littleton, 2002). Su origen es incierto, algunos investigadores piensan que sus raíces son chinas mientras que otros, como Orikuchi Shinobu o Komatsu Kazuhiko, claman que es una figura nativa de Japón (Reider, 2010); otros pensadores creen que su origen es puramente budhista (Ashkenazi, 2003) mientras que otros, como Komatsu Kazuhiko, discuten que no es exclusivo del universo budhista puesto que aparecen en el *onmyôdo*¹⁵ (Reider, 2010). Todas las teorías son plausibles aunque se contradigan entre sí, en lo que sí están de acuerdo es que son seres que adoptan y asimilan elementos de la mitología china, japonesa, tradiciones religiosas budhistas y del *onmyôdo* convirtiéndolos en unas criaturas propias de la cultura asiática en general (Reider, 2010).

¹² El eclipse solar total será usado en la cultura japonesa, sobre todo en la animación, como hecho para que la oscuridad y la maldad se extiendan por el mundo mortal como se puede ver en series conocidas como *CardCaptor Sakura* (1998).

¹³ Mundo de los mortales

¹⁴ La traducción que se hace en castellano es la de “demonios”, pero esta definición no debe hacernos llegar a pensar en los demonios de la tradición cristiana. Los oni, como todos los kami, tienen una relación profunda con la naturaleza y han surgido de ella junto con los seres humanos.

¹⁵ La doctrina del Yin y el Yang.

Principios éticos

El Shintô no tiene doctrinas escritas, sin embargo se ha hecho un gran esfuerzo durante siglos para preservar la historia y las costumbres shintoístas. Sus enseñanzas han sido transmitidas a través de los ritos y los festivales e, incluso, los propios santuarios; la participación de los seguidores en estos actos crean un sentimiento de pertenencia que pasa de generación en generación sin necesidad de textos religiosos (Ono, 2017).

Una de las primeras cosas que hay que comprender de la tradición del Shintô es que no aparece la idea de pecado original como si lo hace en la cristiana, el hombre y el mundo en el que vive son buenos por naturaleza porque es el mundo donde viven los kami (Ono, 2017). Al no existir el mal, los actos cometidos por los humanos y los kami no son buenos o malos, todo depende de las circunstancias, los motivos y los propósitos que hayan llevado a cometer el acto. Las calamidades producidas por los oni siempre son asociadas con la ruptura temporal del orden natural de las cosas y no como un acto de esencia vil contra el hombre (Littleton, 2002).

En Japón, el Shintô se encarga de unir los conceptos de orden natural, espiritual y social para conseguir la armonía inherente que se encuentra en la naturaleza y, por tanto, en las relaciones humanas. Según Sokyô Ono (2017), el concepto kami engloba “[...] *la idea de justicia, orden y favor divinos, e implica el principio básico del funcionamiento en armonía y cooperación de unos kami con otros, que a su vez se complacen ante las muestras de armonía y cooperación en el mundo.*” (p. 23); con la idea de Ono en mente, es lógico pensar que la importancia del grupo sobre el individuo en la cultura japonesa es un reflejo de la conducta de los kami.

No se puede contribuir a la comunidad si el individuo no está en consonancia con la naturaleza, todo aquello que interrumpe la armonía, ya sean emociones, comportamientos o deseos, serán percibidos como algo maligno lo que causará, por ejemplo, desastres naturales y una serie de infortunios al hombre hasta que se restablezca el orden natural de las cosas (Littleton, 2002).

La renovación y purificación son los temas más recurrentes en el Shintô. El mayor ritual de purificación y renovación es el llevado a cabo en el Santuario de Ise, cada veinte años el templo es desmontado y montado en un terreno adyacente. Según Littleton (2002), el simbolismo en este acto es muy importante puesto que se cree que con cada

reconstrucción tanto la diosa Amaterasu como la diosa *Toyouke*¹⁶, adquieren de nuevo el vigor necesario para asegurar la continuación de la vitalidad tanto de la línea imperial como del cultivo del arroz respectivamente, ambos de gran importancia para la supervivencia de la nación japonesa. Las piezas de los templos desmontados son distribuidas a otros templos para ser incorporados en sus paredes y así transmitir el vigor de las dos diosas a través de Japón y revitalizar el Shintô en todo su universo (Littleton, 2002).

Lugares sagrados

Los primeros *jinja* (templos Shintô) no eran más que altares al aire libre creados con rocas del lugar donde depositar las ofrendas para los kami, con el paso del tiempo estos altares fueron cubiertos con nuevas estructuras pero seguían manteniendo su emplazamiento cerca de objetos naturales como árboles o grandes rocas que se creían que era morada o un objeto bendecido por el kami. Un elemento diferenciador de los *jinja* es el uso de los *Torii*, una “puerta” que sirve para marcar la línea que separa lo impuro, el mundo exterior y el mundo secular del terreno sagrado donde se encuentra el *jinja*. Al pasar por el *torii*, el visitante se purifica de la contaminación del mundo exterior que ha ido acumulando desde su última visita (Ono, 2017).

Tiempos sagrados

Los ritos y los festivales o *matsuri* crean un sentimiento de pertenencia en la comunidad, según Schnell (1999) los *matsuri* son usados, además, por sus participantes para comunicarse con los kami, para establecer o fortalecer las relaciones con los otros, para ganar prestigio, para ampliar ambiciones políticas, reafirmar o establecer la autoridad local, para aliviar tensiones a través de las actividades desarrolladas durante el *matsuri*, estimular la economía del lugar, entre otros motivos; es un elemento que se desarrolla y cambia según las circunstancias del tiempo en el que se vive, no algo estático perteneciente al pasado y mantenido como una reliquia.

¹⁶ Diosa de la cosecha

Las fechas de los matsuri suelen coincidir con fechas muy significativas de marcado carácter natural, como por ejemplo: fechas relacionadas con el calendario agrícola como la siembra, la rotación de los cultivos, la cosecha, etc.; también coinciden con los equinoccios; además, se celebra la conmemoración de la primera aparición del kami en el santuario o la fecha del fallecimiento de alguno de los espíritus venerados en él; y por último, otras fechas relacionadas con las costumbres y tradiciones locales (Sullivan, 2008).

Los ritos y ceremonias celebran la vida, por lo tanto se conciben para ahuyentar las desgracias y conseguir que las bendiciones de los kami sigan presentes en el día a día de la comunidad y así traer la felicidad y la paz (Ono, 2017). En ellos, es normal que una vez invocado el kami sea tratado como un invitado de honor¹⁷ y se le agasaje con comida, bebida y entretenimiento convirtiendo un ritual religioso en un festival (Schnell, 1999).

2.2.3. Budhismo Zen, cristalización y sofisticación de la relación con la naturaleza

El Budhismo es una de las religiones más extendidas por todo el mundo, de origen asiático presenta diferencias según la zona geográfica donde se practica por eso debido a su complejidad y al tiempo limitado de este trabajo solo se dan unos aspectos generales del Budhismo Zen.

Origen

El Budhismo fue introducido en Japón en el siglo VI, procedente de China y Corea por lo que hay que tener en cuenta que fue influenciado por estas dos culturas (Varley, 2000). Su aparición supuso para la corte un sistema religioso de prestigio que, en cierta forma, los ponía al mismo nivel que China, la cual era muy admirada e imitada, tanto como para

¹⁷ Cuando un kami desciende al mundo humano ocupa su *goshintai*, un objeto donde se instalan los kami y con los que se identifica a un determinado kami. Entre los objetos que pueden hacer de goshintai hay joyas, espejos, espadas, piedras, árboles e incluso estatuas y cuadros con semblantes humanos. Los goshintai son los catalizadores de la veneración en los santuarios y permiten contactar directamente con el kami al que se está dedicando el santuario (Sullivan, 2008, pp.23-24).

adoptar el sistema de escritura chino, técnicas artísticas, o estructuras políticas, entre otras (Deal & Ruppert, 2015).

El Buddhismo Zen derivó del Chan de procedencia China y sigue la corriente mahayana, que a diferencia de la corriente china cree que la comprensión intelectual, lógica y analítica lleva a la realización de la verdadera naturaleza de la realidad, el Zen cree que es un camino intuitivo y súbito (Doménech del Río, Prats & Prevosti i Monclús, 2011).

Buddhismo Zen

El zen ha impregnado de forma importante la cultura japonesa, su estética es un rasgo muy identificativo que ha marcado no solo a su cultura de origen sino que también a la occidental en las últimas décadas. Sin embargo, cuando hablamos de estética no tiene la misma connotación en Japón que en Occidente. Cavallaro (2013) define el término estética como “(...) *la rama de la filosofía relacionada con la percepción y apreciación del arte y de la naturaleza en la medida en que la naturaleza también puede ser experimentada como arte*” (p. 5). En el contexto de la estética japonesa, esta definición es cierta, siempre y cuando, objeto y espectador o perceptor tengan la misma importancia, es decir, no se sobrepone el valor sensorial al físico (Cavallaro, 2013).

La estética japonesa da valor a actividades tales como el tiro con arco, la jardinería o la caligrafía, sin importar cuál es su objetivo final, puesto que se considera mucho más importante el proceso creativo llevado a cabo que el producto resultante de éste (Cavallaro, 2013). Otro de los aspectos de la estética japonesa influenciado por el zen es la tendencia a valorar la percepción y la intuición sobre la lógica y la racionalidad. En pintura, la contemplación de la naturaleza impregna la obra de vida, no solo son elementos naturales pintados sin más, sino que la intuición del artista se refleja en ella; en la creación de haiku¹⁸, hay que dejar que el inconsciente tome el control para encontrar los impulsos artísticos, un haiku debe descartar cualquier objetivo cuya finalidad sea aumentar el ego de su escritor; en el camino del samurái, éste no debe mirar nunca atrás ni hacia los lados,

¹⁸ Poesía tradicional japonesa

debe ser resuelto, guiarse por su intuición y deshacerse de cualquier duda intelectual que entorpezca su camino hacia la victoria (Suzuki, 2016).

Los principios que han marcado la estética japonesa han surgido de la creación de una sensibilidad que se fue forjando durante siglos, soportando las continuas batallas por el poder que se daba en Japón antes de que fuera un país unificado, los desastres producidos por terremotos, tifones e incendios, todo esto ayudó, entre otras razones, a crear una forma única de ver la vida. En opinión de Shûichi Katô (c.p. Cavallaro, 2013), el intenso interés de Japón por sus valores artísticos se debió al aislamiento que sufrió con respecto al resto del mundo, llegando a transformar las enseñanzas místicas del Zen en disciplinas artísticas como poesía, teatro, la estética del té, etc.

Dentro de la gran lista de principios estéticos tradicionales japoneses que se han dado a lo largo de la historia, hay dos, en particular, que se han convertido, podríamos decir, en máximos exponentes de la expresión de los principios estéticos japoneses. Estos serían el Wabi, que se encuentra en todo su esplendor en las ceremonias tradicionales de té japonesas; y el Sabi, que impregna la poesía japonesa conocida como haiku.

Wabi

El término Wabi ha ido variando de significado a través de los siglos pero se establecería como un término técnico estético particular del “arte” de beber té, que después se desarrollaría para convertirse en el Camino del Té dotando a este tipo de arte espiritual-visual de una estructura sensorial con una sólida base metafísica (Heisig, Kasulis y Maraldo, 2011).

Según Haga (1995) podemos definir Wabi de múltiples formas, sin embargo puede ser comparado con una pirámide de tres lados. El primer lado sería la belleza no pretenciosa o simple, sería vivir desprovisto de lo material no esencial para descubrir la libertad que trae consigo el vivir sin ataduras a las cosas materiales. El uso de objetos comunes y simples para realizar una tarea, objetos que a primera vista parecen haber sido usados de forma improvisada, transmiten el sentido de belleza que constituye la estética Wabi. Es una belleza que se encuentra en el interior del objeto y no se basa en los detalles que lo adornan, una belleza que no necesita de excesos y respeta la humildad (Haga, 1995).

Para Suzuki (2016) “(...) *wabi es sentirse satisfecho con una pequeña cabaña, (...), con un plato de verduras recogidas por las proximidades, mientras se escucha quizás el suave murmullo de un benigno chaparrón primaveral*” (p.25). En una época donde el consumismo afecta a gran parte de la sociedad, aún anhelamos a veces la simplicidad de la vida y el deseo de alejarnos del bullicio de las ciudades y refugiarnos en la naturaleza para sentirnos conectados a ella.

El segundo lado según es la belleza irregular e imperfecta, hay más belleza en un objeto imperfecto, marcado por el tiempo incluso, que en uno nuevo que no tenga ninguna marca, ni historia (Haga, 1995). Haga usa un fragmento del *Tsurezuregusa* de Yoshida Kenkô para expresar visualmente como se presenta este tipo de belleza:

¿Debemos mirar las flores de cerezo solo en plena floración, la luna solo cuando no hay nubes? Anhelar la luna mientras miramos la lluvia, bajar las persianas y no darse cuenta del paso de la primavera- estos son aún más conmovedores. Las ramas a punto de florecer o el jardín sembrado de flores desteñidas son dignas de nuestra admiración....

La luna que aparece cerca del amanecer después de haber esperado durante mucho tiempo nos mueve más profundamente que a la luna llena que brilla sin nubes durante más de mil leguas. ¡Y cuán incomparablemente hermosa es la luna, casi verde en su luz cuando se ve a través de las cimas de los cedros en las profundidades de las montañas, o cuando se esconde por un momento detrás de las nubes agrupadas durante una lluvia repentina! (p. 255).

El tercer lado es la belleza tranquila, austera, la belleza desnuda (Haga, 1995). Para *Zenchiku* (c. p. Haga, 1995) este tipo de belleza es la que se da en el *kankyoku*¹⁹, al cual compara con un viejo cerezo que después de años bajo las inclemencias del clima aún tiene algunas ramas en las cuales florecen sus flores, una belleza que aunque parece muerta por dentro está llena de vida esperando su próxima primavera.

Sabi

Como muchos otros términos estéticos su significado fue variando, en el siglo XII expresaba la desolación y la frialdad invernal (Lanzaco, 2003) y en el siglo XIII, el de “envejecer” pero no en un sentido negativo, sino que se experimentaba placer en aquellas

¹⁹ Música del teatro Nô que se caracteriza por ser de “tranquilidad pausada”.

cosas que habían envejecido (De Bary, 1995). En este significado subyace la visión budhista de la soledad de la existencia humana y anima a aceptarla y a encontrar el placer en ella (Lanzaco, 2003).

Donde mejor se puede apreciar el sabi es en las casas de té tradicionales, pequeñas “cabañas” prácticamente sin decoración y desprovistas de color, con un pequeño adorno floral que no era más que una flor solitaria en un jarrón y los utensilios utilizados eran simples e imperfectos (De Bary, 1995).

Se encuentra placer en observar las flores caídas, en la luna oscurecida por la lluvia pero a diferencia del concepto Yûgen no se intenta encontrar el significado de nada más profundo (De Bary, 1995), es simplemente el disfrute de observar como el tiempo pasa y la imperfección que forma parte de la naturaleza. Poetas como Bashô o Mukai Kyôrai resaltan en sus poemas la sensibilidad espiritual que posee la persona que acepta con serenidad la caducidad de la vida y acepta el paso del tiempo como algo natural (Lanzaco, 2003).

Sabi significa “soledad” cuando esta invita al observador a la contemplación y se aleja de espectáculos elaborados. Su falta de adornos o pobreza contrasta con la sociedad actual, tan propensa a llamar la atención a través de sus atuendos o acciones (Suzuki, 2016).

A quienes sólo anhelan que florezcan los cerezos,
¡cómo me gustaría enseñarles la primavera
que resplandece desde unas matas de hierba verde
en la aldea de montaña cubierta por la nieve!
(Fujiwara Iyetaka c. p. Suzuki, 2016, p.27)

Este poema de Fujiwara Iyetaka es ejemplificación del sabi, debajo de la simpleza de unas hojas verdes brotando en medio de la nieve subyace el poder de la vida, no solo es primavera cuando los cerezos florecen sino desde el primer momento que una hoja verde brota (Suzuki, 2016).

3. Metodología

3.1. Pasos seguidos en esta investigación

Una vez expuesto nuestros objetivos necesitamos seguir unos pasos bien diferenciados para ser capaz de alcanzarlos:

- Primero, documentación. Se ha realizado una revisión bibliográfica centrándonos en aquellas obras escritas en lengua anglosajona y española. Esta revisión consistió en la recopilación de información sobre el análisis semiótico, el origen de la relación cultural que Japón tiene con la naturaleza, así como de las dos religiones dominantes en Japón, Shintô y Budhismo, en concreto el Zen, que fueron influyendo a lo largo de los siglos en dicha relación. Esta revisión bibliográfica también contiene artículos y otros trabajos académicos de temática similar a la de este trabajo, que ha ayudado a hacernos una idea de lo que ya se ha hecho. El objetivo de esta revisión ha sido la de establecer un marco teórico de referencia para realizar el análisis.
- Segundo, aplicación práctica. Elección, visualización y análisis de los distintos textos de estudio. Elegir una muestra sobre la que trabajar no es algo sencillo de hacer debido al gran volumen de anime que se ha producido en Japón²⁰ y a su amplia temática, y eso sin contar con películas y OVAs²¹; también está el hecho de que no todas las series llegan a España. Para esta investigación se usarán plataformas de internet, generalmente creadas por fanáticos, donde se les permite traducir dichas series y ponerlas a disposición del espectador siempre y cuando no haya ninguna productora o canal con derechos sobre dicha serie en el país donde esté alojada la plataforma.

²⁰ Según la web Myanimelist.net, a 13 de mayo de 2020 hay aproximadamente unas 16.700 obras de animación en su “Top anime Series”, hay que aclarar que este dato pertenece solamente a las obras existentes en su base de datos y no a la totalidad del universo, así que tomaremos este dato solo como referencia puesto que ha sido imposible encontrar el dato exacto. <https://myanimelist.net/>

²¹ Original Video Animation, producciones destinadas a su consumo en video. No está sujeta a las restricciones de un episodio emitido por televisión por lo que puede tener la duración que estimen oportuno. Algunas veces son historias originales pero otras, son continuaciones de series o episodios especiales que no encajan en la línea temporal de la serie original.

- Tercero, discusión del análisis. En esta última fase, se compararán los resultados obtenidos del análisis de cada texto para intentar descubrir que arquetipos se representan y cómo es la relación entre la cultura japonesa y la naturaleza.

3.2. Elección del corpus

Para llevar a cabo el análisis se ha seleccionado una serie de obras específicas de diferentes temáticas, pero con un cargado simbolismo religioso/sobrenatural. Estas funcionan como ejemplo y material de base para explicar y visualizar los elementos anteriormente descritos en el apartado de objetivos cuyo contenido está relacionado, de cierta manera, con la naturaleza.

También hay que tener en cuenta el tiempo limitado que tenemos para desarrollar la investigación, por lo que la muestra elegida ha sido de 10 series de anime. De cada serie se han elegido 3 capítulos para analizar, lo que hace un total de una muestra de 30 capítulos, eso no quiere decir que no se analicen el resto de capítulos de forma más superficial para conseguir una visión completa del relato de cada serie. Los capítulos se han elegido de forma aleatoria usando un programa online de creación de números aleatorios²², habiéndose asignado un número a los capítulos de cada serie previamente para poder realizar la elección. Debido a que algunas de las series seleccionadas tienen más de una temporada, se ha optado por tener en cuenta solo la primera temporada de cada una de ellas. Los diez anime seleccionados, así como los capítulos a analizar han sido:

- ❖ *Mushishi* (Maestro del Mushi, Estudio Artland, 2005), capítulos 1, 10 y 25.
- ❖ *Natsume Yūjin-Chō* (El libro de los amigos de Natsume, Estudio Brain's Base, 2008), capítulos 3, 5 y 13.
- ❖ xxxHolic (Estudio Producción I.G., 2006), capítulos 3, 18 y 19.
- ❖ *Kamisama Dolls* (Estudio Brain's Base, 2011), capítulos 6, 7 y 10.

²² www.generarnumerosaleatorios.com

- ❖ *Tactics* (Studio Deen, 2004), capítulos 5, 10 y 16.
- ❖ *Kamisama Hajimemashita* (Kamisama Kiss, Estudio TMS Entertainment, 2012), capítulos 2, 4 y 12.
- ❖ *Tasogare Otome x Amnesia* (Estudio Silver Link, 2012), capítulos 2, 4 y 10.
- ❖ *Inu x Boku SS* (Estudio David Production, 2012), capítulos 5, 6 y 11.
- ❖ *Tokyo Ravens* (Estudio 8-Bit, 2013), capítulos 3,14 y 17
- ❖ *Noragami* (Estudio BONES, 2014), capítulos 5, 8 y 9.

3.3. Análisis semiótico de los casos

- Primero, estudio de los textos. Se visualizará cada capítulo buscando signos mitológicos y/o folclóricos. Además, se presentará información general de cada serie para dar contexto a cada análisis.
- Segundo, descomponer los textos. Se identificarán entre tres y nueve signos por capítulo de cada texto.
- Tercero, análisis inicial. Se identificarán el significante y el significado para cada signo y se agruparán dentro de los cuatro arquetipos mencionados en el apartado de *Preguntas de investigación y objetivos*. Para facilitar la tarea se ha creado una tabla auxiliar que podrá ser consultada en el apartado de *Anexo*, en la tabla se recogerán los elementos (significantes) de cada texto individualmente y su pertenencia al arquetipo correspondiente.
- Cuarto, discusión de los resultados.

4. Análisis de casos

4.1. Mushishi

4.1.1. Información general de la serie

La serie de Mushi-shi está basada en una serie de manga²³ del mismo nombre creado por Urushibara Yuki, la emisión de la primera temporada de la serie empezó en 2005 y terminó en 2006 después de 26 episodios, fue dirigida por Nagahama Hiroshi. Cada capítulo es autoconclusivo, los únicos elementos que se repiten son los *Mushi* y el personaje principal, Ginko.

Como Mushishi o experto en los Mushi, Ginko viaja a través de Japón ayudando a aquellas personas que se han visto afectados al entrar en contacto con estas extrañas criaturas. En ocasiones los Mushi pueden habitar en el cuerpo de un ser humano, como si fueran un parásito, y otorgar a su anfitrión de habilidades extraordinarias.

4.1.2. Significantes y sus significados dentro del texto

a) Arquetipo 1: Mushi como metáfora de la naturaleza

Mushi. En general, puede identificarse al mushi como una representación de la propia naturaleza. Desde el principio, se explica que los mushi son seres extraños y misteriosos totalmente diferentes a plantas y animales conocidos que conviven con los humanos, esto ya está indicando un paralelismo entre los mushi y los kami que viven en el mundo terrestre. Se está haciendo referencia a la creencia del animismo, que es fundamental en el Shintô, para enfatizar que la naturaleza es más que árboles y animales, es un organismo vivo en sí.

Estos seres están ahí simplemente, no tienen ningún propósito en especial. En la mayoría de los casos un mushi solo daña al humano cuando este ha irrumpido de forma “violenta” en su territorio: en el capítulo 10, ataca porque ha sido perturbado y extraído de su lugar

²³ Comic japonés

de origen y cada vez que se usa, es una analogía a la acción del hombre contra la naturaleza.

b) Arquetipo 2: El intermediario como nexo y/protector

Ginko. El personaje principal representa al investigador, es el encargado de averiguar el motivo de la pérdida del equilibrio entre el mundo humano y el natural y ha de buscar la solución a ese problema. Está en una posición de equilibrio que le permite ayudar al humano mientras respeta al mushi, siendo consciente del daño que estos pueden causar, como cualquier otro ser de la naturaleza.

Shinra. Este personaje del capítulo 1 es el nexo entre lo humano y lo natural. Se puede ver como naturaleza y lenguaje humano se conectan a través de la mano izquierda de Shinra, cuando usa esa mano para escribir kanji estos cobran vida. Hay que tener en cuenta que los kanji proceden de pictogramas y estos a su vez son representaciones de la naturaleza, por tanto el lenguaje humano es una metáfora de la naturaleza. Por eso cuando Shinra los dibuja, vuelven a la vida, es el sentido inverso a la creación del lenguaje escrito.

Amane. Este personaje tiene dos papeles en el capítulo 25, el de Biwa hôshi y el de víctima, en este punto interesa el primero. El Biwa hôshi era un monje ciego que contaba historias y tocaba un instrumento de cuerda llamado biwa, el término hôshi hace referencia a los monjes budhistas. En realidad eran personas de baja clase social que mendigaban de aldea en aldea mientras contaban sus historias al son del biwa ataviados con ropas monásticas, se creía que tenían la habilidad de contactar con las fuerzas sobrenaturales (kami) y poseían la capacidad de evitar enfermedades, calmar a espíritus enfadados, o similares. Al igual que la figura tradicional que representa, Amane es ciega y toca el Biwa por la calle como un mendigo; gracias a un mushi recuperó la vista, y fue capaz de empezar a ver lo sobrenatural, convirtiéndose en un nexo de unión entre naturaleza y mundo humano.

Pincel, Taza verde y Suzuri²⁴. Estos objetos son el vehículo mediante el cual se produce el cambio dentro de la relación Humano/Naturaleza. A través del pincel, lo inerte cobra

²⁴ Piedra donde se prepara la tinta para practicar caligrafía, considerado uno de los cuatro tesoros junto con el pincel, la tinta y el papel.

vida; la taza verde, representa el compromiso sincero con la naturaleza; y el suzuri, representa la obsesión y el egoísmo del ser humano para con el mundo que les rodea.

Caligrafía y Compartir la taza de bebida. Ambos rituales gozan de gran importancia dentro de la tradición japonesa, ambos son prácticas para conectar al ser humano con la naturaleza. En la mitología japonesa, cuando un kami y un humano comparten la mesa y toman alimentos basados en el arroz, esto describe una expresión de mutua confianza entre ambos, es muy común ver escenas representadas en multitud de medios, donde dos personajes se sientan juntos a beber sake y a contarse confidencias. En este capítulo podemos verlo, cuando Shinra y Ginko primero se sientan en el engawa mirando hacia el paisaje natural mientras beben y luego se sientan afuera para disfrutar de ese momento, que es en realidad un momento de comunión con la naturaleza en la cultura japonesa.

Por otro lado, la caligrafía, como otras artes zen, se usa para meditar y para mirar al interior de uno mismo, por lo que al escribir se refleja el mundo interno, el mismo ser de quien usa el pincel; es un medio para conectar ambos mundos y revelar el estado real de la relación del escritor con la naturaleza.

c) Arquetipo 3: Los agresores

Cuervo, Tagane y Padre de Amane. Representan a aquellos que rompen el equilibrio con la naturaleza pero no sufren las consecuencias en sí mismos, en algunos casos no lo hacen con intención o sus intenciones no son dañinas en sí. Por ejemplo: Tagane se obsesionó con crear el suzuri perfecto pero, según el zen, al crear un objeto hay que usar la intuición y desprenderse del ego, lo importante es el proceso creativo y no el resultado; Tagane terminó creando visualmente un objeto perfecto, pero su ego la condenó a crear un objeto maldito que trajo sufrimiento, no solo a ella, sino que también a personas inocentes y, por tanto, es su deber destruir lo que ha creado. Por otro lado, la obsesión del padre de Amane para curar la ceguera de su hija, terminó perjudicando a ésta.

d) Arquetipo 4: Las consecuencias sufridas

División de alma, Congelación y Visión. Todo acto trae consecuencias, y no siempre son buenas. En el primer capítulo, al interrumpir el cuervo el acto de comunión con la naturaleza, la taza verde que simbolizaba la unión entre ambos mundos (natural y humano) se rompe por la mitad; los dos fragmentos resultantes tienen su análogo en la

división en dos del espíritu del personaje, significa la división completa entre ambos mundos sin que exista ningún punto de conexión.

4.2. Natusume Yûjin-Chô

4.2.1. *Información general*

La serie Natusume Yûjin-Chô, también conocida como “El libro de los amigos de Natsume” en español, es un manga creado por Midorikawa Yuki. Fue adaptado al anime en 2008 por la productora Brain’s Base desde la temporada 1 hasta la 4 y por Shuka desde la 5 a la 6 temporada, actualmente cuenta también con una película que se estrenó en 2018. La primera temporada, la cual se usará para el análisis, cuenta con 13 episodios.

La historia se centra en un joven huérfano llamado Natsume Takashi quien tiene la habilidad de ver seres sobrenaturales, habilidad heredada de su abuela Natsume Reiko. Hereda de su abuela un cuaderno de caligrafía llamado el “Libro de los amigos” que contiene el nombre de los seres sobrenaturales que ella consiguió atrapar tras hacerles firmar un contrato donde les privaba de su libre albedrío y los sometía a su voluntad; Natsume sin embargo no está de acuerdo con esto y desea disolver sus contratos, para ello ha de devolverles su nombre.

4.2.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: Yôkai como metáfora de la naturaleza

Yôkai. Se consideran kami terrestres de bajo rango jerárquico que han sido olvidados y ya no son adorados, reciben gran variedad de nombres como por ejemplo ayakashi o bakemono, entre otros. Al igual que el resto de los kami son representaciones de fuerzas o elementos de carácter natural. Suelen ser muy representados en la tradición japonesa y en la actualidad, gozan de gran popularidad.

b) Arquetipo 2: El mediador y los nexos de conexión

Natsume. A pesar del sufrimiento que los yôkai le han provocado no quiere dañarlos, y se enfrenta a aquellos humanos que lo hacen simplemente porque son yôkai, su acercamiento a éstos se hace desde el respeto y la paciencia (esto lo vemos en cada capítulo cada vez que es confundido con su abuela y en el trato que da a todos los yôkai que se cruzan en su camino, quieran dañarle o no). Natsume quiere comprender sus circunstancias y vivir en armonía con ellos.

Puede que sea el personaje que más en sintonía esté con la naturaleza en lo que a términos de armonía se refiere, porque aunque los yôkai mostrados sean representaciones físicas de ésta, muchos de ellos, ven en el humano el enemigo a derrotar (o devorar), lo mismo pasa con los humanos que pueden ver a los yôkai, prima en ellos el deseo de someter al contrario, cuando uno de los principios más importantes del Shintô es mantener la armonía y para ello es primordial respetar al otro para evitar conflictos.

Libro de los amigos. Contiene los nombres de yôkai que han sido sometidos por la abuela de Natsume. Escribir sus nombres en el libro es como firmar un contrato de por vida, al hacerlo se les priva de su libre albedrío y los somete a la voluntad del dueño del libro. El libro es un medio físico que une ambos mundos y que puede usarse para respetar el equilibrio o para romperlo. Natsume, como mediador en la serie, pretende reestablecer el equilibrio de poder devolviendo los nombres a sus dueños.

En Japón existe la creencia de que las palabras en sí mismas tienen el poder para hacer las cosas pasar, esta creencia se llama Kotodama. Este término se compone de koto que significa “palabra” y dama, originalmente era tama, que significa “espíritu o alma”. Se creía que las palabras tenían alma y por tanto al decirla en voz alta éstas se hacían realidad, se les concedía tanto poder que pensaban que todas las cosas del Universo podían ser controladas a través de las palabras (Hara, 2001). Es por eso que, en esta serie, se le dé tanta importancia a los nombres de los yôkai²⁵ y al hecho de que Reiko y Natsume los tengan.

²⁵ Los yôkais se consideran kami de bajo rango, kami que han sido olvidados y ya no son adorados, reciben muchos nombres como por ejemplo akayashi, bakemono, etc. Los iremos explicando según vayan apareciendo.

Matsuri. Los matsuri se celebran en terrenos de un santuario shintoísta, es una forma de reforzar el carácter sagrado de estos festivales. Además, son un medio para mantener el equilibrio, representan el buen funcionamiento de la relación entre el ser humano y la naturaleza; si actúas en bien de la naturaleza, ésta te recompensará. La celebración de los matsuri es muy importante en el Shintô, gracias a éstos la energía positiva reunida anualmente, gracias a los visitantes del matsuri, asegurará que el kami venerado mantenga su *nigi*, que es el lado positivo que cada ser tiene en vez de dejarse llevar por su lado *arami*, el lado malo (Papp, 2010). Los kami que ya no son venerados o han sido olvidados pueden enfadarse y dejar que su lado malo impregne todo su ser llegando a traer desgracias a los humanos como se puede ver en algunos episodios de la serie; otros kami, sin embargo, simplemente deciden esperar hasta que nadie más los venera y desaparecen calmadamente como es el caso del Tsuyukami del capítulo 2 de esta serie.

c) Arquetipo 3: El agresor no siempre tiene un motivo

Monje. A diferencia de personajes como Natsume o su abuela, el monje que aparece en el capítulo 3 no tiene poder para ver a los yôkai pero ha aprendido a través del estudio de los sutras budhistas a canalizar su poder espiritual y purificar la zona. Si tenemos en cuenta el texto este capítulo, se puede considerar al monje como un agresor puesto que sus exorcismos no se debían a ningún ataque procedente de los yôkai (naturaleza) y por lo tanto, no había una necesidad de protegerse. Simplemente rompe con el equilibrio de la zona para evitar un futuro problema que tal vez nunca exista, es decir, no tiene un motivo real y justificado, aunque sea vano, para alterar el equilibrio.

d) Arquetipo 4: Las consecuencias

Desaparición de los yôkai. Una representación clara de cómo los actos del hombre pueden conducir a la desaparición de otras formas de vida, llegando incluso a la desaparición de especies enteras.

Mikuri. En el caso del capítulo 5, al apoderarse la abuela de Natsume del nombre del yôkai Santo, la primera está ejerciendo su control sobre la naturaleza, y esta última, en la forma del yôkai Mikuri, crea alteraciones que manifiestan la ruptura del equilibrio.

4.3. xxxHolic

4.3.1. Información general

Al igual que los dos últimas series analizadas, y posiblemente el caso del resto de la muestra, xxxHolic está basada en un manga del mismo nombre escrito e ilustrado por el grupo Clamp. La serie animada se produjo por Production I.G. empezando a emitirse el 28 de septiembre de 2006 en Japón con un total de 24 episodios, posteriormente se hizo una segunda temporada llamada xxxHolic Rei (2008) y 4 OVAs²⁶. La serie suele hacer cameos con otra serie de las autoras, Tsubasa: Reservoir Chronicle, creando una historia compleja en algunos puntos porque se ha de ver ambas series para tener un mejor entendimiento de ciertos sucesos que ocurren a lo largo de éstas.

La historia se centra en el personaje Watanuki Kimihiro, un estudiante de instituto con la habilidad de ver lo sobrenatural, una habilidad que odia tener y, Ichihara Yûko, una bruja que tiene una tienda donde concede deseos. Huyendo de los seres sobrenaturales que le persiguen, Watanuki llega a la tienda y pide a Yûko que le quite la habilidad de ver lo sobrenatural, ella acepta a cambio de que Watanuki trabaje en la tienda para ella.

4.3.2. Significantes y significados dentro del texto

a) Arquetipo 1: Formas de la naturaleza

Hitsuzen. Hace referencia a lo inevitable, según este concepto no existen las casualidades en la vida solo lo inevitable o el destino. No solo se trata de los hechos importantes de la vida sino, también, de las cosas pequeñas y comunes que contribuirán a la creación de una reacción que afectará de una u otra forma a la vida humana.

Al catalogar este concepto en este arquetipo se pretende hacer una analogía entre Hitsuzen como un “todo” al cual se llega a través de pequeñas o grandes decisiones; y el equilibrio o balance natural, éste no es una cosa inmutable, requiere actos por ambas partes para mantenerse en ese estado pero toda acción debería conllevar a ese equilibrio. Por cada

²⁶ XXXHolic Shunmuki producida por Production I.G., se dividió en dos partes saliendo en DVD el primero en 17 de febrero de 2009 y el segundo, el 26 de junio de 2009). XXXHolic Rô, 23 de abril de 2010. Y XXXHolic: Rô Adayume, el 9 de marzo de 2011.

acción del hombre sobre la naturaleza, suele haber una reacción por parte de ésta aunque no lo reconozcamos. Por ejemplo, el calentamiento global como reacción ante la contaminación.

Serpiente. Representa doblemente a la naturaleza: por un lado es un kami de la zona, y por tanto, un ser natural; por otro lado, posee la forma de un animal terrestre que lo une a la tierra. Su presencia en el capítulo 3 simboliza la reparación del equilibrio por parte de la naturaleza debido a los actos del hombre.

Árbol. Los árboles han sido venerados en la cultura japonesa desde la antigüedad siguiendo la creencia de que un kami habitaba dentro de ellos, que el árbol del capítulo 18 hable significa que hay un kami en él. Al hablar se le está dando voz a la propia naturaleza, se la está reconociendo como un ente sintiente y pensante. El hecho de que los yôkai hagan peregrinación hasta él una vez al año para recibir su néctar como si fuera un matsuri, recuerda a la práctica del hanami, donde los japoneses se sientan debajo de los cerezos a disfrutar del momento y ver florecer las flores.

Hyakki Yagyô. La procesión de farolillos de los yôkai (capítulo 18) es una representación de la Procesión de los Cien demonios, Hyakki Yagyô, una procesión compuesta por cien tipos de yôkai, que ocurre durante las noches de verano. Los yôkai atraviesan la ciudad y supone un peligro para los humanos que se crucen en su camino, es una procesión dedicada exclusivamente al mundo natural sin intervención humana.

Muñecos de nieve. De las figuras creadas hay tres que tienen un gran significado dentro de la cultura japonesa, las figuras de *Raijin*, *Fûjin* y el conejo de nieve. La pareja formada por Raijin y Fûjin son consideradas como deidades dentro del Shintô, son las deidades del rayo y del viento respectivamente y suelen ser, casi siempre, representadas juntas. Ambos son hijos de Izanai e Izanagi, pareja primigenia y creadores del mundo natural.

Según una leyenda japonesa, un conejo se hizo amigo de un mono y un zorro, un día un anciano les pidió comida, pero el conejo no pudo ofrecerle nada al anciano. Después de ser reprendido por este, el conejo pidió a sus amigos que hicieran una pira para así poder entrar al fuego y ser cocinado, de esa forma él mismo sería el alimento. Cuando entró en la pira, el anciano reveló su verdadera identidad como divinidad, recogió los restos del conejo y los puso en la luna para que su sacrificio sirviera de ejemplo a todo el mundo.

Desde entonces, existe la tradición de crear conejos de nieve en invierno, se cree que cuando se derriten se van a la luna y se convierten en un cráter de ésta.

Hay varias enseñanzas en esta leyenda pero la que concierne a este trabajo se centra en el conejo (naturaleza) ofreciéndose a sí mismo para que el humano se alimente, y en el respeto que el anciano muestra para quien le ha dado de comer. La naturaleza provee de lo necesario para la supervivencia del hombre y lo menos que este puede hacer, es respetarla y cuidarla.

b) Arquetipo 2: Los nexos de unión

Yûko. Es quien conecta el mundo físico o humano y el espiritual, concede deseos a aquellos que entran en su tienda a cambio de un precio equivalente al deseo pedido. Este precio es muy importante como se ve a lo largo de la serie, pues tomar un precio de mayor o menor valor al deseo garantizado trae problemas porque desaparece el equilibrio. Además, insta a sus clientes a que aprendan de sus errores y se ayuden a sí mismos, intenta crear una concienciación a nivel individual sobre la importancia de situarse en el medio.

Watanuki. Es un joven estudiante huérfano que tiene la habilidad de ver espíritus y esto le causa ansiedad debido a que es perseguido por éstos constantemente. En el capítulo 3 se refuerza una vez más la idea de la no diferenciación entre lo humano y lo espiritual, ambos son parte de la naturaleza y por tanto iguales. En un punto de este capítulo, Watanuki es incapaz de diferenciar entre seres humanos y espíritus, al no ser capaz de hacerlo está demostrando que todos los elementos que componen este mundo están interconectados y la única división existente es la que se inventa.

Farolillo rojo. Es en realidad un fruto llamado Hôzuki, con apariencia similar a un farolillo chino, que se usan en los días de Obon²⁷. Sirve como nexo entre el mundo espiritual y el humano, por eso es necesario que los personajes humanos estén en constante contacto con el hôzuki para poder participar en Hyakki Yagyô. Estar en posesión de uno, te hace parte del mundo natural.

Pelea de bolas de nieve. Representa la convivencia en comunión entre naturaleza, a través de los yôkai que aparecen en el capítulo 19, y los humanos.

²⁷ Fiestas budhistas para honrar a los espíritus, para guiar las almas de los difuntos.

c) Arquetipo 3: No todos los agresores tienen intención de serlo

Estudiantes, Watanuki y Dômeki. Son agresores involuntarios, no rompen el balance con intención de hacerlo. En el caso de los estudiantes (capítulo 3), sus pensamientos negativos se han ido sumando poco a poco hasta crear un gran problema. Watanuki y Dômeki (capítulo 18), no tienen intención de interrumpir la procesión, es un accidente, un acto no intencionado, solo están en la procesión porque están cumpliendo una orden procedente de otra persona.

d) Arquetipo 4: Las consecuencias de los pequeños actos

Ángel y Agresión. Pequeños actos, sin importancia a primera vista, crean una reacción en cadena. En el capítulo 3, a través del juego Ángel, la acumulación de pensamientos de todas sus participantes terminó creando un “espíritu” que está causando problemas. En el capítulo 18, soltar el farolillo desencadenó la interrupción del Hyakki Yagyô y que ambos personajes fueran reconocidos como intrusos y por tanto como el enemigo, de ahí que los yôkai se vuelvan agresivos y los persigan. Esto es una acción propia de la naturaleza, solo hay que pensar en la respuesta de un cuerpo cuando un ente extraño entra en contacto con él, de inmediato se considera a este ente como enemigo y el cuerpo crea anticuerpos para deshacerse del intruso.

4.4. Kamisama Dolls

4.4.1. Información general

Kamisama Dolls es un anime que fue adaptado del manga, escrito e ilustrado, de Yamamura Hajime en julio de 2011 por el estudio de producción Brain's Base y dirigido por Kishi Seiji. Actualmente la serie solo consta de 13 episodios.

La trama gira en torno al estudiante universitario Kyôhei que se mudó a Tokyo desde su aldea natal para olvidar ciertos eventos de su pasado relacionados con una especie de robots considerados kami por su aldea. Durante una fiesta con sus amigos descubre un

cadáver, a partir de ese momento, distintas personas de su pasado vuelven a aparecer en su vida para hacer que se enfrente a sus decisiones pasadas.

4.4.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: No todo tiene que ser elementos de la naturaleza

Kakashi. Nombre que la aldea natal del protagonista ha dado desde tiempos ancestrales a unos muñecos de madera considerados como kami, éstos comparten una conexión mental con ciertos individuos de la aldea llamados *Seki*. Según la tradición del Shintô, los objetos pueden tener un kami o espíritu en su interior, por lo cual, la veneración de objetos es muy habitual en Japón. Al establecer que tienen una conexión mental con su *Seki*, les están otorgando consciencia, por lo tanto no es un muñeco sin vida sino que es un ser viviente.

Árboles. La figura del árbol toma importancia (capítulo 6) y se le atribuye un papel más importante que el de un mero objeto, que los árboles sean capaces de leer los pensamientos de aquellos que entran en el bosque y compartan los recuerdos, ya indica que no son simples árboles, son algo mucho mayor, poseen poder espiritual propio. De hecho, como se explica en el capítulo, es el bosque quién elige al *seki*. Solo aquellas personas cuyas ondas psíquicas se conectan más fácilmente con estos árboles son escogidos como *seki*, es decir, aquellos que son capaces de establecer una relación íntima con la naturaleza y están en sincronía con ella son los elegidos para controlar los *kakashi*, que a su vez, se crean de esos árboles. Todo está íntimamente ligado entre sí.

Relación del Kakashi con su Seki. En el capítulo 7, se puede apreciar la diferencia entre tener una relación de armonía con la naturaleza y no. Por un lado, está el personaje de Aki, que al tener una relación armónica con la naturaleza ésta se refleja en los movimientos fluidos de su *kakashi*; por otro lado, el personaje Atsushi, quien usaba el mismo *kakashi*, no poseía una buena relación con la naturaleza, lo cual se demostraba por los movimientos erráticos y poca estabilidad del *kakashi*.

b) Arquetipo 2: Filosofía del equilibrio

Seki. Miembros del linaje sacerdotal de la aldea que poseen la habilidad y la capacidad de controlar al kakashi completamente, este control se obtiene gracias a un pacto de sangre. Para unirse con un kakashi, el seki ofrece un poco de su sangre, hay que recordar que en la sangre está la esencia de una persona y es un elemento muy valioso.

Los seki podrían ser vistos como un grupo con ideas ecologistas, comparten una filosofía que ha pasado de generación en generación. Dentro de los seki, se puede ver a aquellos quienes tienen una conexión más fuerte y aquellos con una conexión con la naturaleza más débil. Esto representa una situación real, hay gente que se toma el cuidar la naturaleza, el entorno de forma más seria y otros, que aunque comparten la filosofía no la cumplen tan tajantemente.

Kakashi. También se considera un arquetipo 2. Cumple un papel como goshintai, por lo tanto es un medio físico por el cual kami (naturaleza) y seki (ser humano) se relacionan.

Kyôhei. El protagonista durante toda la serie se encuentra en una posición donde es capaz de apreciar las dos realidades del mundo, su aldea representa las raíces que lo unen con la naturaleza y su nueva vida en la universidad, la vida materialista.

c) Arquetipo 3: Cuando el agresor hace lo que quiere porque cree tener el poder

Atsushi y Mahiru. Ser bendecidos para controlar a los kakashi les da un estatus social muy por encima del resto de personas de la aldea y están por encima de las leyes locales, por eso, las acciones de Atsushi y Mahiru no son castigadas y nadie hará nada para no enfadar a las familias que ostentan el poder dentro de la aldea. Representan al agresor que cree que por tener poder puede hacer lo que quiera sin importar las consecuencias, sobre todo porque no será castigado debido a quién es.

d) Arquetipo 4: Las consecuencias también crean personas

Aki. Este personaje es la ruptura entre los dos mundos, la presión y abusos sufridos lo llevan a revelarse contra lo establecido, es un producto creado por unos actos no el agresor a pesar de su comportamiento.

Pelea entre kakashi. En esta pelea hay dos bandos, es la representación de la oposición dentro del conflicto.

4.5. Tactics

4.5.1. Información general

Tactics es una serie de manga japonés escrito por Kinoshita Sakura y Higashiyama Kazuko, fue animada por Studio Deen y dirigida por Watanabe Hiroshi en 2004 y terminó de emitirse en marzo de 2005 con un total de 25 episodios.

La historia gira en torno a Ichinomiya Kantarô, un joven con la habilidad de ver yôkai desde que era niño y que le llevó a ser rechazado por sus semejantes. Siguiendo el consejo de sus amigos yôkai para hacerse más fuerte, pasa gran parte de su vida buscando al Tengu devora-demonios para darle un nombre y así sellar un contrato de lealtad con él. Cuando Kantarô crece se convierte en un estudiante de folclore y, además, hace trabajos como exorcista. Será en uno de estos trabajos cuando al fin encuentre al Tengu devora-demonios, al que llamará Haruka.

4.5.2. Significantes y significados dentro del texto

a) Arquetipo 1: No todo proviene de la mitología y el folclore

Haruka. Haruka es un tengu devorador de demonios (oni), considerado el más fuerte de los yôkai con habilidad para controlar los rayos. Según la mitología japonesa los tengu son espíritus de la montaña que a veces son benévolos y otras, malévolos. Una vez más se representa a la naturaleza a través de un ser mitológico.

Yae. Es la representación del equilibrio entre lo humano (el cuerpo creado por el hombre) y la naturaleza (el espíritu). En Japón existe la creencia de que las muñecas tienen espíritus propios, aquellas muñecas que han sido tratadas mal o tiradas se enfadarán y maldecirán a sus dueños, por eso, las personas que creen que han sido malditas por una

muñeca acudirán a los templos para que los sacerdotes realicen una ceremonia para calmarlas.

Furin. Como goshintai, actúa igual que el kakashi de la serie anterior. Esta campana de viento se considera sagrada aunque no divina, será el receptáculo temporal del kami cuando este visite el templo, en el caso del capítulo 10 será durante el matsuri de las campanas de viento. Además, esta campana de viento no tiene badajo y sin embargo, llegado el momento, sonará implicando la llegada y posesión del kami.

Kotoe. Se está estableciendo una relación entre Kotoe y la naturaleza debido a la historia. En sí, como personaje, no tiene unos fuertes lazos con la naturaleza como podía haber sido de usarse un ser mitológico, que al fin al cabo son manifestaciones naturales. Usar a Kotoe como arquetipo 1 se debe a reflejarla como el elemento que hasta su muerte representaba al equilibrio en el texto, y fue la traición sufrida y su muerte las que crearon una disrupción en el equilibrio.

b) Arquetipo 2: Fuerte relación con la naturaleza a través de la religión

Kantarô. Es un joven folclorista que ha tenido la habilidad de ver a los yôkai y otros seres sobrenaturales desde que era un niño. Su mala relación con las personas a causa de su habilidad lo hizo acercarse aún más al lado sobrenatural, su papel como mediador hace que actúe como una ayuda para cada mundo según se le necesite.

Miyabi. Miko (sacerdotisa) que sirve a los kami dentro del jinja, aparte de preparar amuletos o ayudar a cuidar el santuario, se encargan de realizar las danzas rituales y en ocasiones sirven como oráculos. Desde la antigüedad, las sacerdotisas siempre se han usado como medio de comunicación con los dioses.

Furin. Actúa como representación de la naturaleza cuando el kami la habita (Arquetipo 1) y como medio de comunicación entre la naturaleza y los humanos cuando Miyabi la usa para predecir el futuro.

c) Arquetipo 3: El agresor de emociones negativas

Aoyama. El capítulo 5 es la versión japonesa del mito de Pigmalión, aunque con un trágico final. La vanidad de este personaje termina corrompiendo su creación y

convirtiendo a Yae en un ser vengativo que desea acabar con la que considera su rival amoroso.

Figura desconocida y Amante. Aparecen en el capítulo 10 y 16 respectivamente, son agresores que se mueven por sentimientos como celos, envidia y egoísmo.

d) Arquetipo 4: Consecuencias

Fuego, Danza y Muerte. Consecuencias del capítulo 10.

Kyôkotsu/Yûrei. Personajes del folclore japonés que aparecen porque sus huesos no han sido debidamente enterrados al haber sido tirados en un pozo (Kyôkotsu), ya sea debido a un asesinato, suicidio o accidente al haber caído al pozo; en el caso de los yûrei ronda por un lugar o persona en particular, en el caso del lugar suele ser el sitio donde murieron o fueron enterrados; en el caso de las personas, suelen perseguir a su asesino o a sus seres queridos. Representa que no hay forma de librarse de las consecuencias cuando se rompe el equilibrio.

4.6. Kaimsama Hajimemashita

4.6.1. Información general

La serie de Kamisama Hajimemashita es una serie de animación basada en un manga de la autora Suzuki Julietta y adaptada al anime en 2012 de la mano del director Daichi Akitaro. La serie consta de dos temporadas con un total de 25 capítulos y 6 OVAs.

La serie está localizada temporalmente en la época contemporánea y nos muestra la vida de la estudiante Momozono Nanami, una joven que ha sido desahuciada de su casa después de que su padre huyera tras endeudarse en juegos de azar. Sola y sin ningún lugar al que ir, tiene un encuentro fortuito en un parque con un hombre al que salva de un perro, en agradecimiento le regala su hogar puesto que él ya no lo necesita y le da un beso en la frente. Al llegar a su nuevo hogar descubre que éste es un jinja²⁸ y en su interior reside

²⁸ Santuario shintoísta

Tomoe, el familiar del antiguo dueño, y dos pequeños espíritus protectores. Gracias al beso en la frente, Nanami se convierte en la nueva deidad de la tierra (*Tochigami*²⁹).

4.6.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: Kami

Nanami. En su papel de Tochigami (kami), Nanami se convierte en representación de la naturaleza.

Yonomori. Kami de agua, es una representación de Benten, divinidad del mar.

b) Arquetipo 2: Personas, lugares y festivales

Nanami. Su carácter la convierte en una mediadora natural cuando hay un conflicto, cualidad muy importante para mantener la armonía entre la naturaleza y el día a día. Nanami ayuda por igual a yôkai y humanos, su principal papel como nueva Tochigami (arquetipo 1) es proteger el área local donde se sitúa el Jinja manteniendo la paz entre los yôkai y los residentes locales.

Santuario. Un santuario es la morada del kami en el mundo humano, es el lugar donde lo sagrado y lo profano se unen, donde el mundo natural y el humano conviven.

Matsuri. Al igual que el santuario es un lugar donde naturaleza y humanos conviven, de hecho el matsuri se realiza en los terrenos del santuario.

c) Arquetipo 3: Posibles agresores, pérdida y sed de destrucción

Yôkai débiles. Aunque no lleva a haber un ataque, si se menciona la posibilidad de este. Según la mitología japonesa si devoras a alguien de gran poder espiritual aumentará el tuyo propio y serás más fuerte, por eso Nanami es un alimento de gran valor a ojos de yôkai débiles con ambición de escalar en la jerarquía del mundo sobrenatural. Comerse a

²⁹ Tochi significa parcela de tierra y gami proviene de la palabra kami, por lo tanto su significado es el kami o divinidad de la tierra.

Nanami significaría aumentar el nivel espiritual propio y convertirse en el nuevo Tochigami. Es decir, destruir a la naturaleza para beneficiarse.

Perdida de adoradores. En sí podría no considerarse un agresor, pero esta pérdida de adoradores representa el abandono de la humanidad y alejamiento del mundo natural por ir en busca de un mundo material, un mundo más tangible.

Tsuchigumo. Yôkai araña que ataca a Nanami, literalmente está atacando a la naturaleza. Aunque técnicamente, como yôkai debería representar a la naturaleza, en el capítulo 12 hace referencia a un ser corrupto que busca destrucción y ya no se le considera representante del mundo natural.

d) Arquetipo 4: Las consecuencias

Desaparición y deterioro del santuario. Cuando los aldeanos dejaron de adorar a Yonomori y ésta fue perdiendo poder poco a poco, en vez de convertirse en un ser vengativo, como pasaba con algunos kami cuando dejaban de ser adorados, Yonomori aceptó su destino y murió volviendo a ser uno con la naturaleza. La pérdida de este vínculo con la naturaleza se percibe en el deterioro del jinja.

Miasma. Se ejemplifica perfectamente las consecuencias de la ruptura del balance en el capítulo 12. Se aprecia como el santuario (arquetipo 2) y todo lo que se encuentra en sus terrenos se va pudriendo y muriendo, y no para de extenderse hasta que se restaura el equilibrio.

4.7. Tasogare Otome x Amnesia

4.7.1. *Información general*

Tasogare Otome x Amnesia es una serie manga escrita e ilustrada por Maybe que empezó a serializarse en 2009, su versión en anime fue producida por Silver Link y dirigida por Ônuma Shin en 2012. La versión en anime cuenta con 12 episodios y un OVA.

La serie nos sitúa en la Academia Privada Seikyô, construida sobre las ruinas de un antiguo jinja. Durante los últimos 60 años el fantasma de una joven, Yûko, que murió en el sótano del antiguo edificio de la escuela, ha estado vagando por ella, alimentando todo tipo de historias de terror dentro de ésta. Sin recuerdos de su vida o muerte, Yûko funda y lidera el Club de Investigación Paranormal de la escuela para buscar respuestas.

Un encuentro fortuito lleva a Yûko a conocer al estudiante de primer año Niiya Teiichi, quien tienen la capacidad de verla, y de este encuentro surge la amistad y el deseo de Teiichi de ayudarla a recobrar sus memorias. Con la ayuda de Kanoe Kirie, familiar de Yûko, y la estudiante de segundo año Okonogi Momoe, profundizan en los infames Siete Misterios de la escuela.

4.7.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: La mitad de la balanza

Yûko. Este personaje es un fantasma (yûrei), en la tradición japonesa son también considerados kami. Desde el principio parece el personaje más equilibrado de la serie, al final de ésta se puede ver como el personaje está dividido en dos: la parte “buena” se consideraría la más armoniosa, la naturaleza y la parte “mala” es la que está repleta de los sentimientos humanos más oscuros.

b) Arquetipo 2: Nexos de unión entre espíritu y cuerpo

Teiichi. A diferencia del resto de personajes, es capaz de ver a Yûko, de percibir aquello que no es humano y es el encargado de resolver los misterios para descubrir por qué murió Yûko y reestablecer el equilibrio.

Muñeco, Noroi ishi³⁰ y Espejo. El muñeco (capítulo 2), la noroi ishi (capítulo 4) y el espejo (capítulo 10) son objetos que sirven como conexión entre ambos mundos. La noroi ishi es una piedra donde escribir el nombre de la persona odiada y maldecirla hasta la muerte, es un nexo entre el agresor y la víctima.

³⁰ Literalmente significa piedra maldita

Los espejos tienen gran importancia dentro de la cultura japonesa, está íntimamente relacionado con Amaterasu y es uno de los “Tres Tesoros Sagrados” de Japón. Según las leyendas, los espejos reflejan una imagen que es al mismo tiempo real e irreal y, por tanto, es un medio de conexión entre el mundo físico y espiritual.

c) Arquetipo 3: El ser humano es su peor enemigo

Mente humana y Ser humano. La mente y la imaginación humana son más poderosas de lo que muchos piensan, con las condiciones adecuadas (una habitación oscura, un ritual misterioso, el estrés de esconderse, la desaparición de la muñeca) y el miedo a ser perseguido por un ser sobrenatural, hace que una persona llegue a creer en cosas imposibles y actuar de forma ilógica y agresiva como puede verse a lo largo de este anime.

d) Arquetipo 4: Miedo y odio

Miedo y Yûko sombra. Los actos ilógicos crean sentimientos negativos que afectan a la personas, el capítulo 10 es ejemplo de esto. El miedo de los ancianos de la aldea convierte a Yûko en sacrificio humano y esto terminan creando dos Yûkos independientes la una de la otra, siendo la versión llena de odio la que guarda todos los recuerdos y sentimientos negativos y la que personifica los actos cometidos.

4.8. Inu x Boku SS

4.8.1. Información general

Inu x Boku SS (*Inu x Boku Shikuretto Sabisu*) es un manga escrito e ilustrado por Fujiwara Cocoa que finalizó en 2014 y fue adaptado al anime por la productora David Production en 2012, dirigido por Tsuda Naokatsu. Solamente tiene una temporada de 12 episodios, más un Ova.

La historia gira en torno a Shirakiin Ririchiyo, una joven de 15 años sin habilidades sociales perteneciente a una familia descendiente de yôkai. Junto con sus inseguridades y sus respuestas mordaces, decide mudarse a la Mansión Ayakashi para estar sola y así evitar dañar a nadie con sus palabras y ser dañada ella misma. La Mansión Ayakashi es

un edificio de apartamentos para personas descendientes de yôkai y cada uno de ellos está protegido por su propio guardaespaldas del Servicio Secreto (SS). A pesar de no solicitar un guardaespaldas, a su llegada descubre que se le ha asignado uno, el descendiente del zorro de nueve colas, Miketsukami Sôshi, quien puede ser un poco obsesivo en su devoción por ella.

A través de los distintos capítulos, Ririchiyo, ayudada por Sôshi, aprende a suprimir sus malos hábitos y a establecer conexiones con el resto de residentes de la Mansión Ayakashi. Sôshi, con la ayuda de Ririchiyo, llega a ser una persona más emocional y a ser más perceptivo del mundo.

4.8.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: Yôkai

Yôkai. En esta serie aparece gran variedad de yôkai, todos ligados con un elemento o representante de una parte del orden natural.

Sôshi. Es un *Kyûbi*, un zorro de nueve colas. Esta criatura mitológica se cree que tiene más de mil años, a mayor número de colas más longevo es, siendo el nueve el número mayor de colas que puede tener un kitsune. Cuando obtienen la nueva cola su pelaje se vuelve blanco o dorado, de ahí el color blanco del cabello de Sôshi en su forma humana y el color de sus colas y vestimenta en su forma de yôkai.

Algunas leyendas sobre los kitsune de nueve colas en Japón le atribuyen una sabiduría y poderes infinitos. El kitsune, en general, tiene connotaciones positivas en la mitología japonesa a pesar de su carácter travieso y son venerados como mensajeros de Inari pero hay algunas leyendas, influenciadas por la cultura china y coreana, que ven al kyûbi como un ser violento y maligno.

b) Arquetipo 2: Pertener a ambos mundos sin pertenecer a ninguno

Hanyô. Son considerados un híbrido entre humanos y yôkai, por tanto un producto de la fusión de la naturaleza y el ser humano. El Hanyô, posiblemente, más famoso de la

mitología y folclore japonés es Abe no Seimei, un legendario onmyōji del período Heian que fue concebido de un padre humano y un kitsune que adoptó la forma de una mujer.

En el caso que nos ocupa, los personajes de esta serie son yōkai reencarnados. El hanyō de reencarnación se produce cuando un humano fue un yōkai en una vida pasada y al reencarnarse, sus poderes espirituales despiertan. No tienen que tener características físicas de yōkai, pueden tener una apariencia completamente humana pero sus rasgos yōkai serán espirituales. Para ser considerado un hanyō de reencarnación, el humano ha de nacer el mismo día y a la misma hora, además tendrán la misma personalidad que en su vida anterior y sus recuerdos.

c) Arquetipo 3: El agresor avaricioso

Nure-onna. Conocida como mujer mojada, es un yōkai con cabeza de mujer y cuerpo de serpiente cuyo hábitat natural suelen ser las costas y ríos donde se alimenta de humanos. En este caso es la naturaleza la agresora.

Familia Miketsukami. Existe la creencia de que las familias que descienden de yōkai son prósperas económicamente, de ahí que todas las familias de los personajes sean ricas. Esta creencia tiene gran importancia, porque en el caso de Sōshi nunca fue considerado un miembro de la familia sino un mero objeto al que controlar que fue criado en completo aislamiento. La avaricia puede más que los vínculos familiares o morales que pudieran existir.

d) Arquetipo 4: Anuncio y consecuencias

Agua. Se usa la llegada de una tormenta, la lluvia y el agua goteando de un grifo de forma repentina para anunciar la presencia de la Nure-onna y el consiguiente conflicto.

Falta de sentimientos. El trato que la familia Miketsukami le dio a Sōshi lo convirtió en un ser apático sin vínculos reales, la aparición del personaje de Ririchiyo le devuelve su vínculo con ambos mundos.

4.9. Tokyo Ravens

4.9.1. Información general

Tokyo Ravens es una serie de novelas ligeras japonesas escrita por Azano Kôhei e ilustrada por Sumihei en 2010, posteriormente tuvo una adaptación al manga creada por Suzumi Atsuhí en ese mismo año y una adaptación al anime en 2013. La adaptación al anime fue dirigida por Kanasaki Takaomi y producida por el estudio 8-bit, cuenta con 24 episodios en total.

Tokyo Ravens nos cuenta como tras un suceso conocido como el “Gran Desastre Espiritual”, Japón se vio sumido en el caos debido a un onmyôji. En medio de esta situación se encuentra el protagonista, Tsuchimikado Harutora, un estudiante perteneciente a una familia de onmyôji, pero que parece no tener ningún poder. Vive su vida tranquilamente en el campo hasta que una vieja amiga de la infancia, Tsuchimikado Natsume, aparece de improviso para recordarle que cumpla la promesa que hicieron de niños, donde Harutora prometió en convertirse en el shikigami (familiar) de Natsume.

4.9.2. Significantes y significados dentro del texto

a) Arquetipo 1: Otras formas de representar a la naturaleza

Altar. La disposición del altar (capítulos 3 y 14) corresponde con la Teoría de los Cinco Elementos pero mezclados con elementos shintoístas, de ahí que haya ciertos elementos confusos que hacen dudar a la hora de analizarlo. Hay cuatro torii, cada uno de un color, con un altar en el centro. El torii que se encuentra al norte del altar es de color negro y según la Teoría de los Cinco Elementos representa el elemento agua, el invierno y la criatura asociada a este elemento es la Tortuga Negra; sin embargo, en la mitología japonesa, el norte es el elemento tierra, el resto coincide. El torii al este del altar debería ser verde, aunque parece azul, y representa a la madera y al aire, a la primavera y la criatura asociada es el Dragón Azul; en la tradición japonesa, el color es el azul y el elemento representado el agua. El torii al sur del altar es rojo, representa el fuego, el verano y su criatura es el Fénix Rojo; este es el único torii donde coinciden tanto la Teoría de los Cinco Elementos como la mitología japonesa. Y por último, el torii al oeste del

altar es de color blanco, representa el metal, el otoño y su criatura es el Tigre Blanco; en la mitología japonesa, representa al aire.

Con las inconsistencias mencionadas entre la Teoría de los Cinco Elementos de la cultura china y la mitología japonesa hace difícil decidir cuál es realmente la representada, pero de decantarse por una, sería por la primera. Según la mitología japonesa, el centro está el vacío pero en este caso hay un altar. Según la teoría china, en el centro se encuentra el elemento tierra cuya criatura es un dragón amarillo, en esta serie el dragón amarillo es el familiar de la familia Tsuchimikado; además, el altar pertenece a la familia Tsuchimikado, por lo que tiene más sentido asumir que sigue la Teoría de los Cinco Elementos

Teoría de los 5 Elementos. Es una teoría de la filosofía china para clasificar los fenómenos naturales y sus interrelaciones. Según el ciclo de generación la madera alimenta al fuego, el fuego alimenta a la tierra, la tierra alimenta al metal, el metal nutre al agua y el agua hace crecer la madera. Y según el ciclo de dominación la madera controla a la tierra, la tierra controla al agua, el agua apaga al fuego, el fuego funde el metal y el metal corta la madera.

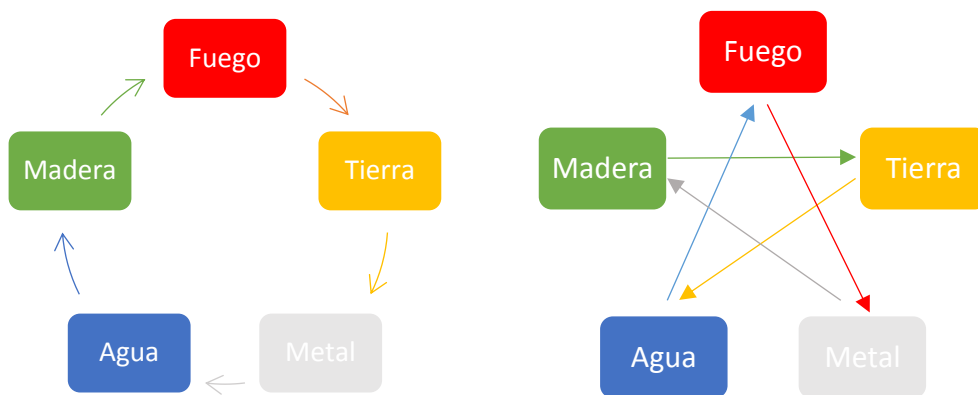


Figura 1. Ciclo de generación (izquierda) y Ciclo de Dominación (derecha). Fuente: Elaboración propia

b) Arquetipo 2: Prácticas y familiares

Onmyôji. Históricamente, un onmyôji es el practicante del onmyôdô. El Onmyôdô es una ideología basada en la cosmología esotérica japonesa tradicional que mezcla la ciencia natural y el ocultismo, sus raíces están en la ideología del Yin y Yang chino y se

usaba como fuente para la creación de calendarios y predicciones para la toma de decisiones políticas e importantes decisiones de la corte.

Shikigami. Los shikigami, según el folclore japonés, han sido vistos como espíritus bajo las órdenes de los onmyôji, sería el equivalente a los familiares de las brujas en occidente. Son espíritus ceremoniales como su nombre en japonés indica, shiki hace referencia a una ceremonia y gami es una variación del kami; usados por los onmyôji en rituales para atraer la buena fortuna, protección o, incluso, para maldecir. Todo dependerá del shikigami invocado, sea éste una divinidad, un oni, un yôkai o un fantasma. Los más comunes usan como recipientes objetos pequeños, pero también pueden poseer a los animales.

Tsuchigumo. Este shikigami fue construido como arma para la batalla y su apariencia es una fusión entre yôkai y máquina, una forma de simbolizar la posibilidad de unir la tradición con lo moderno, lo tecnológico. Su apariencia combina las figuras tradicionales del samurái con su armadura y la del tsuchigumo (yôkai con forma de araña), ambas figuras relacionadas con la batalla, el ataque.

c) Arquetipo 3: Distintas motivaciones

Suzuka. Su motivación para romper el equilibrio es el amor por su hermano muerto, aunque su motivo podría considerarse justificado tiene que romper el equilibrio natural para conseguirlo.

Dôman Ashiya. Este personaje hace referencia a Dôman Ashiya, el mayor rival de Abe no Seimei según las leyendas japonesas. Aunque también es un onmyôji, este personaje crea el caos constantemente.

Shaver. Shaver es un shikigami del metal que reside en la espada que porta, usando su espada como núcleo puede materializarse con forma humana y usar su recipiente como arma. Al descontrolarse, empieza a convertirse en un desastre espiritual y, por lo tanto, en agresor.

d) Arquetipo 4: Consecuencias

Resurrección fallida. La muerte es la última parte del ciclo de la vida antes de que vuelva a empezar, para que haya un equilibrio debe existir tanto la vida como la muerte. Traer

de nuevo a los muertos va en contra natura y el resultado es la aparición de algo sin sentimientos y corrupto, al resucitar a su hermano Suzuka invocó a un ser diferente que casi le provoca la muerte.

Pelo blanco. Es el resultado de romper brevemente el equilibrio, aunque las intenciones de este personaje eran las de detener al agresor.

Nue y Desastre espiritual. Un desastre espiritual es un fenómeno que ocurre cuando la energía espiritual de un ser se descontrola hasta el punto que no puede ser apaciguada, llegado a este punto solamente un exorcismo realizado por un onmyôji pueden pararlo. Los desastres espirituales pasan por cinco fases diferenciadas: en la primera, se produce un descontrol de la energía espiritual que no causa daño a los seres físicos; en la segunda, el desastre espiritual produce miasma y puede dañar a otros seres, es lo que vemos al principio de este capítulo; en la tercera, se materializarán los nue a través de la posesión o absorción de objetos, en este caso se crean cuatro; en la cuarta, producirá varios nue a la vez haciendo más difícil tratar con ellos; y en la quinta, los onmyôji teorizan que el desastre espiritual producirá un kami, entendida como divinidad. En definitiva, cuanto más tiempo pasa, más difícil de solucionar es el problema.

4.10. Noragami

4.10.1. Información general

Noragami es una serie de animación producida por el estudio Bones en 2014, dirigida por Tamura Kotaro y escrita por Mieno Hitomi que fue adaptada de la serie de mangas del mismo nombre escrito e ilustrado por Adachitoka. Actualmente hay dos temporadas de la serie de 12 y 13 capítulos respectivamente, así como 4 OVA.

La historia empieza cuando una estudiante de secundaria, Iki Hiyori, se ve envuelta en un accidente de tráfico cuando intentaba salvar la vida de un extraño. A partir de este suceso, el espíritu de Hiyori escapa con frecuencia de su cuerpo físico lo que la hace consciente de la existencia de dos mundos paralelos: el *Higan*, que vendría a ser la “Otra Orilla u Orilla Lejana”, haciendo referencia al más allá, al mundo de los muertos; y el *Shigan*,

“Esta Orilla”, el mundo de los vivos. A través de su espíritu, Hiyori conocerá a Yato, un kami desconocido y sin santuario propio. Para ser reconocido, Yato aceptará conceder los deseos de las personas a cambio del donativo tradicional de 5 yenes, incluyendo el deseo de Hiyori de arreglar su problema. Junto con el *shinki* de Yato (Yukine), un arma con apariencia humana, Yato e Hiyori recorrerán un camino lleno de aventuras donde la amistad, la identidad y el pasado estarán en constante conflicto.

4.10.2. *Significantes y significados dentro del texto*

a) Arquetipo 1: No reconocer a la naturaleza no significa que no está presente

Yato. Es un kami desconocido y sin santuario, para ser reconocido aceptará conceder los deseos de las personas a cambio del donativo tradicional de 5 yenes. Como metáfora de la naturaleza, este personaje necesita conseguir seguidores que crean en él para no desaparecer; si no existieran personas que cuidan la naturaleza y luchan para preservarla terminaría siendo destruida completamente y desapareciendo, trayendo con ello consecuencias desastrosas para el mundo.

Ayakashi. Es una clase de *yōkai*, en concreto aquellos que provienen de la Otra Orilla y habitan los mares de Japón. Los ayakashi, según el folclore japonés, son almas o espíritus de los difuntos que se alimentan de la oscuridad de las personas y por tanto, influyen a los humanos para corromperlos y hacer que se conviertan en uno de ellos. Aunque podrían ser vistos como arquetipo 3 se ha decidido que sea arquetipo 1 debido al hecho de que no rompen el equilibrio sino que son parte de él, son el lado negativo de la naturaleza.

b) Arquetipo 2: Los humanos no solo median, también juzgan

Hiyori. Una de las protagonistas, debido a un accidente su espíritu o alma escapa con frecuencia de su cuerpo físico lo que la hace consciente de la existencia de dos mundos paralelos.

Shinki. Los shinki son espíritus que los kami usan para realizar tareas, tienen la habilidad de transformarse en armas u objetos según el kami al que sirvan. Los shinki era originalmente almas errantes de humanos que murieron en accidentes o murieron

asesinadas, para los kami estas almas merecen una segunda oportunidad para continuar con sus vidas puesto que no murieron por ser su momento o por que quisieran. Ser un shinki significa firmar un contrato con un kami, son seres que yo no pertenecen al mundo humano pero tampoco al de los kami.

Solo un shinki puede juzgar los pecados de otro puesto que ambos fueron humanos y por tanto están sujetos, a diferencia de los kami, a los conceptos del bien y del mal. Solo los humanos pueden juzgar el comportamiento humano y por tanto, imponer un castigo. En el mundo en el que vivimos, el daño hecho a la naturaleza por el hombre es juzgados por sus semejantes.

c) Arquetipo 3: El agresor por desesperación

Yukine. Como shinki debe permanecer siempre en el medio, debe controlar sus actos para no perturbar el equilibrio que lo une con el kami. Cuando Yukine empieza a tener sentimientos cada vez más humanos, sentimientos negativos, empieza a actuar de forma no correcta y esto terminará corrompiéndolo. Su visita a la escuela (capítulo 8) le hace recordar lo que ha perdido, la vida que ya no puede vivir. Esto hace que aparezcan anhelos en él, anhelos que se convierten en puntos débiles que son aprovechados por los ayakashi para corromperlo. Casi al final del capítulo, vemos a este personaje atacando y provocando destrozos.

d) Arquetipo 4: Consecuencias

Corrupción y Transformación. En el capítulo 5 hay una metáfora muy clara de lo que significa atravesar la línea que mantiene al equilibrio. Se puede ver al personaje de Yukine y a una niña, sentados debajo de la luz de una farola, mientras están ahí simboliza que el equilibrio existe. Pero, al traspasar la frontera que separa la luz de la farola con la oscuridad de la noche, donde los ayakashi se encuentran, se inicia el proceso de corrupción del alma de la niña (la ruptura del equilibrio) como se puede apreciar por los cambios físicos que ésta sufre.

Cristal roto. El cristal rompiéndose es símbolo de la ruptura del equilibrio mantenido entre Yato (naturaleza) y Yukine (humano). Al romper el cristal, Yukine está rompiendo con su ser como shinki y dejándose corromper. Su nombre está ligado a la vida del kami, dejarse corromper significa que el kami sentirá esta corrupción como si fuera suya propia.

Dolor de Yato. En el transcurso de la serie se ha ido viendo a un Yato cada vez más débil, según iba avanzando la corrupción de Yukine. Y mientras se ve como Yukine rompe las ventanas de la escuela (capítulo 10), paralelamente, se puede apreciar como la corrupción de su alma se refleja en el cuerpo de Yato a través de manchas de color morado, símbolo de impureza. Este hecho es una metáfora al daño hecho a la naturaleza y como, a veces, se puede ver daño. Al reflexionar sobre esta escena, las manchas cubriendo el cuerpo de Yato recuerdan a los vertidos de petróleo en el mar o incluso, a la zona negra que queda tras el paso de las llamas en un incendio cuando arrasa un bosque.

5. Discusión de resultados

La comunicación entre las personas requiere sistemas de códigos compartidos que posibiliten la comprensión de los mensajes, del mismo modo que su actividad conjunta requiere hábitos, usos, normas, costumbres y valores que la coordinen. Cuando cultura, naturaleza y sociedad están perfectamente acopladas, los individuos observan un mundo en el que todas las piezas encajan, y experimentan la vida en el seno de un orden social en el que las palabras y las cosas coinciden (la vaca es sagrada, el rey gobierna, los conjuros mágicos funcionan, los bancos tienen dinero). Sin embargo, el ajuste perfecto entre sociedad, naturaleza, cultura y persona es altamente improbable. (Bericat, 2016, p.137)

- Arquetipo 1

En el análisis de las series se ha podido apreciar el uso de personajes del folclore o la mitología, o alguna metáfora de estos como los mushi, para representar a la naturaleza. El uso de personajes tiene una intención más significativa que si se usara, por ejemplo, paisajes solamente; al usar personajes que están vivos, que sienten y sufren, están atribuyéndole a la naturaleza conciencia propia, viéndola como un ente vivo, en vez de verla como un concepto inerte.

- Arquetipo 2

Se aprecia un patrón en las series analizadas donde los niños parecen ser más propensos a ver lo sobrenatural, su afinidad con el mundo espiritual puede deberse al hecho de que aún, como niños, no están inmersos en el mundo humano y sus preocupaciones y, por tanto, están más dispuestos a aceptar lo no lógico, lo misterioso, lo que no tiene una explicación.

También se aprecia que estos personajes parecen haber sufrido un rechazo o un trato cruel por parte de los humanos y eso ha hecho que se alejen y entren en contacto con el otro lado, el lado natural, donde han encontrado un refugio y obtenido una sensibilidad especial para con la naturaleza. Sin embargo, ninguno de ellos ha dado la espalda a la humanidad sino que se han convertido en mediadores entre ambos mundos

Este análisis deja patente que los principios del Shintô están muy presentes en la cultura japonesa, no solo aparecen figuras del mito y del folclore, sino que también se aprecia la importancia que se le da al grupo sobre el individuo y la importancia de mantener la armonía entre todos los aspectos de la vida. Se aprecia el Shintô no como una religión, sino más bien como una filosofía, que pretende enseñar a todas aquellas personas que la siguen la importancia de establecer vínculos fuertes e irrompibles con el mundo que nos rodea y con nuestro ser.

- Arquetipo 3

En la mayoría de los casos analizados, el agresor siempre es el hombre o una acción u objeto creado por este, a excepción de los casos en Kamisama Hajimemashita (capítulo 12) y en Inu x Boku SS (capítulo 6) donde el agresor son yôkai. En general, la visión que ofrecen estas series es que la ruptura del equilibrio entre naturaleza y hombre siempre es culpa del hombre y si la naturaleza ataca a la humanidad es en respuesta a las acciones de éste. Se ha comentado en varias ocasiones, que según el Shintô los kami no son buenos ni malos, solo actúan según las circunstancias; esta idea se ha reflejado en los diferentes análisis y da a entender, que para la cultura japonesa, el hombre es siempre el agresor o el causante de los problemas y que es su responsabilidad cuidar del equilibrio.

También, a través del análisis, se ha representado el agresor motivado por sentimientos como el egoísmo, la avaricia, la vanidad, etc en series como Tactics o Mushishi, entre otras; también aquellos que tienen un motivo más altruista como devolver la vista a su hija (Mushishi) o revivir a un familiar asesinado (Tokyo Ravens); o sin justificación alguna (Natsume Yûjin Chô).

- Arquetipo 4

La desaparición de los yôkai en el capítulo 3 de Natsume Yûjin-Chô representa como el hombre es responsable de la desaparición de otras especies, llegando incluso a la extinción; el monje estaba dispuesto a exterminar a todos los yôkai de la zona sin importar el beneficio que su presencia tiene sobre el orden natural. Una buena armonía es como la

maquinaria de un reloj, cuando todas sus piezas están bien engrasadas y funcionan sincronizadas, realizarán su trabajo sin problema. En el mundo pasa lo mismo, vivimos en un ecosistema donde cada parte que lo compone (humanos, plantas, animales, etc) es dependiente de las otras y la desaparición de una traerá consecuencias desastrosas a un nivel global. Todo está íntimamente ligado entre sí.

Pequeños actos, sin importancia a primera vista, crean una reacción en cadena como en el capítulo 3 de xxxHolic donde la acumulación de pensamientos de todos los participantes en el juego Ángel terminó creando un “espíritu” que causó graves problemas. Esto se representa muy bien en la serie de Noragami, con cada acto cometido por el personaje de Yukine, el kami Yato se va debilitando poco a poco y, en un momento determinado, con un pequeño acto más como es romper las ventanas, se puede ver paralelamente el colapso del kami/naturaleza. Con cada acto se aprecia como la corrupción de Yukine se refleja en el cuerpo de Yato a través de manchas de color morado, símbolo de impureza. Este hecho es una metáfora al daño hecho a la naturaleza y como, a veces, se puede ver daño. Al reflexionar sobre esta escena, las manchas cubriendo el cuerpo de Yato recuerdan a los vertidos de petróleo en el mar o incluso, a la zona negra que queda tras el paso de las llamas en un incendio cuando arrasa un bosque.

- Relación entre arquetipos

En todas las series se produce algún tipo de pacto entre los arquetipo 1 y 2, se entiende como la posibilidad de crear lazos con la naturaleza para convivir de forma armoniosa. Anime como Natsume Yûjin-Chô, xxxHolic o Tactics enseñan que existe la posibilidad de la coexistencia si el ser humano quiere poner de su parte y establecer vínculos basados en el respeto y no en la dominación. La naturaleza necesita personas que la cuiden y luchan por preservarla para evitar que termine siendo destruida completamente y desapareciendo, trayendo con ello consecuencias desastrosas para el mundo.

Otro resultado frecuente que se muestra, es que el agresor no suele sufrir las consecuencias directamente sobre su persona, sino que las consecuencias las sufren otros. Cualquiera es susceptible a sufrir las consecuencias que la ruptura del equilibrio puede traer por eso, hacen hincapié una y otra vez en poner al grupo por encima del individuo,

cuando una persona solo piensa en sí misma termina dañando a otros. Ejemplos de esto se ven día a día en el mundo, empresas dedicadas al mundo de la moda que contaminan el agua de los ríos³¹, empresas o ganaderos que talan zonas enteras de bosques³² para enriquecerse.

³¹ <https://www.revistacircle.com/2018/03/05/rios-tinta-las-huellas-la-industria-textil/> [Acceso el 15 de junio de 2020]

³² https://elpais.com/elpais/2018/02/15/ciencia/1518649613_229545.html [Acceso el 15 de junio de 2020]

6. Conclusiones

Tras estudiar los distintos aspectos de la cultura japonesa y analizar la relación que mantiene Japón con la naturaleza, usando el análisis semiótico en las distintas series de la muestra, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

La idea principal que se ha extraído de la investigación en general y que ha sido muy representada durante el análisis, ha sido la importancia que le da la cultura japonesa a la idea del equilibrio, del balance. No importa que la serie no haga referencia explícita a la naturaleza, en estos casos que se han analizado siempre está presente la necesidad de mantener el equilibrio del orden natural de las cosas, ya sea desde un punto de vista ecológico, social o incluso económico.

El analizar los distintos relatos nos ha llevado a una serie de conclusiones con respecto a la importancia de ciertos elementos dentro de la cultura japonesa, que aunque ya sospechábamos su resultado, han sido confirmadas tras nuestra investigación debido a la repetición de estos elementos en las diferentes series. Aunque es cierto que buscamos series con relación a lo sobrenatural y por tanto esperábamos encontrar la figura del kami o su versión de yōkai, nos ha sorprendido encontrarnos con la repetición que se hace de la figura del kitsune. De las 10 series analizadas, esta figura, ya sea con mayor o menor protagonismo, sale en 7 de ellas, al menos en lo que se refiere a la totalidad de los capítulos visualizados. Sería interesante para una futura investigación ver en profundidad la importancia de esta figura, ya sea usando el anime o cualquier otro medio, y qué papel juega dentro de los diferentes relatos, así como ver cuáles son las características más representadas y apreciadas de esta figura folclórica. Con ello se podría comprobar la hipótesis, surgida durante esta investigación, de si su popularidad se debe, no solo a su relación con la divinidad Inari, sino que también se debe a la personalidad traviesa y extrovertida con la que se le suele asociar y con la que parece atraer a la reservada cultura japonesa.

Por otro lado, elementos considerados parte de la religión y la tradición como los matsuri o los rituales de purificación u oración y, sobretodo, la creencia de que los objetos tienen su propio espíritu están muy extendido y son un reflejo de la sociedad japonesa actual. Solo hay que ver documentales que relaten la vida en Japón para ver estos elementos en la vida real y darnos cuenta que las creencias religiosas están muy presentes en el Japón

moderno. Esto podría deberse al hecho de que el Shintô podría considerarse más como una forma de vivir, donde el respeto por la naturaleza es primordial. Simplemente, estos elementos están ahí y forman parte de la vida de los japoneses. Con esto en mente, no debería extrañarle a nadie ver series como Tokyo Ravens o Kamisama Dolls, donde tradición y modernidad no solo van de la mano sino que muestran una relación simbiótica entre ambas.

A través del análisis, del trabajo de ir descodificando los códigos que han ido apareciendo, vemos como tienen significados y que cuando se descifran, nos abre un mundo muy rico culturalmente hablando, nos enseña a prestar atención real a lo que estamos viendo. Entonces, ¿por qué no usar esto para concienciar a la gente sobre los problemas de nuestra sociedad?

En nuestro análisis hemos hecho una descodificación pero se podría aplicar este proceso a la inversa, es decir, representar un problema a través de símbolos, y dejar que lo descodifiquen de forma intencionada. Enseñar a descodificar estos códigos desde la infancia, ayudaría a que entendieran que lo que se muestra, aunque ficticio visualmente, cuenta un problema real del que deben ser partícipes. Crear series, películas o cualquier medio audiovisual con la intención de representar un problema de forma entendible para los niños y que se les den a éstos las herramientas para descifrar sus significados, crearía, posiblemente, una generación de niños más observadores, críticos y conscientes de su entorno y sus problemas. Y aunque seguro que existen este tipo de series, no tienen gran visibilidad. Considero que este tipo de medio audiovisual sería una herramienta de estudio que podría usarse en las aulas.

Personalmente, he disfrutado descodificando e investigando sobre los significados de los elementos que se habían seleccionado para el análisis. Había veces que debía recordarme que esta investigación tenía un límite de páginas y de tiempo porque investigar un elemento me llevaba a relacionarlo con otro y después con otro más. También me pasaba que cuando veía un capítulo o una serie en su totalidad pensaba en lo interesante que sería hacer el análisis desde un punto de vista diferente, desde una perspectiva de comportamiento social, por ejemplo.

Todo esto me ha llevado a querer profundizar en el mundo de la simbología cultural, a continuar realizando investigaciones para descodificar aquellos códigos diferentes al de

mi propia cultura y a compartirlo con otras personas que puedan estar interesadas pero por falta de tiempo u otros motivos no pueden hacerlo. En esta investigación solo se ha analizado una muestra diminuta con respecto al universo que supone la animación japonesa en su totalidad, aún queda bastante por hacer.

7. Bibliografía

Libros:

Anderson, J. L. (1991). *An Introduction to Japanese Tea Ritual*. Albany: SUNY Press.

Anesaki, M. (1996). *Mitología japonesa*. Barcelona: Edicomunicación

Ashkenazi, M. (2003). *Handbook of Japanese Mythology*. ABC-CLIO.

Bally, C., & Sechehaye, A. (Eds.). (1966). *Course in general linguistics Ferdinand de Saussure*. McGraw-Hill Book Company.

Barthes, R. (1982). *Empire of Signs* (trad. de Richard Howard). New York: Hill & Wang.

----. (1991). *Mitologías (9ª ed.)*. México: Siglo XXI.

----. (1993). *La aventura semiológica (Trad. Ramón Alcalde) (2ª ed.)*. Barcelona: Paidós.

Bathgate, M. (2003). *The fox's craft in Japanese religion and culture: Shapeshifters, transformations, and duplicities*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 31 de octubre de 2019]

Berger, A. (1991). *Media analysis techniques* (Rev. Ed.). Sage.

----. (2010). *Tourism in japan: An ethno-semiotic analysis*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 10 de junio de 2020]

Cavallaro, D. (2013). *Japanese Aesthetics and Anime: The Influence of Traditions*. North Carolina: McFarland & Company

Chandler, D. (1998). *Semiótica para principiantes*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 11 de mayo de 2020]

Cox, R. (2003). *The zen arts: An anthropological study of the culture of aesthetic form in Japan*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uses/reader.action?docID=1542734> [Acceso el 23 de octubre de 2019]

- Davis, F., Paul, E., & Kawamura, Y. (2013). *Mitos y leyendas de Japón* (3a edición). Gijón: Satori.
- Deal, W. E., y Ruppert, B. (2015). *A cultural history of japanese buddhism*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uses/reader.action?docID=4036751> [Acceso el 10 de octubre de 2019]
- Foster, M. D. (2008). *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of yokai*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 21 de mayo de 2020]
- Hartley, J. (2011). *Communication, cultural and media studies: The key concepts*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 11 de junio de 2020]
- Heisig, J. W., Kasulis, T. P., & Maraldo, J. C. (Eds.). (2011). *Japanese philosophy: A sourcebook*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 12 de octubre de 2019]
- Lanzaco Salafranca, F. (2003). *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*. Madrid: Verbum.
- . (2008). *Religión y espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- . (2011). *Introducción a la cultura japonesa : pensamiento y religión (2a ed. rev. y amp.)*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Li, W. (2010). *Chinese writing and calligraphy*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 30 de octubre de 2019]
- Littleton, C. (2002). *Shinto: Origins, Rituals, Festivals, Spirits, Sacred Places*. New York: Oxford University Press
- Monaco, J. (1981). *How to read a film* (Edición revisada). Oxford University Press.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation (2nd ed.)*. Palgrave Macmillan.

- Okuyama, Y. (2015). *Japanese mythology in film: A semiotic approach to reading japanese film and anime*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 28 de octubre de 2019]
- Ono, S. (2017). *Sintoísmo. La vía de los Kami*. Guijón: Satori.
- Papp, Z. (2010). *Anime and its roots in early japanese monster art*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [[Acceso el 5 de noviembre de 2019]
- . (2010). *Traditional monster imagery in manga, anime and japanese cinema*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 2 de noviembre de 2019]
- Reider, N. (2010). *Japanese demon lore: Oni from ancient times to the present*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uses/reader.action?docID=3442822> [Aceso el 10 de septiembre de 2019]
- Rubio López de la LLave, C. y Tani Moratalla, R. (2012). *Kojiki: crónicas de antiguos hechos de Japón* (2ª ed). Madrid: Trotta.
- Schnell, S. (1999). *The rousing drum : Ritual practice in a japanese community*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 30 de septiembre de 2019]
- Sullivan, L. E., (2008). *Naturaleza y rito en el sintoísmo*. Donostia-San Sebastián: Nerea.
- Suzuki, D. (2016). *El zen y la cultura japonesa (1ª ed., 2ª reimp.)*. Barcelona: Paidós.
- Varley, P. (2000). *Japanese culture (4ª ed.)*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uses/reader.action?docID=3413099> [Acceso el 5 de septiembre de 2019]
- Watsuji, T. (2006). *Antropología del paisaje: climas, culturas y religiones*. Salamanca: Sígueme.
- Yamakage, M. (2006). *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*. Kodansha USA

Zapater, J. (2003). *Dibujos en el vacío: claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM.

Capítulos de libro:

Bericat, E. (2016). Cultura y Sociedad. En J. Iglesias de Ussel, A. Trinidad Requena & R. Soriano Miras. (2016). *La sociedad desde la sociología : una introducción a la sociología general (Quinta Edición)*. (pp.123-154). Tecnos. Recuperado de https://www.academia.edu/29609439/_Qu%C3%A9_es_la_cultura [Acceso el 11 de junio de 2020]

De Bary, WM. T. (1995). “The Vocabulary of Japanese Aesthetics, I, II, III”. En N. G. Hume (Ed.). (1995). *Japanese aesthetics and culture: a reader* (pp.43-76). Albany: State University of New York Press.

Haga, K. (1995). “The Wabi Aesthetics through the Ages”. En N. G. Hume (Ed.). (1995). *Japanese aesthetics and culture: a reader* (pp.245-275). Albany: State University of New York Press.

Jackson, P. (2010). “The Space between Worlds: Mushishi and Japanese Folklore”. En F. Lunning, *Mechademia 5* (pp. 341-343). Minneapolis, London, University of Minnesota Press. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uses/reader.action?docID=635545> [Acceso el 29 de octubre de 2019]

Jun, E. (2003). “The early modern period: in search of a Shinto identity”. En N. Inoue, (ed). (2003). *Shinto: A short history*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com> [Acceso el 25 de mayo de 2020]

Keene, D. (1995). “Japanese Aesthetics”. En N. G. Hume (Ed.). (1995). *Japanese aesthetics and culture: a reader* (pp.27-42). Albany: State University of New York Press.

Artículos:

- Criado, M. (2018). Borneo ha perdido ya la mayoría de sus orangutanes. *EL PAÍS* [Internet]. 15 de febrero. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/02/15/ciencia/1518649613_229545.html [Acceso el 15 de junio de 2020]
- Espino, A. (2018). Ríos de tinta: las huellas de la industria textil. *Revista Circle* [Internet]. 5 de marzo. Recuperado de <https://www.revistacircle.com/2018/03/05/rios-tinta-las-huellas-la-industria-textil/> [Acceso el 15 de junio de 2020]
- Falero, A. (2013). El mal, la culpa y el pecado en el sintoísmo. Rito, muerte, mancha: Las perspectivas del mal. *ARYS: Antigüedad, Religiones y Sociedades*, 11, 339-374. Recuperado de http://www.academia.edu/28099413/El_mal_la_culpa_y_el_pecado_en_el_sinto%C3%ADsmo._Rito_muerte_mancha_Las_perspectivas_del_mal [Acceso el 1 de noviembre de 2019]
- Hara, K. (2001). The Word 'Is' the Thing: The 'Kotodama' Belief in Japanese Communication. *A Review of General Semantics*, 54(4), 408-419. Recuperado de <https://literature--proquest--com.us.debiblio.com/pageImage.do?ftnum=109548787&fmt=page&area=criticism&journalid=0014164X&articleid=R04051918&pubdate=2001/2002> [Acceso 10 de marzo de 2020]
- Kimbrough, K. (2005). Reading the Miraculous Powers of Japanese Poetry: Spells, Thuth Acts, and Medieval Buddhist Poetics of the Supernatural. *Japanese Journal of Religious Studies*, 32(1), 1-33. Recuperado de <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2859> [Acceso el 1 de noviembre de 2019]
- Morley, C. (2007). Chakagi zato (the tea sniffing blind men). *Asian Theatre Journal*: ATJ, 24(1), 50-60. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/214406632?accountid=14744> [Acceso el 15 de abril de 2020]

Ryan, N. (11 de junio de 2019). The Oriental Magical Practice of Onmyōdō and Its Checkered History. *Ancient Origins*. Recuperado de <https://www.ancient-origins.net/history-ancient-traditions/onmyodo-0012127> 5/06/2020

Reider, N. (2007). Onmyōji Sex, Pathos, and Grotesquery in Yumemakura Bakus Oni. *Asian Folklore Studies*, 66(1/2), 107-124. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/30030452> [Acceso el 10 de septiembre de 2019]

Manuales:

Doménech del Río, A., Prats, R., & Prevosti i Monclús, A. (2011). *Pensamiento y religión en Asia oriental*. Barcelona: Editorial UOC.

Tesis doctoral publicada:

Balboa González, A. E. (2006). *Una tradición en la observación* [Tesis doctoral]. Madrid, Recuperado de <https://eprints.ucm.es/7418/>

Enciclopedia en línea:

Makoto, H. (2006). Shinto and Onmyōdō. *Encyclopedia of Shinto* [Online]. Tokyo, Japón: Kokugakuin University, <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=828>

Medios audiovisuales:

Asaka, M. (Director). (1998). *Cardcaptor Sakura* [Serie de televisión]. Japón: Madhouse.

Daichi, A. (Director). (2012). *Kamisama Hajimemashita* [Serie de televisión]. Japón: TMS Entertainment.

Kanasaki, T. (Director). (2013). *Tokyo Ravens* [Serie de televisión]. Japón: 8-Bit.

Kishi, S. (Director). (2011). *Kamisama Dolls* [Serie de televisión]. Japón: Brain's Base.

Mizushima, T. (Director). (2006). *xxxHolic* [Serie de televisión]. Japón: Producción I.G.

Nagahama, H. (Director). (2005). *Mushishi* [Serie de televisión]. Japón: Artland.

Omori, T. (Director). (2008). *Natsume Yûjin-Chô* [Serie de televisión]. Japón: Brain's Base.

Ônuma, S. (Director). (2012). *Tasogare Otome x Amnesia* [Serie de televisión]. Japón: Silver Link.

Suda, N. (Director). (2012). *Inu x Boku SS* [Serie de televisión]. Japón: David Production.

Suzuki, T. & Miyazaki, H. (productores). Takahata, I. (Director). (1994). *Heisei Tanuki Gassen Pompoko* [Película]. Japón: Studio Ghibli

Tamura, K. (Director). (2014). *Noragami* [Serie de televisión]. Japón: BONES.

Watanabe, H. (Director). (2004). *Tactics* [Serie de televisión]. Japón: Studio Deen.

Anexo

Anexo: Tablas

1. Mushishi

Mushishi					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 1	Personaje	Mushi	Ginko Shinra	Cuervo	
	Objeto		Taza verde Pincel		
	Ritual		Caligrafía Compartir la taza		División del alma
Capítulo 10	Personaje	Mushi	Ginko	Tagane	
	Objeto		Suzuri		
	Ritual				Congelación
Capítulo 25	Personaje	Mushi	Ginko Amane	Padre de Amane	
	Objeto		Ojos		
	Ritual				Visión Muerte

2. Natsume Yûjin-Chô

Natsume Yûjin-Chô					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 3	Personaje	yôkai	Natsume	Monje	
	Objeto		libro		
	Ritual			Exorcismo	Desaparición de los yôkai
Capítulo 5	Personaje	yôkai	Natsume		
	Objeto				
	Ritual			La entrega del nombre	Terremoto Aura morada
Capítulo 13	Personaje	yôkai			
	Objeto				
	Ritual		Matsuri		

3. xxxHolic

xxxHolic					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 3	Personaje	Serpiente	Yûko Watanuki	Estudiantes	Serpiente
	Objeto				Ángel
	Ritual	Hitsuzen			
Capítulo 18	Personaje	Árbol		Watanuki Dômeki	
	Objeto		Farolillo rojo		Agresión
	Ritual	Hyakki Yagyō			
Capítulo 19	Personaje		Watanuki		
	Objeto	Muñecos de nieve			
	Ritual		Pelea de bolas de nieve		

4. Kamisama Dolls

Kamisama Dolls					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 6	Personaje		Seki		
	Objeto	Kakashi Arboles	Kakashi		
	Ritual				
Capítulo 7	Personaje		Seki	Atsushi	Aki
	Objeto				
	Ritual	Relación Kakashi con Seki			
Capítulo 10	Personaje		Kyôhei	Mahiru	
	Objeto	Kakashi			
	Ritual				Pelea entre Kakashi

5. Tactics

Tactics					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 5	Personaje	Yôkai Haruka	Kantarô	Aoyagi	
	Objeto	Yae			Fuego
	Ritual				Danza Muerte
Capítulo 10	Personaje		Kantarô Miyabi	Figura desconocida	Muerte
	Objeto	Furin	Furin		
	Ritual				
Capítulo 16	Personaje	Kotoe	Kantarô	Amante	Kyôkotsu/Yûrei
	Objeto				
	Ritual				

6. Kamisama Hajimemashita

Kamisama Hajimemashita					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 2	Personaje	Nanami	Nanami	Yôkai débiles	
	Objeto				
	Ritual				
Capítulo 4	Personaje	Yonomori			
	Objeto		Santuario	Perdida de adoradores	Deterioro del santuario
	Ritual				Desaparición
Capítulo 12	Personaje	Nanami		Tsuchigumo	
	Objeto				Miasma
	Ritual		Matsuri		

7. Tasogare Otome x Amnesia

Tasogare Otome x Amnesia					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 2	Personaje	Yûko	Teiichi		
	Objeto		Muñeco	Mente humana	
	Ritual				Miedo
Capítulo 4	Personaje	Yûko	Teiichi	Ser humano	
	Objeto		Noroi ishi		
	Ritual				Miedo
Capítulo 10	Personaje	Yûko	Teiichi	Ancianos del pueblo	Yûko sombra
	Objeto		Espejo		
	Ritual				

8. Inu x Boku SS

Inu x Boku					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 5	Personaje	Yôkai	Hanyô		
	Objeto				
	Ritual				
Capítulo 6	Personaje	Yôkai	Hanyô	Nure-onna	
	Objeto				Agua
	Ritual				
Capítulo 11	Personaje	Sôshi	Hanyô	Familia Miketsukami	
	Objeto				
	Ritual				Falta de sentimientos

9. Tokyo Ravens

Tokyo Ravens					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 3	Personaje		Onmyôji Shikigami	Suzuka	
	Objeto	Altar			
	Ritual				Resurrección fallida
Capítulo 14	Personaje		Onmyôji	Dôman Ashiya	
	Objeto	Altar			Pelo blanco
	Ritual				
Capítulo 17	Personaje		Onmyôji	Shaver	
	Objeto				
	Ritual	Teoría de los 5 elementos			Nue Desastre espiritual

10. Noragami

Noragami					
Capítulo	Significante	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4
Capítulo 5	Personaje	Yato Ayakashi	Hiyori	Yukine	
	Objeto				
	Ritual				Corrupción
Capítulo 8	Personaje	Yato	Hiyori	Yukine	
	Objeto				Cristal roto Dolor de Yato
	Ritual				
Capítulo 9	Personaje	Yato	Shinki	Yukine	
	Objeto		Kyôkaisen		
	Ritual				Transformación