

Mitología shinto en el anime

Shinto mythology in anime

アニメにおける神道

Irene González Manzano

Tutor: José Manuel Almodóvar Melendo

Estudios de Asia Oriental. Septiembre de 2022

Resumen

El sintoísmo es el sistema de mitos, rituales y creencias nativo de Japón, lo que lo ha convertido en símbolo de la tradición más puramente japonesa. Durante cientos de años, se mantuvo una relación entre éste y la Familia Imperial Japonesa al declarar que la diosa del sol Amaterasu fue un antepasado de ésta. Aun así, perdió gran parte de su legitimidad al final de la Segunda Guerra Mundial puesto que el Emperador Hirohito se vio obligado a admitir su humanidad, rechazando públicamente esta relación. Por otra parte, por esta época la industria del anime y el manga vivían una época de auge en el territorio nacional y, más tarde, internacional. En otras palabras y relacionando ambos conceptos, mientras el sintoísmo perdía popularidad, el anime la ganaba. Aun así, durante los últimos años, el anime ha servido como medio para representar los seres y costumbres presentes en el sintoísmo, lo que ha atraído de nuevo atención a esta filosofía. Tomando en consideración este dato, es interesante plantear la cuestión de si hubo una intención previa de popularizar la tradición japonesa nacional o internacionalmente, o si tenían otro objetivo. El presente trabajo se dedica a analizar los elementos sintoístas representados dentro del anime, explicando de qué forma aparecen y las posibles razones para ello. Los resultados muestran diferencias entre animes de distintas épocas, apreciándose más interés y respeto por la mitología shinto en animaciones antiguas, mientras que series modernas usan estas ideas de forma más comercial.

Palabras clave: Shinto, Anime, Mitología, Kami, Yokai.

Abstract

Shintoism is the system of myths, rituals, and beliefs native to Japan, which has made it a symbol of the most purely Japanese tradition. For hundreds of years, a relationship was maintained between it and the Japanese Imperial Family by declaring that the sun goddess Amaterasu was their ancestor. Even so, it lost much of its legitimacy at the end of World War II as Emperor Hirohito was forced to admit his humanity, publicly rejecting this relationship. On the other hand, at the mentioned point in time, the anime and manga industry were experiencing a boom in the national territory and, later, internationally. In other words, and relating both concepts, while Shinto lost popularity, anime gained it. Still, in recent years, anime has served as a medium to represent the beings and customs present in Shintoism, which has brought new attention to this philosophy. Taking this fact into consideration, it is interesting to raise the question of whether there was a previous intention to popularize the Japanese tradition nationally or internationally, or if they had another objective. The present work is dedicated to analyzing the Shinto elements represented within the anime, explaining how they appear and the possible reasons for it. The results show differences between anime from different periods, showing more interest and respect for Shinto mythology in old animations, while modern series use these ideas in a more commercial way.

Keywords: Shinto, Anime, Mythology, Kami, Yōkai.

Tabla de contenidos

1.	Introducción	4
1.1	Historia y Contexto.....	5
1.2	Historia del anime y primeras apariciones.....	7
2.	Animes que se mencionan en el trabajo	10
2.1	Gegege no Kitarō.....	10
2.2	Inuyasha	11
2.3	Ayakashi: Samurai Horror Tales, y su secuela Mononoke	13
2.4	Kamisama Hajimemashita	15
2.5	Red Data Girl	17
2.6	Yōkai Watch.....	18
2.7	Kamigami no Asobi.....	19
2.8	Noragami.....	20
3.	Representaciones de mitología dentro del anime	22
3.1	Arquitectura	22
3.2	Miko.....	22
3.3	Yōkai	23
3.4	Dioses	28
4.	Las mujeres en el sintoísmo y su representación en el anime	35
5.	Formas de representar estos elementos	38
6.	Intenciones	40
7.	Conclusión.....	43
8.	Bibliografía	47
8.1	Libros	47
8.2	Anime y otras animaciones	47
8.3	Páginas web.....	48

1. Introducción

En el presente trabajo, se ha buscado poner en manifiesto la relación entre el sintoísmo, el sistema de creencias y mitos tradicional de Japón, y el anime. Esto se ha llevado a cabo expresando brevemente su historia y la convergencia entre los dos temas, así como mostrando ejemplos concretos de la misma. Además de esto, se ha realizado una investigación sobre otras formas de representación del sintoísmo en la actualidad. El objetivo de este trabajo es doble: por una parte, se busca mostrar esta representación y esta permanencia de las raíces mitológicas y religiosas en la cultura japonesa, y por otra se investigará el porqué de estas referencias.

Para esto, me he basado en trabajos como los de Mark Teeuwen y Zilia Papp acerca de la historia del sintoísmo y los yōkai. Asimismo, he utilizado el kojiki y el nihon shoki, así como mi propia experiencia en cuanto a conocimiento de anime y kami, además de la experiencia de algunos japoneses nativos que me han ofrecido datos sobre sus vidas y su cultura. Mi metodología, por tanto, se ha basado en reunir información previamente publicada, así como algunos conocimientos previos o aportados por personas que han vivido el tema a tratar de primera mano, a fin de desarrollar mis propias conclusiones.

Dentro de esta bibliografía, me ha costado encontrar artículos de revistas o libros completos tratando este tema, especialmente en español, pero también en inglés. Especialmente tratando la historia del anime y la animación en Japón. Tal vez, esto sea debido a su actualidad o a que aún no se considera a la industria del anime lo suficientemente influyente como para estudiarla formalmente. Por otra parte, he tenido dificultades eligiendo los animes que utilizar para este trabajo por el motivo opuesto, dada la gran variedad de títulos disponibles. Al final he tratado de decidir títulos relevantes por ser representativos de una época, tener especial relevancia en Japón o en el extranjero, o representar seres o tradiciones que otras series no mostraban.

Dicho esto, los animes estudiados en este trabajo incluyen Gegege no Kitarō como un representante del anime inmediatamente posterior a la Segunda Guerra Mundial, títulos muy influyentes en el extranjero tales como Inuyasha o Yōkai Watch, y series más modernas tales como Kami-sama Hajimemashita o Noragami. La mayoría de los títulos incluyen representaciones de varios elementos tratados posteriormente, a fin de condensar estos en el menor número de series posible. Sin embargo, es necesario aclarar que esta selección es personal y, pese a los esfuerzos realizados en la fase de investigación, no es necesariamente representativa de cada época.

Por otra parte, entre los elementos del sintoísmo tratados, encontramos dioses presentes en el kojiki tales como Amaterasu, Susanowo o Tsukuyomi, yōkai, y otros elementos más culturales como las miko o la arquitectura sintoísta mostrada en el anime. Se ha intentado reducir estos elementos a los puramente sintoístas, descartando o mencionando brevemente aquellos de raíces

budistas o taoístas. Por desgracia, esta distinción no ha sido posible en muchos casos, especialmente en el caso de los yōkai, dada la falta de claridad en cuanto a sus orígenes.

1.1 Historia y Contexto

El sintoísmo es un sistema religioso y filosófico, una forma de ver el mundo que tiene sus raíces en la historia antigua de Japón. Es un sistema que se forma y evoluciona a partir de otros tales como el budismo y el confucianismo, por lo cual es complicado delimitarlo a una sola época, o tratarlo como un grupo de creencias completamente aisladas y originales. Aun así, en el entorno académico moderno se suele tratar como la “religión tradicional de Japón”, en contraste con religiones extranjeras como el cristianismo, el budismo, el islam, etc.

La mitología sintoísta tiene sus raíces en la transmisión oral, al igual que muchas otras. Los primeros japoneses necesitaban encontrar explicación a sucesos naturales como el cambio entre el día y la noche o a desastres de la misma índole como los tsunamis. De hecho, a partir de este origen prehistórico, el sintoísmo desarrolló un carácter anímico, estando muy arraigada la creencia de que todo tiene alma. Esta creencia del alma se aplicaba no solo los humanos, como puede verse en religiones como el cristianismo, sino también los animales, los objetos e incluso lugares tales como ríos o montañas. De esta forma, surgieron varios miles de dioses (kami), yōkai, espíritus vengativos y otros seres místicos que han poblado los mitos sintoístas de Japón desde sus comienzos, y de los que hablaremos más adelante.

Con el paso del tiempo, algunos clanes y familias comenzaron a considerar a sus fundadores como dioses y otros crearon lazos entre ellos y kami existentes, como una forma de legitimar su dominio sobre un territorio. No obstante, incluso con estos lazos entre kami y las familias gobernantes, el shinto continuaba siendo una religión que seguía más el pueblo llano, venerando a los dioses y creando rituales para defenderse de los espíritus malignos. La primera mención del shinto fue en el Nihon shoki en el año 720 cuando se usa esta palabra al hablar del emperador Yomei, quien creía tanto en el budismo como en el sintoísmo. De esta forma, se usa shinto para identificar los kami nativos de Japón, en contraste con los nuevos que vinieron con el budismo, esto es, a modo de separación entre ambas corrientes.

Sin embargo, ¿podemos decir que esta forma de shinto es la primigenia, la que aún no tiene influencias externas? La respuesta es indudablemente negativa. Ni la forma de shinto que seguía el pueblo ni la escrita para definir las creencias del Emperador Yomei pueden definirse como sintoísmo puro e inalterado. Desde tiempos inmemoriales Japón ha tenido contacto con China y, de esta forma, costumbres y creencias también se han transmitido. Así, podemos encontrar que creencias provenientes del budismo, confucianismo y taoísmo como el yin y el yang o los cinco

elementos (madera, fuego, tierra, metal y agua) han influenciado el desarrollo del sintoísmo desde el principio. Un ejemplo de esta mezcla podría tratarse de los onmyōji (literalmente traducido como “maestro del yin y el yang”), exorcistas de yōkai. Estos utilizarían shikigami para realizar sus funciones, los cuales son pequeños espíritus o kami que el onmyōji podría invocar y utilizar a voluntad para tareas como el espionaje. Los shikigami, igual que los onmyōji, son elementos muy utilizados en el anime. Por ejemplo, en Red Data Girl, el personaje de Ichiyō Takayanagi es un onmyōji, aunque es un personaje secundario y con papel antagonista. Por otra parte, la protagonista de Kamisama Hajimemashita tiene un shikigami con forma de mono. Sin embargo, al tener raíces puramente taoístas, estos elementos no se han tenido en especial consideración a la hora de analizar información para este trabajo.

A partir del momento en que el nihon shoki identificó públicamente al Emperador Yomei con el sintoísmo y pese a sus orígenes populares, esta religión estableció lazos con la familia Imperial. De esta forma, acabó convirtiéndose en prueba de legitimidad al declarar relación consanguínea con la diosa del sol Amaterasu. Desde este momento, se han formado y destruido innumerables templos imperiales, se ha dividido el culto a los kami, y se ha mezclado con religiones provenientes del extranjero en varias ocasiones. Durante el medievo, el shinto fue prácticamente absorbido por el budismo, pero, aun así, sobrevivió y con el paso del tiempo evolucionó de nuevo.

A pesar de la subsistencia del shinto durante tanto tiempo, tras la derrota de Japón en la segunda guerra mundial, el 1 de enero del año 1946 el Emperador Hirohito fue forzado a admitir públicamente su humanidad, finalmente descartando cualquier relación consanguínea con las divinidades sintoístas de antaño. En ese momento, el sintoísmo sufrió un gran golpe, lo suficientemente fuerte como para que perdiera su legitimidad como religión, aunque no tanto como para provocar su desaparición absoluta y, de hecho, según un artículo de la BBC¹ el 83% de los japoneses practicaban el sintoísmo en su vida cotidiana en el año 1999, normalmente junto a otras religiones. Sin embargo, la mayoría considera que están siguiendo a kami locales y apoyando ritos y templos solo en su comunidad, en vez de creer en una religión compartida con el resto del país.

Tras esta breve introducción, podemos ver cómo el sintoísmo es una religión compleja, con una amplia mitología y una larga historia. Así pues, a fin de mantener la longitud de este trabajo en unos límites razonables, nos centraremos en la representación de kami, rituales y otras formas del sintoísmo presentes en el kojiki y el nihon shoki en el anime actual, así como yōkai, sin apenas entrar en detalles de su relación con otras religiones. En especial, trataremos de qué

¹ <https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/religion.shtml>

forma aparecen y cómo se ha modificado su imagen, desde tiempos antiguos hasta sus representaciones más modernas, con el objetivo de determinar las razones de estos cambios.

1.2 Historia del anime y primeras apariciones

La primera animación japonesa de la que se tiene constancia se titula “Katsudo Shashin”, fue encontrada recientemente en Kyoto y está fechada en el año 1907. Tras esta, surgieron otras animaciones en la década de 1910. Principalmente, eran experimentos de menos de 2 minutos y estaban inspiradas en las animaciones realizadas en Estados Unidos. Por desgracia, muchas de estas obras se perdieron tras un terremoto en Tokyo en 1923. Más tarde, según Odell y Le Blanc (2013) Oten Shimokawa creó en 1917 la primera animación emitida profesionalmente titulada “La historia del conserje Mukuzō Imokawa”. Este cortometraje encabezó una larga lista de animaciones en las que se representaban cuentos típicos orientales, de más larga duración, llegando hasta los 15 minutos durante la década de 1920. Por ejemplo, podemos encontrar “La Espada de Hanawa Hekonai”, creada en 1917 por Junichi Kōchi, otra animación del mismo año titulada “El Mono y el Cangrejo” y “Momotarō”, publicado en 1918, estas últimas realizadas por Seitarō Kitayama. Así, Odell y Le Blanc nos muestran que entre los mayores artistas de esta época podemos encontrar a Junichi Kōchi, Oten Shimokawa, Seitarō Kitayama y al aún no mencionado Sanae Yamamoto.

Incluso en estos momentos, podemos encontrar animaciones representando seres mitológicos tales como tengu, kitsune y tanuki. Como un ejemplo de lo primero, tenemos la animación de 1929 titulada Kōbu-tori y realizada por Yokohama Cinema Shokai. En esta animación podemos ver representados tanto tengu de nariz larga y abanico en mano, como karasu tengu con pico de cuervo. Por otra parte, como un ejemplo de representación de kitsune y tanuki podemos encontrar una animación de 11 minutos de duración, publicada en 1931 por Toho y titulada Ugokie Kori no Tatehiki. Este título, podría traducirse como “La pelea cinematográfica del zorro y los tanuki.” La historia contada por este corto trata de un kitsune transformado en samurai que pasa la noche en un templo abandonado, en el cual se aloja también un grupo de tanuki. Durante la noche, los tanuki tratan de asustarle con bromas, sin lograrlo.

Aun así, incluso en este momento también podemos ver un esfuerzo por mezclar el folclore japonés de siempre con la nueva cultura occidental. Esto lo podemos ver en una animación silenciosa de 1930 creada también por Yokohama Cinema Shokai llamada Oira no Yaku, traducida como “nuestro partido de béisbol”. En la escena mostrada en este corto de 9 minutos podemos ver a conejos y tanuki, ambos animales muy presentes en el folclore japonés, jugando

un partido de béisbol, un deporte que en este momento contaba con menos de 60 años de historia en este país.

En las siguientes dos décadas, se dejarían gradualmente de lado los temas tradicionales japoneses, mostrando más interés en el extranjero. Especialmente, tratando temas bélicos que se intensificaron con el estallido de la Segunda Guerra Mundial a finales de la década de 1930 y durante la década de 1940. Como ejemplo de esto, podemos ver las múltiples animaciones surgidas del manga *Norakuro* escrito originalmente por Suiho Tagawa, publicado originalmente en 1931 y adaptado a cortos de animación en 1933, 1934, 1935 y 1938, además de dos series anime de carácter episódico entre 1970-1971 y 1987-1988 cuya historia seguía al personaje de Kurokichi, un perro sirviendo en una armada de perros. De esta forma y con un carácter inicial cómico trataba la armada imperial japonesa de la época. Sin embargo, conforme avanzaba la guerra sino-japonesa y la segunda guerra mundial, poco a poco fue tomando un carácter más propagandístico militar.

Por otra parte, como otro ejemplo de esta tendencia durante la época de la guerra, podemos ver una obra de 1934 conocida casualmente como “El malvado Mickey ataca Japón” aunque su título real sea “Toybox Series #3: Picture Book 1936” en inglés. Esta obra está ambientada en 1936, dos años después de su publicación, cuando el tratado de paz con Estados Unidos expiraría, y su historia muestra a Mickey Mouse invadiendo una isla de inocentes niños que solo quieren cantar y bailar. De una forma casi infantil, se muestra lo que los japoneses pensaban que sucedería en este año. Durante el corto podemos ver cómo murciélagos con la cara de Mickey, ayudados por serpientes, cocodrilos y serpientes llevan a cabo su invasión. A modo de defensa, los nativos llaman entonces a héroes de historias tradicionales japonesas tales como Momotaro, Kintaro, Issun-boshi y Benkei, logrando finalmente la victoria. Es interesante cómo, durante la guerra, el personaje de Mickey Mouse que había impulsado la animación en Japón se convirtió en una metáfora de los enemigos estadounidenses a los que había que derrotar.

Más tarde, Odell y Le Blanc nos muestran obras como *Sankichi el Mono: Combate Aéreo* (*Osaru no Sankichi: Bokusen*), de 1942, donde al grito de “protejamos nuestros cielos” un grupo de monos luchan en sus aviones contra invasores. Un año después se publicó también el famoso corto de Momotaro no Umiwashi, que con una traducción personal podría leerse como “Las Águilas Marinas de Momotaro”. En este corto cuyos protagonistas son el personaje tradicional de Momotaro y sus amigos animales, luchando contra demonios, podemos ver una representación del ataque en Pearl Harbour.

A la derrota en la guerra siguió una ocupación estadounidense del país, la cual, como pudo verse en el apartado histórico de este trabajo, afectó de manera negativa al sintoísmo. Sin embargo, ni esto ni la crisis económica que siguió a la guerra perjudicaron demasiado al desarrollo de la

animación. Aunque Odell y Le Blanc admiten que en los primeros años se frenó esta industria, más tarde surgieron también estudios como Toei, fundado en enero del 1948, o Mushi Production, fundado por Osamu Tezuka en 1961. La primera animación creada por Toei se llamó Koneko no Rakugaki, duraba 13 minutos y se publicó en 1957. Por otra parte, también publicó animes de menor popularidad comenzando con Ookami Shonen Ken, emitida a partir de noviembre del 1963. A partir de este momento, además de realizar varias series anime adaptadas del manga, la compañía creció gracias a la producción de largometrajes.

Por su parte, Mushi Pro mantuvo una gran rivalidad con Toei puesto que Osamu Tezuka había trabajado anteriormente para su rival hasta que su contrato acabó en 1961. Esto llevó a la creación de títulos increíblemente populares tales como Astro Boy (conocida como Tetsuwan Atomu en japonés romanizado), la primera serie anime episódica emitida originalmente a partir del 1 de enero de 1963; o Dororo, emitida en dos series anime a partir de 1969 y 2019 respectivamente. La temática de esta última incluye representaciones de yōkai como antagonistas, por lo que se planteó originalmente su inclusión en este trabajo. Sin embargo, los elementos representados tienen más relación con el budismo que con el sintoísmo, dadas sus múltiples menciones a Buda y la presencia de un monje budista entre los personajes principales, y es por esta razón que se decidió no introducirla finalmente.

En años posteriores, especialmente en las décadas de los 60 y 70, surgió un interés por los robots, incluyendo títulos como Mazinger Z, Gundam o Doraemon, y los títulos comenzaron a expandirse por el extranjero. Sin embargo, no fue hasta las dos décadas posteriores cuando el anime realmente entró en auge internacionalmente, por ejemplo, con títulos tan famosos como Neon Genesis Evangelion o Pokémon, entre muchos otros. En estos momentos, las series ya abarcaban una gran variedad de géneros, y trataban temas, épocas y lugares muy distintos.

Desde ese momento y hasta la actualidad, la popularidad del anime tanto dentro del propio Japón como internacionalmente no ha dejado de crecer, creándose numerosas series, OVAs (original video animation) y películas cada año. Como un ejemplo de esta influencia en el ámbito internacional, podemos ver el término originalmente japonés de “otaku”. Su significado original describe a una persona obsesionada con un tema, aunque recientemente ha evolucionado y se ha establecido en el extranjero como el término para definir alguien con gran interés en el anime, manga y cultura japonesa. Estos autoproclamados otakus han sido un factor clave en la extensión de esta industria fuera de Japón, llevándola a ser una de las industrias de animación más fuertes en el mundo. Dada su tendencia hasta la fecha, en el futuro también se puede esperar que esta industria siga creciendo de manera imparable.

2. Animes que se mencionan en el trabajo

En este trabajo se mencionan gran variedad de animes, creados en distintas épocas y con distintas temáticas, pero poseedores de elementos de vital importancia para comprender mejor la magnitud de la influencia del sintoísmo en el anime japonés. Para no asumir ningún conocimiento previo por parte de los lectores, en esta sección del trabajo se explicarán brevemente los animes que se van a mencionar en este trabajo, así como de contexto y la razón por las que fueron escogidos como ejemplos clave para esta investigación. Muchos de ellos han sido basados en manga o videojuegos, por lo que aclararé que han sido ordenados por orden cronológico de publicación del anime con la esperanza de facilitar un análisis cronológico de temáticas y elementos representados.

2.1 Gegege no Kitarō

Al principio era conocido también por el nombre de Hakaba Kitarō (una traducción personal sería “Kitarō del cementerio”). Está basado en un kamishibai de 1933, escrito por Masami Ito e ilustrado por Keiyo Tatsumi. El kamishibai era un tipo de teatro callejero que se puso de moda desde el periodo de posguerra hasta la popularización de la televisión. Esta historia fue más tarde adaptada a un manga por Shigeru Mizuki, a partir de 1960, y ha tenido varias adaptaciones al anime desde entonces: concretamente en el 1968, 1971, 1985, 1996, 2007, 2008 y 2018, además de varias adaptaciones live-action y varias películas.

El argumento tiene como protagonista a Kitarō, un yōkai nacido en un cementerio; y narra las aventuras de este junto con otros yōkai. Entre sus acompañantes, podemos destacar un ojo en el que se aloja el alma de su padre, un nezumi-otoko (hombre-rata) y una neko-musume (chica-gato). Estos se van encontrando con diferentes monstruos y resolviendo problemas con el objetivo de unificar el mundo de los yōkai y el de los humanos. Aunque este sea el objetivo, en primeras apariciones parece que la personalidad de Kitarō era más traviesa e intimidante, más parecida a un yōkai que a un humano, volviéndose más tranquila y amable en versiones posteriores.

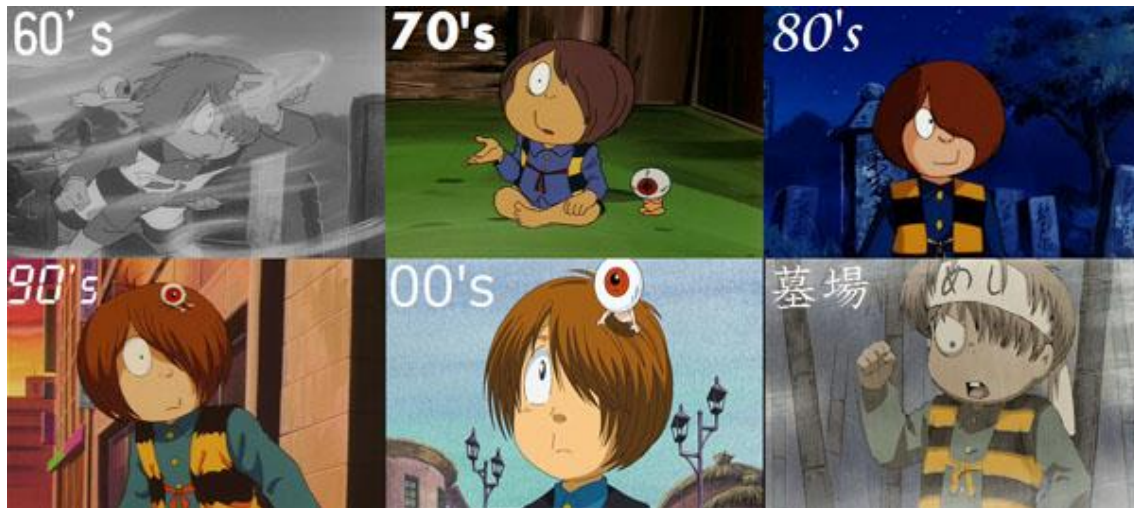


Figura 1. Gegege no Kitaro y su evolución a través de las décadas.

Por otra parte, con respecto a los arcos y capítulos individuales, podemos ver que se utilizan argumentos inspirados en historias populares japonesas tales como Momotaro. También se dice que fue inspirada por el cuento popular llamado Kosodate Yurei, el cual narra la historia de un niño nacido en una tumba tras la muerte y entierro de su madre.

Como podemos ver, Gegege no Kitarō trata sobre todo acerca de cuentos populares japoneses y yōkai por lo que podemos ver gran variedad de estos últimos en el anime. No obstante, no son los únicos que aparecen. También podemos ver monstruos de otras culturas, como el yasha chino o Drácula. Aun así, a pesar de no tratar únicamente de yōkai japoneses, se considera que este anime popularizó los yōkai de nuevo dentro de la cultura japonesa.

2.2 Inuyasha

Este anime también está basado en un manga, el cual fue escrito e ilustrado por Rumiko Takahashi y publicado entre 1996 y 2008. El nombre significa literalmente perro-yasha o perro-demonio y coincide con el nombre de uno de los protagonistas. Tras esto, se ha adaptado a dos series anime y varias películas entre 2000 y 2010, además de una secuela emitida entre 2020 y 2022 tratando la historia de los descendientes de los protagonistas del anime principal.

La historia comienza con una escena de la era Sengoku en la cual el medio demonio Inuyasha roba la perla de shikon, un objeto con un gran poder mágico. Aun así, antes de que pueda escapar es sellado por la miko Kikyo a un árbol sagrado. Poco después, Kikyo muere por sus heridas después de ordenar que la perla de shikon sea incinerada junto con su cuerpo al morir, a fin de evitar que otros demonios la intenten robar en el futuro.

Tras esta escena, hay un salto temporal hasta la época contemporánea donde se nos presenta a la otra protagonista, una chica de secundaria japonesa llamada Kagome. Mientras persigue a su gato, es secuestrada por un yōkai y transportada a la era feudal a través de un pozo localizado en

el templo de su familia. Allí libera al medio demonio Inuyasha a fin de derrotar al yōkai que la ha secuestrado y comienzan un viaje en busca de la perla de shikon, la cual se encontraba dentro de su cuerpo y había sido accidentalmente destruida durante su primer encuentro. Por el camino conocen a otros personajes, tanto humanos como el monje Miroku o la cazadora de demonios Sango, como yōkai tales como la nekomata (gata de dos colas) Kirara o el kitsune Shippo. Por otra parte, también descubren que Kagome es la reencarnación de la miko Kikyo y aprende a usar el gran poder espiritual por el que era famosa su predecesora. Asimismo, el antagonista principal es el demonio Naraku, quien es una fusión entre un ladrón humano y cientos de demonios.

En este anime podemos ver gran variedad de yōkai y espíritus, representados de varias formas diferentes. Por un lado, los yōkai protagonistas, Inuyasha, Shippo y Kirara, tienen una representación bastante adorable y entrañable. Junto a ellos podemos encontrar otros yōkai que aparecen como hombres y mujeres de gran belleza tales como el hermano de Inuyasha (Sesshomaru), un yōkai lobo llamado Koga aliado de los protagonistas, e incluso algunos antagonistas. Por otra parte, hay muchos demonios con apariencias horribles que suelen aparecer en manada y no suelen poseer la suficiente inteligencia como para hablar, tratándose estos de los enemigos menores a los que los protagonistas tendrán que enfrentarse a lo largo de la serie.



Figura 2. Personajes de Inuyasha. En el frente vemos al protagonista Inuyasha, a su izquierda Kagome, abajo a la izquierda Sesshomaru y arriba a la derecha Kikyo. Los yokai en el centro son Kirara (la gata) y Shippo (el kitsune).

En el ámbito nacional, Inuyasha es un anime que ha tenido gran acogida, algo que puede verse en el número de capítulos emitidos y películas creadas. Sin embargo, algo que hace este anime especialmente relevante es el ámbito internacional. Especialmente en España, Inuyasha es un anime que ha marcado enormemente, siendo el primer anime en el que mucha gente piensa cuando se habla de los yōkai. Esto es porque en una época en la que aún no llegaban muchos animes a nuestro país, Inuyasha ya se estaba emitiendo y ha marcado la infancia de muchas personas de las generaciones más recientes. De esta forma, gracias a este anime, muchas personas fuera de Japón han tenido la oportunidad de ver el sintoísmo japonés desde una edad muy temprana.

2.3 Ayakashi: Samurai Horror Tales, y su secuela Mononoke

También conocido como Ayakashi: Japanese Classic Horror, es una serie anime de 11 capítulos que cuenta tres historias independientes, creada por el estudio Toei Animation y transmitida durante el año 2006. Tiene una secuela del año 2007 conocida como Mononoke, aunque el estilo artístico no podría ser más diferente. Mononoke cuenta con 12 capítulos y un par de adaptaciones al manga, la primera publicada durante el 2007-2008 y otra publicada en los años 2013-2014.

Aunque sea de las pocas series anime no adaptadas de un manga o videojuego anterior, las historias que cuenta Ayakashi están basadas en obras de kabuki. A fin de contexto, el kabuki es un tipo de teatro creado en 1603 por Izumo no Okuni y realizado inicialmente por mujeres, aunque posteriormente la presencia de actrices femeninas fue prohibida en 1629. El teatro kabuki fue proclamado patrimonio inmaterial de la humanidad en el año 2005.



Figura 3. Portada del DVD de Ayakashi.

La primera obra que referencia el anime Ayakashi se llama Yotsuya Kaidan y está basada en un teatro kabuki del siglo XVIII escrito por Nanboku Tsuruya IV. Se la reconoce fácilmente por la imagen del onryo llamado Oiwa, un fantasma que busca venganza contra los que la deshonraron y mataron. Sus características principales son su cabeza medio calva y su ojo izquierdo caído por culpa del veneno que le hicieron beber mientras seguía viva. La segunda obra es Tenshu Monogatari, una obra creada por Kyoka Izumi antes de la segunda guerra mundial. Esta historia cuenta la historia de un amor prohibido entre un humano y una diosa olvidada. En la tercera historia, original del anime, se recupera el estilo artístico del ukiyo-e para representar una obra titulada Bake Neko. Por lo tanto, su estilo artístico es el más cercano al arte yōkai original de entre todos los animes mencionados. Durante esta historia aparece por primera vez el protagonista de Mononoke, un vendedor de medicinas con gran conocimiento de lo supernatural que ayuda a exorcizar al demonio con forma de gato negro conocido como bakeneko.

La secuela Mononoke sigue a este personaje mientras exorciza monstruos. Para destruirlos, el protagonista debe conocer la forma del espíritu, la verdad de lo ocurrido y el motivo tras su transformación en monstruos. Dentro de esto podemos ver la antigua creencia de que, al conocer estos datos, los yōkai quedarían debilitados y se les podría derrotar. Esta creencia se explicará más en profundidad posteriormente. Los mononoke que aparecen en esta serie son zashiki-warashi, umibozu, noppera-bo, nue y, de nuevo, bakeneko, todos ellos creados por fuertes emociones en un momento de transformación, normalmente el paso del mundo de los vivos al de los muertos. Por ejemplo, los zashiki-warashi son representados como niños abortados forzosamente con un fuerte deseo de nacer, y el bakeneko mostrado tiene un gran deseo de venganza contra quienes mataron a su dueña. Este anime es especialmente interesante por su estilo artístico único y su forma de representar los yōkai.



Figura 4. Mononoke.

2.4 Kamisama Hajimemashita

Esta serie comenzó como un manga de género shojo escrito por Julietta Suzuki entre el 2008 y el 2016. Más tarde, se adaptó a dos animes en los años 2012 y 2015 con un total de 25 episodios, y un OVA en el año 2016.

La historia comienza con una chica de instituto llamada Nanami Momozono. En general, sería una chica normal si no fuera porque su padre es un ludópata que acumuló muchas deudas a su

nombre e hizo que la echaran de su piso. Tras esto, salva a un hombre de un perro y éste le da su casa como agradecimiento. Aun así, una vez llega, se da cuenta de que este hombre vive en un templo. Allí, conoce a los cuidadores del templo, dos yōkai con forma de niños, y a Tomoe, un kitsune con el que eventualmente forma una relación romántica.

Este anime trata gran variedad de criaturas con una representación moe-ficada. Entre ellos el más claro es Tomoe, aunque también está Kurama, un tengū, y Mizuki, el familiar de un dios. Por otra parte, también aparecen representaciones de dioses conocidos tales como Izanami, Narukami, Ookuninushi u Otohiko (cuyo nombre completo es Fūjin Otohiko no kami), así como otros más complicados de reconocer como Takehaya Ikuzagami, un dios de la guerra.



Figura 5. Portada del CD de *Kamisama Hajimemashita*. Al frente Tomoe y Nanami, arriba Otohiko y Ookuninushi, abajo el shikigami de Nanami.

La representación de los dioses es bastante interesante porque se toman bastantes libertades con el diseño, pero suelen hacer referencia de una forma u otra a los mitos originales. Por ejemplo,

el personaje de Izanami suele ocultar su cara o mostrarse con la apariencia de otros personajes ya que, según ella misma “su forma no debe ser revelada a nadie”. Esto haría referencia al mito del descenso de Izanagi al Yomi que se explicó anteriormente.

Por otra parte, está el caso de Ookuninushi, un dios bondadoso igual que en la versión original y nieto de Izanami. Con esta información, podemos deducir que, para la representación de este dios, se usó de referencia la versión principal de los mitos del nihon shoki en lugar de las versiones del kojiki. Esto lo podemos ver en que, en esta versión, Ookuninushi es hijo directo de Susanowo y Kushinadahime y, en esta misma versión, Susanowo y sus hermanos nacieron mientras Izanami aún vivía.

Por su parte, hay otros dioses que cambian bastante más. Como contexto, en los mitos, Raijin y Fuujin son oni, nacidos de Izanami y con una fuerte relación con el Yomi. Pueden ser tanto benévolos como destructivos y, aunque escuchen a otros dioses y a veces actúen como defensores del país, no suelen escuchar los rezos y oraciones hechos por humanos. En este anime, el dios del trueno Raijin se convierte en la princesa Narukami en este anime. Lo único que queda de su versión original es el nombre y la personalidad independiente y egoísta. Además, dentro del anime no parece tener relación con Otohiko, la representación del dios Fuujin que siempre acompaña a Raijin en los mitos y estatuas. Éste también cambia por completo, no mostrando ninguna similitud con su versión original.

2.5 Red Data Girl

Este anime surge de una serie de 6 novelas escritas por Noriko Ogiwara e ilustrada por Komako Sakai entre 2008 y 2012, adaptada a un manga escrito por Ranmaru Kotone entre los años 2012 y 2014 y finalmente emitida en un anime de 12 episodios en el año 2013.



Figura 6. Red Data Girl, anuncio del anime. Al frente vemos a la protagonista vistiendo las ropas típicas de las miko.

La historia trata de una chica de 15 años llamada Izumiko Suzuhara, quien fue criada en un templo sintoísta y tiene la habilidad de destruir cualquier objeto eléctrico que toque. Al querer vivir en la ciudad, se decide que irá a estudiar a un instituto junto con un aprendiz de yamabushi llamado Miyuki. Los yamabushi son ermitaños de las montañas generalmente practicantes del shugendo, una religión con inspiración tanto budista como sintoísta. Allí, durante un viaje encuentra una diosa llamada Himegami, e Izumiko descubre que está poseída por esa misma diosa.

En este anime podemos ver elementos que normalmente no aparecen en otros animes tales como los yamabushi explicados anteriormente, una ceremonia sintoísta y la presencia de yorishiro y yorimashi. Estos últimos son objetos y personas respectivamente, usados en ceremonias para alojar a dioses y permitirles participar.

2.6 Yōkai Watch

Esta serie comenzó inicialmente como un videojuego y línea de juguetes en el año 2013. Sin embargo, posteriormente se ha adaptado 6 veces a manga, 5 veces a anime a partir del año 2014 y hasta la actualidad. Además, se han publicado varias películas y otros videojuegos, ganando diferentes premios con algunas de esas adaptaciones. Durante una época tras el estreno del anime tuvo bastante popularidad tanto en Japón como en el extranjero, aunque durante los últimos años ha perdido su atención fuera de Japón, por lo que sus juguetes han dejado de venderse en Europa y América. Sin embargo, el anime y el manga siguen en emisión actualmente y siguen produciéndose videojuegos.



Figura 7. Personajes de Yokai Watch. En el centro, Keita y la protagonista femenina del videojuego, arriba Whisper y a su izquierda Kyubi, al que mencionaremos más adelante.

La historia sigue a Keita Amano, quien recibe un yōkai-watch del yōkai mayordomo Whisper. Este objeto tiene forma de reloj y le permite invocar yōkai con quienes haya entablado amistad. Así, el argumento trata de la vida de Keita, mientras derrota y se hace amigo de los yōkai que están provocando problemas en la ciudad.

Al ser una historia pensada para un público infantil, los yōkai tienen un diseño mucho más redondo y mono que en otras series que aparecen en este trabajo. Asimismo, la mayoría de las veces no explican acerca del origen mitológico de esos yōkai y se toman varias licencias que no se tomarían para una serie con un público objetivo más adulto. Aun así, es una serie que ha tenido mucha popularidad en Japón y ha marcado mucho la generación Z española, así como la de otros países. Por esta razón, es una buena referencia actual de representación en el anime en comparación con los otros dos animes explicados anteriormente.

2.7 Kamigami no Asobi

Esta serie se publicó en el 2013 como una novela visual de género otome y fue más tarde adaptado a un anime en el año 2014 y a una segunda parte del videojuego en el año 2016. La trama sigue a Yui Kusanagi, hija de un sacerdote sintoísta, quien encuentra una espada y es transportada a una escuela donde diferentes dioses aprenden acerca de los humanos y el amor. Allí, se queda como estudiante de intercambio para guiarles.



Figura 8. Imagen oficial del anime. Arriba a la izquierda Susanowo, abajo a la derecha Tsukuyomi.

En este anime podemos ver representaciones de los dioses Tsukuyomi (dios de la luna) y Susanowo (dios del mar) como parte del elenco principal, y Amaterasu (diosa del sol) como personaje secundario que aparece más adelante en el anime. En el segundo videojuego, el personaje de Amaterasu tiene un papel más principal, formando parte del grupo de personajes objetivo que la protagonista puede conquistar, sin embargo, en el anime apenas cuenta con un par de apariciones.

Estos dioses cambian bastante con respecto a su versión dentro de los mitos. Sin embargo, hay similitudes y es interesante notar que se tomó inspiración de sus mitos originales a la hora de crearlos. Por ejemplo, podemos ver como Tsukito Totsuka, la representación de Tsukuyomi dentro del anime, es nombrado jefe del comité disciplinario del colegio y tiene gran respeto por las normas, igual que su contraparte mítica. Asimismo, al igual que en los mitos, Tsukuyomi toma sus responsabilidades demasiado en serio hasta que comete un error. Aun así, las circunstancias y consecuencias de este error no son similares. En los mitos, este error fue la ejecución de la diosa Uke mochi y, en el anime, fue desmayarse por falta de sueño.

Por su parte, Takeru Totsuka, la representación de Susanowo, muestra una personalidad similar al dios original cuando era joven e impulsivo. Más tarde se explicarán los mitos de Susanowo y el cambio claramente visible en su personalidad con la edad. Se hace referencia a uno de esos mitos cuando se explica que fue exiliado al matar a una diosa. Aun así, en el mito original, Susanowo asustó tanto a la diosa en una de sus bromas que ella acabó herida y murió, pero en el anime se explica que ella cayó de un acantilado y él no logró salvarla.

Un cambio aún más sorprendente que éste sucede cuando explican su nacimiento y cuentan que nacieron de Izanagi cuando se lavó en las aguas del Yomi. Esto dentro del sintoísmo sería inconcebible, al ser el Yomi es una tierra de impureza y muerte. En el mito original, tras volver de su corta visita al Yomi, el dios Izanagi tuvo que bañarse en un río a fin de purificar su cuerpo. En ese momento, fue cuando los tres dioses mencionados en este anime nacieron.

2.8 Noragami

Noragami comenzó en el 2010 como una serie de manga escrita e ilustrada por Adachitoka que sigue publicándose y cuenta actualmente con 24 volúmenes. Más tarde, fue adaptada en el 2014 y 2015 a dos temporadas de anime, cada una con un OVA, y un total de 29 episodios emitidos.

El argumento sigue a Yato, un dios de la calamidad poco conocido que teme ser olvidado. Debido a su título como dios de la calamidad tenía una pésima reputación en el pasado, por lo que durante el anime acepta encargos para hacerse conocer cobrando 5 yenes, lo que se suele dar al rezar en un santuario. Durante el transcurso de la historia, Yato conoce a Hiyori, una

chica humana que, al salvar a Yato, se convierte en un semi-fantasma; y a Yukine, un fantasma que se convierte en el shinki (tesoro divino) de Yato.

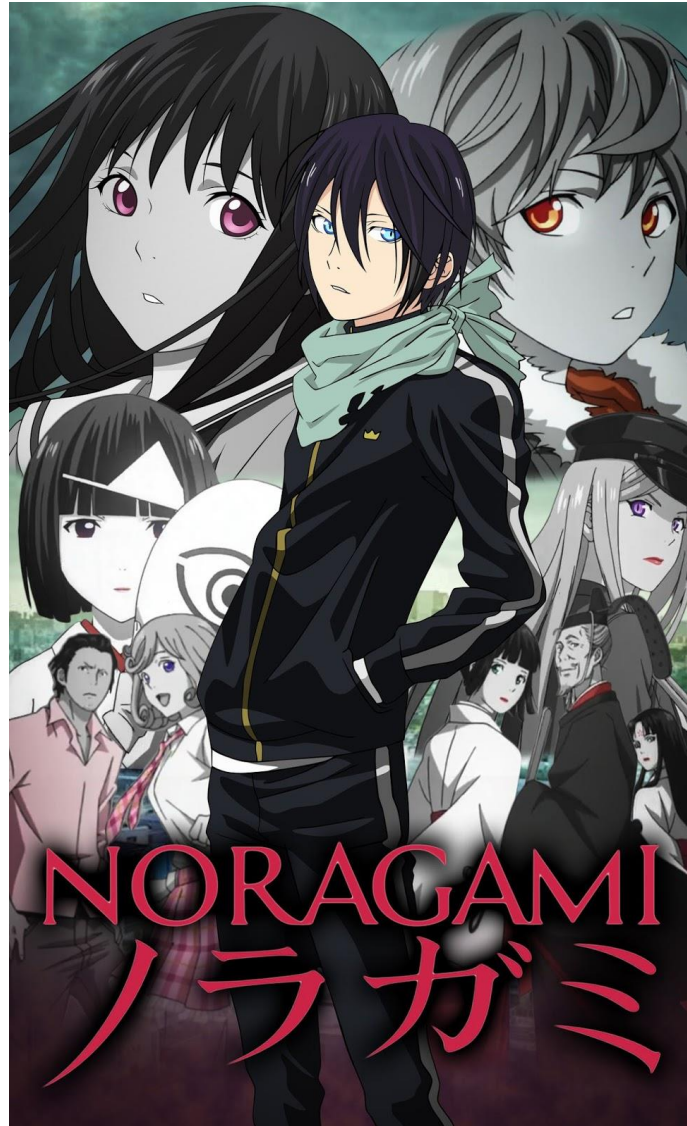


Figura 9. Personajes de Noragami. Yato en el centro, Hiyori arriba a la izquierda, Yukine arriba a la derecha.

La razón principal por la que se menciona este anime es su gran inspiración en la mitología japonesa, tanto sintoísta como extranjera. Por ejemplo, como se explicará más adelante, algunos de los dioses están inspirados en dioses reales de la mitología sintoísta. Asimismo, muestran su propia versión de los ayakashi y los shinki, aunque hay muchos más shinki en esta serie que en la mitología real.

3. Representaciones de mitología dentro del anime

Tal y como he expresado anteriormente, el sintoísmo está muy arraigado en la cultura japonesa y la gran mayoría lo siguen incluso sin darse cuenta. Por esta razón, sería más difícil encontrar algún anime en el que el sintoísmo no hubiera tenido ninguna influencia. A continuación, veremos elementos típicos que conectan ambos.

3.1 Arquitectura

Un elemento importante muchas veces ignorado es la arquitectura. Podemos ver trazas sintoístas en la arquitectura de la vida real, lo cual después se transfiere al anime. Dentro de esta, lo más claro son los templos sintoístas. Éstos, tanto sintoístas como budistas, aparecen como parte de la vida cotidiana en la inmensa mayoría de animes. Cuando aparecen estos, normalmente no es necesario que se quiera mostrar ninguna idea religiosa o espiritual. Pueden aparecer cuando los personajes están haciendo turismo; en capítulos de año nuevo cuando van a visitar templos, pedir deseos y comprobar su suerte para el año próximo; como una parada durante citas románticas entre personajes; etcétera. Aun así, la aparición de templos y la realización de rituales tales como el Hatsumode de año nuevo mencionado anteriormente muestran lo arraigado que está el sintoísmo dentro de la cultura japonesa.

Otro elemento del sintoísmo muy arraigado en la arquitectura japonesa actual son las puertas torii. En la realidad, suelen aparecer como entrada a templos. Pueden estar pintadas de rojo, blanco, tener caracteres sobre su superficie o no presentar ningún adorno. Asimismo, suelen hacerse de madera o piedra. En animes suelen ser símbolo del mundo espiritual. En algunas ocasiones, cuando los personajes pasan a través de puertas torii se encuentran de repente en otro mundo.

3.2 Miko

Se llama así a las sacerdotisas que trabajan en templos. Su indumentaria se llama chihaya y consiste en una camisa blanca predecesor del kimono actual (kosode), unos pantalones anchos tablados (hakama) rojos y lazos rojos o blancos con los que se suelen recoger el pelo. En la realidad tenían antiguamente una función chamánica, entrando en trance para comunicarse con espíritus. Actualmente su existencia ha perdido muchas de sus características sagradas. Las miko actuales ayudan en el mantenimiento de los templos y realizan tareas como la limpieza del templo, la venta de souvenirs y fortunas (omikujii) y la danza sagrada kagura. En los animes, sin embargo, siguen poseyendo cierto poder en el mundo de los espíritus. Normalmente muestran la habilidad de ver espíritus y purificarlos con sal o poder espiritual. Aunque los personajes específicos no posean realmente estos poderes, en los animes suelen realizar rituales para purificar lugares o personas.

Dentro de animes famosos podemos encontrar varias representaciones de miko. Por ejemplo, el personaje de Kikyo en Inuyasha es una miko que posee el poder de exorcizar a yōkai disparando flechas con poder espiritual. Durante todo el anime, este personaje mantiene la vestimenta típica de las miko, aunque no se la ve realizando rituales en templos. Por otra parte, en Red Data Girl, la protagonista no tiene realmente esta habilidad de exorcizar lo sobrenatural, pero es una miko igualmente. Esto lo podemos ver claramente en la animación inicial de cada capítulo, donde se la ve vistiendo el chihaya tradicional. Además, también tiene la habilidad de ver lo sobrenatural, aunque para ella los espíritus y dioses aparecen como figuras rodeadas de un humo negro.



Figura 10. Kikyo vistiendo chihaya y disparando una flecha purificadora imbuida de poder espiritual.

3.3 Yōkai

Dentro de los monstruos presentes en la mitología sintoísta podemos hallar varios tipos y formas de nombrarlos. Entre ellos, mencionaremos a yōkai, mononoke, ayakashi y algunos subtipos dentro de ellos, así como sus diferencias. La palabra yōkai está compuesta por dos kanjis que pueden significar misterioso, extraño y según Zília Papp (2010) ha indicado desde tiempos antiguos todos los fenómenos inexplicables y calamidades que ocurrían. A partir de la creencia según la cual, al conocerlos se les debilitaría, se comenzó a darles nombre y apariencia a estos sucesos y los artistas del pasado consolidaron estas ideas en su arte para generaciones posteriores. Dado esto, hay diferentes tipos de yōkai y se les conoce por varios nombres. Por lo

cual, se convirtió en un término paraguas dentro del cual se agrupan muchos tipos de monstruos con diferentes personalidades y apariencias. Dicho esto, al importar anime al extranjero, los yōkai suelen traducirse como “demonios”, aunque ahora hemos visto que este término no es el más adecuado. Esto sería porque los yōkai japoneses no tienen similitud con lo que en occidente consideramos como demonios.

Papp explica perfectamente este origen basado en lo misterioso dentro del cambio. Los yōkai surgirían de este miedo y ansiedad al cambio, a lo desconocido, por lo que se les puede encontrar en el límite entre cosas. Por ejemplo, podemos encontrar los yurei o borei, fantasmas que están entre la vida y la muerte. Dentro de los cuales encontramos los onryo, espíritus que buscan venganza contra aquellos que les causaron mal mientras estaban vivos. Por otro lado, pero también en la categoría de los yurei podemos encontrar los shiryō, o espíritus de los muertos, que pueden pertenecer también al grupo de los onryo o bien carecer de deseos de venganza, simplemente moviéndose por el mundo de los vivos, acercándose a donde murieron, o tratando de saludar o traer con ellos a sus seres queridos.

Otra forma de aparecer sería mediante la acumulación de energía espiritual del ambiente en un animal que ha vivido mucho más de lo que sería su esperanza de vida normal, que puede provocar que se vuelva un yōkai. Lo mismo pasaría con objetos abandonados, que podrían absorber energía espiritual o podrían ser poseídos por un espíritu ya existente, esto lo podemos ver tradicionalmente en con objetos tales como paraguas, geta (zapatos tradicionales japoneses) o casas abandonadas. Según Papp, este grupo de objetos transformados en yōkai recibe también el nombre de tsukumogami.

Dentro de los yōkai, podemos encontrar los mononoke, término que Papp analiza como “mono no ke”, siendo mono traducido como la palabra general para “objeto” y ke una lectura antigua de la palabra ki, cuyo significado es “energía”. En definitiva, mononoke significaría la energía de las cosas, seres de energía. Esto se entiende mejor explicado según el pensamiento taoísta, según el cual hay energía en todas las cosas, dividida en dos aspectos: yin y yang. De acuerdo con esta filosofía, los yōkai son seres que se mueven entre ambos, por lo que ambos aspectos están presentes en todo momento, con lo que no es correcto atribuirles juicios morales y decir que son “buenos” o “malos”. Un ser humano podría transformarse en un espíritu vengativo u onryo, igual que pasa en la primera historia del anime Ayakashi, y tras ser reverenciado podría transformarse en un espíritu sagrado o goryō.

Así y según Papp, a partir del momento en que se extendió la tradición taoísta de rendir culto, o “celebrar” según una traducción más literal, a esta energía dentro de todas las cosas, se llamaría mononoke a las cosas que no se habían celebrado. Es decir, aquellos objetos o seres cuya energía no se había purificado y habían terminado convirtiéndose en seres vengativos y llenos

de odio. Dentro de historias, esto se puede ver tanto en humanos, transformando por ejemplo una mujer engañada por su esposo en un monstruo sediento de sangre, como en espíritus de la naturaleza tales como árboles sagrados que han sido cortados.

Por otra parte, están los ayakashi, normalmente, aunque no siempre, asociados con el agua. Más específicamente y como nos lo explica Kenji Murakami (2000), este término indicaría criaturas que viven en la superficie del agua, en la frontera donde el aire y el agua se separan. Entre estos podemos encontrar luces fantasmales que se pueden ver de vez en cuando cerca del agua, los fantasmas de personas muertas en el mar y ciertos tipos de peces como las rémoras cuya leyenda dice que detienen barcos o monstruos marinos como la serpiente marina Ikuchi.

Sin embargo, es interesante notar que en el anime se ha convertido en un término casi sinónimo del término yōkai. Por ejemplo, en el anime Ayakashi, los seres que se encuentran incluyen un onryo, un dios olvidado y un bakeneko. Seres sin relación alguna con el agua. Por otra parte, podemos ver representaciones de Ayakashi en el anime Noragami, aunque en este anime se trata de criaturas provenientes de otro mundo que disfrutan alimentándose de la oscuridad de la gente, por lo que influncian y corrompen humanos. Es trabajo de los dioses y sus shinki (tesoros sagrados) el expulsarlos y eliminarlos. En raras ocasiones también pueden ser almas puras perdidas.

Aparte de estos dos tipos, también existen los términos obake, bakemono y henge, los cuales incluyen el significado de algo que se transforma. Estos términos son utilizados normalmente para designar a animales, plantas y objetos que se han transformado de una forma u otra en yōkai y han adquirido la habilidad de cambiar de forma. Según esto, los kitsune (zorro), los tanuki y mujina (mapache), los bakeneko y nekomata (yōkai gato) formarían todos parte de este grupo. Dentro de este término, podemos encontrar también los tsukumogami.

Por último, podemos encontrar los oni, criaturas de apariencia terrorífica con cuernos y la piel de colores brillantes, entre los cuales rojo, azul y verde son especialmente comunes. Tienen una gran influencia del budismo y algo de inspiración taoísta, sin embargo, en la tradición sintoísta los oni suelen tener gran relación con el Yomi, el mundo de los muertos, a veces también considerándose como dioses a ciertos oni de gran poder. Lo cual no es extraño, ya que Papp también indica que los yōkai son criaturas en la frontera entre dioses y humanos. Por ejemplo, podemos encontrar a Raijin, dios del trueno, y Fujin, dios del viento, ambos oni hijos de la diosa Izanami. Gracias a su influencia extranjera, a los oni se los puede considerar como los guardianes del infierno, castigando a los malvados. Por otra parte, un alma malvada puede convertirse en un oni tras morir y alguien especialmente terrible podría incluso transformarse en un oni mientras sigue vivo.

Aunque como se haya visto, hay yōkai que tienen más predisposición a ciertas características, en general no tienen un carácter bien definido y muestran tantas personalidades diferentes como los seres humanos. Pueden aparecer como seres inofensivos como en Yōkai Watch, violentos como en Mononoke, el anime de 2007, o ambos como en Inuyasha. A continuación, explicaré algunos yōkai específicos junto con sus representaciones dentro de los animes que he elegido para este trabajo.

Para empezar, los zorros, llamados kitsune en japonés, son unas criaturas que están muy presentes en el sintoísmo. Entre otras, tienen una gran relación con la diosa Inari, considerándose en muchos casos como sus mensajeros y sirvientes, por lo que pueden encontrarse estatuas suyas en los templos de esta diosa. Por otra parte, también aparecen en forma de yōkai, razón por la cual se han incluido en este apartado. En esta forma, presentan entre una y nueve colas y muestran diferentes habilidades, normalmente mostrando más poder cuando el número de colas aumenta. Entre estas habilidades, podemos encontrar control sobre ilusiones, fuegos fatuos, llamados kitsunebi, y posesión de un gran conocimiento. Asimismo, incluso en forma de yōkai pueden tener una personalidad traviesa o amigable en lugar de violenta como otros vistos anteriormente, por lo que hay diversas representaciones de kitsune ayudando o molestando a las personas.

Por esta razón, sus apariciones en el anime también muestran diferentes formas. Un ejemplo perfecto podría ser el personaje de Tomoe, en el anime Kamisama Hajimemashita. Al principio de su vida era un espíritu violento, pero comenzó a servir a un dios de la Tierra (similar en función, aunque no en apariencia o historia, a la diosa Inari) y su carácter se volvió más calmado, pese a seguir conservando un cierto carácter travieso. Por otra parte, uno de los yōkai que aparecen en Yokai Watch de nombre Kyubi está inspirado en un kitsune de nueve colas. En este anime también muestra la habilidad de convertirse en un humano, aunque pierde el control de su transformación cuando siente emociones fuertes. En el anime aparece como un ser orgulloso y poderoso, tomando su forma humana para seducir chicas. Aun así, es sorprendentemente cobarde. Como se ha visto en estos ejemplos, los kitsune muestran un gran rango de personalidades y no tienen una predisposición buena o mala.



Figura 11. Imagen del anime Yōkai Watch donde se ve la forma humana de Kyubi.

Por otra parte, podemos encontrar a los tanuki, también llamados mujina. Están basados en una especie de cánidos nativos de Japón que se confunden a veces con mapaches. Suelen aparecer como yōkai amigables y traviesos. Aun así, igual que las personas, su personalidad es única en cada individuo. Por esta razón, aunque no se les asocie una predisposición malvada o violenta, pueden resultar igual de corruptibles que los humanos, apareciendo en ocasiones como ladrones, borrachos o mentirosos, incluso pudiendo llegar a secuestrar humanos para comérselos o transformarlos en sirvientes.

Suelen tener el poder de cambiar su apariencia colocando hojas sobre sus cabezas, y muchas veces crean ilusiones del mismo modo. Por otra parte, una de sus características principales es la maleabilidad de sus testículos, pudiendo usarlos como cualquier objeto que necesiten, desde paracaídas a redes de pesca, pasando por armas, tambores, abanicos, etc. En varias historias aparecen transformados en humanos tanto para vivir entre ellos como para gastarles bromas, en algunos de estos casos, muestran la habilidad mágica de transformar sus testículos en cualquier cosa que necesiten para su disfraz, incluyendo no solo objetos, sino edificios o incluso personas. Algo similar a esto lo podemos ver en la película *Pompoko*, realizada por el Estudio Ghibli en el año 1994. El nombre completo de la película se traduciría al español como “la guerra de los tanuki de la era Pompoko” y la trama sigue a una familia de tanuki que ven su territorio invadido por humanos, por lo que se preparan para combatirlos y recuperar su bosque. Aun así, en este trabajo decidí centrarme más en series anime que en películas, por lo que no analizaré mucho más esta producción. Además, aunque admito que en las películas del Estudio Ghibli se representan muchos yōkai y simbología sintoísta, este estudio se ha tratado ya en bastante

bibliografía, y no me veo capaz de desarrollar conclusiones que no hayan sido tratadas con anterioridad.

Antiguamente, a los tanuki y mujina se les consideraba kami. Sin embargo, con la llegada del budismo se convirtieron en mensajeros de los dioses. En las representaciones de anime su poder espiritual suele ser menor al de los kitsune y otros yōkai y se les suele representar como monstruos cobardes pero enérgicos y adorables. Podemos ver un ejemplo de esta representación con las geishas tanuki que aparecen en *Kamisama Hajimemashita*.



Figura 12. Imagen del anime Kamisama Hajimemashita donde podemos ver las geishas tanuki.

Otro tipo de yōkai no mencionado anteriormente que también se ve representado en este anime son los tengu. Estos yōkai suelen ser responsables de sucesos extraños sucedidos en el bosque y la montaña y tienen una apariencia bastante definida, apareciendo como seres de caras rojas, largas narices y alas. Suelen vestir con ropas tradicionales y algunos portan un abanico en su mano. Aun así, según Papp, antes del periodo Muromachi tenían formas bastante diferentes, entre las cuales podemos encontrar estrellas fugaces, tanuki o karasu tengu. Este último grupo se caracteriza por tener pico de cuervo y podemos verlo representado en el corto titulado *Kobu-tori* de 1929, mencionado anteriormente. En *Kamisama Hajimemashita* son seres que viven en las montañas, con apariencia perfectamente humana salvo por las grandes alas negras de su espalda.

3.4 Dioses

Por supuesto, lo más importante son los propios dioses, llamados kami en la tradición local. Aunque no se muestran en tantos animes, mucho menos como personajes importantes, su simple aparición muestra el sintoísmo en su forma más directa. Entre estos, se suelen mencionar a los 7

dioses de la fortuna, o a dioses importantes como Amaterasu, Susanowo o Tsukuyomi, entre otros.

Con el objetivo de no suponer conocimientos previos, explicaré a continuación algo de contexto inicial y los mitos que he considerado más importantes para los dioses que trataremos en este trabajo. La información escrita a continuación es un resumen del kojiki, que ha sido utilizado como referencia durante este punto. Todo comienza cuando se les encargó la solidificación de la tierra a la décima generación de dioses, la pareja formada por el dios Izanagi y la diosa Izanami. Así, tras crear la isla inicial de Onogoro, realizaron una ceremonia de matrimonio y apareamiento para comenzar a crear los habitantes del nuevo mundo. Sin embargo, la diosa Izanami habló primero y la ceremonia falló, dando a luz a un niño deforme al que abandonaron. Ese niño era Hiruko, al cual se asocia también el nombre de Ebisu, uno de los 7 dioses de la fortuna al que mencionaremos más tarde.

Después de ese niño realizaron la ceremonia más veces, esta vez hablando el dios Izanagi primero, y crearon a gran variedad de islas y dioses. Sin embargo, cuando crearon al dios del fuego, Izanami se quemó las partes íntimas y falleció. Con la pérdida de su esposa, Izanagi se sumió en la tristeza y decidió seguirla al mundo de los muertos, el Yomi, con la intención de traerla de vuelta. Sin embargo, había tardado demasiado y ella ya había probado la comida allí, haciendo imposible su regreso. Aun así, intentó negociar con los dioses del Yomi pidiendo a su marido que no la mirara. La espera se hizo eterna, por lo que Izanagi no pudo resistirlo más y encendió una luz a fin de ver a su esposa, encontrando su cadáver lleno de gusanos. Por esta razón, Izanagi huyó asustado e Izanami le persiguió encolerizada, enviando monstruos y dioses tras él por haberla avergonzado. Tras salir del Yomi, Izanagi bloqueó la entrada con una gran roca a lo que Izanami respondió prometiendo matar cada día a mil personas. Para compensar esto, Izanagi prometió hacer nacer cada día a mil quinientas personas.

Tras este encuentro en las tierras impuras del Yomi, Izanagi decidió ir a un río a purificarse, creando más dioses en el proceso. Entre ellos, los más importantes antiguamente y los más famosos actualmente son los nacidos al lavarse la cara. De su ojo izquierdo surgió la diosa Amaterasu, antepasado divino de la familia Imperial japonesa, y al verla, Izanagi hizo tintinear su colgante de perlas y se lo entregó junto con el control de los cielos. El siguiente dios nacido de su ojo derecho se llamó Tsukuyomi y su padre le cedió control sobre la noche para que reinara al lado de su hermana. Por último, cuando lavó su nariz surgió el dios Susanowo, al que Izanagi cedió el control de los océanos.

Hay otras versiones del nihon shoki en las que Amaterasu y sus hermanos fueron creados una vez todas las islas habían terminado de formarse y antes de que Izanami muriera. En esta versión, ambos padres la reconocieron como la mejor de sus hijos y acordaron que no debía

estar en la tierra y debía ser enviada al cielo para su gobierno. Por su parte, en esta versión cuando Tsukuyomi nació fue reconocido como el segundo en esplendor y se le declaró marido de Amaterasu a fin de que gobernaran el cielo juntos. No obstante, según esta misma versión, ambos eran diferentes en algo fundamental. Aunque Amaterasu respetaba las tradiciones y creaba orden allí donde solo había caos, Tsukuyomi mostraba mucho más fanatismo por los rituales y tradiciones que su hermana. En un banquete, Tsukuyomi vio cómo la diosa Uke Mochi creaba comida a partir de todos los orificios de su cuerpo y, espantado, acabó con su vida en ese instante. Cuando Amaterasu escuchó lo ocurrido, declaró a Tsukuyomi como un kami malvado y juró que jamás volvería a verle. Un hecho parecido ocurrió también en el kojiki, aunque en esta otra versión, la diosa fue asesinada por Susanowo.

Continuando con la versión del kojiki, tras su creación, Susanowo no siguió las órdenes de su padre y, en vez de reinar sobre los océanos, pasó los días llorando y gritando hasta que los campos y los ríos se secaron y la tierra se llenó de dioses malvados. Izanagi le preguntó entonces por qué lloraba y éste contestó que quería ir donde estaba su madre, lo que enfureció a Izanagi y provocó la expulsión divina de Susanowo. Estas líneas aparecen así en el kojiki, aunque según la versión que hemos visto antes, Izanami murió antes del nacimiento de Susanowo. La falta de continuidad puede ser debida al origen popular del sintoísmo que fue explicado anteriormente. No sería extraño que hubiera diferentes versiones según la región y se mezclaran sin mantener una continuidad perfecta.

Así, antes de marchar de los cielos, Susanowo fue a visitar a su hermana Amaterasu y realizaron una pequeña competición creando dioses a partir de sus pertenencias para comprobar que las intenciones del dios eran puras antes de dejarle pasar. Hay diversas versiones acerca de los dioses que creó cada uno, aunque el consenso es que Susanowo ganó la competición y Amaterasu le dejó pasar. No obstante, tras entrar, Susanowo destruyó los campos de arroz de su hermana y defecó en la sala donde se realizaría el rito de comer la primera cosecha. Ambas son ofensas terribles, pero Amaterasu defendió a su hermano una y otra vez. Esto tiene relación con la creencia japonesa de que hay poder en las palabras. Defendiendo a su hermano, Amaterasu tenía la esperanza de que su comportamiento se volviera como ella describía. Un ejemplo de este poder de la palabra también lo podemos ver reflejado en bastantes animes. Por ejemplo, en Inuyasha, el personaje de Kagome utiliza como un hechizo o encantamiento la palabra “siéntate” en español o “osuwari” en japonés como quien se lo dice a un perro, para paralizar a Inuyasha cada vez que hace algo que no debe. Sin embargo, en el caso de Amaterasu, no ayudó a mejorar el comportamiento de Susanowo, que se volvió incluso peor.

En un momento, cuando Amaterasu estaba hilando una tela sagrada, Susanowo abrió un agujero en el techo de la sala y dejó caer un poni sagrado, al cual había despellejado vivo. Al ver esto,

una de sus ayudantes se asustó tanto que se hirió con el telar y murió. Según otras versiones del Nihon shoki, la mujer herida habría sido la propia Amaterasu. Sin embargo, es posible que se cambiara posteriormente por una sirvienta ya que no sería digno que la divina antepasada de la familia imperial sufriera tal deshonor.

Al ver todo esto, Amaterasu huyó aterrorizada al interior de una cueva celestial, dentro de la cual se escondió. Esto provocó que el cielo se oscureciera, todos los dioses lloraran y aparecieran calamidades peores que las provocadas por Susanowo anteriormente. Para solucionar todo esto, los ocho millones de dioses se reunieron en asamblea. Trajeron gallos para que cantaran, le pidieron a un herrero que forjara un espejo de hierro y a otro dios que creara un collar de perlas magatama y realizaron un ritual divinadorio con el hueso de un ciervo. Una vez hicieron todo esto, colgaron las magatama y el espejo en las ramas altas de un árbol y colocaron telas blancas y azules en las ramas inferiores. Tras esto, una de las diosas comenzó a bailar medio desnuda, haciendo reír a los demás hasta que Amaterasu les preguntó desde dentro qué estaba pasando. Así, le dijeron que estaban celebrando porque había aparecido una deidad superior a ella, lo que despertó su curiosidad y le hizo sacar la cabeza de su escondite. En ese momento, tiraron de ella y sellaron la puerta de la cueva para impedirle regresar, devolviendo la luz al mundo.



Figura 13. Representación gráfica del mito de Amaterasu y la cueva. Utagawa Kuniyoshi, 1857.

Como consecuencia de este suceso, se le impuso un castigo a Susanowo, cortándole la barba y las uñas, exorcizándole y expulsándole del cielo. Sin embargo, según la versión del kojiki, antes de marchar le suplicó a la diosa Uke Mochi que le diera comida. Así, esta diosa comenzó a sacar alimentos de los orificios de su cuerpo y a prepararlos de diferentes formas. No obstante, al ver esto, Susanowo pensó que le estaba sirviendo alimentos impuros y la mató. De su cuerpo

surgieron más alimentos, que el dios cogió y ordenó fueran usados como semillas. De esta forma, hay personas que también consideran a Susanowo como el dios que trajo la agricultura.

Continuando con la versión del kojiki, tras ser expulsado del cielo, Susanowo bajó a la tierra, a un lugar llamado Tori-kami, cerca de un río en Izumo. Allí, vio unos palillos flotando río abajo y pensó que tal vez encontraría gente si seguía la corriente. Así, comenzó a andar hasta que encontró a una pareja llorando, con una chica joven entre ellos. Una vez les preguntó quiénes eran y por qué razón estaban llorando, ellos le respondieron que eran hijos de unas deidades de la tierra y estaban desolados porque durante los últimos 7 años se habían visto obligados a ofrecer a sus hijas en sacrificio a una serpiente de 8 cabezas y 8 colas y, esta vez, vendría a llevarse y comerse a su última hija.

Viendo la situación, Susanowo ofreció otra opción. En vez de entregar a la chica a la Yamata no Orochi, tal era el nombre de la serpiente, podrían ofrecérsela a él. Una vez la pareja escuchó su nombre y supo que se trataba del hermano de Amaterasu, no dudaron en acceder a su propuesta. De esta forma, Susanowo comenzó los preparativos para enfrentarse a la gigantesca serpiente. Para empezar, transformó a la chica en un peine que colocó en su cabello para protegerla y ordenó a la pareja que destilaran 8 barriles de alcohol. Para continuar, ordenó preparar una valla con 8 puertas que llevaban a 8 plataformas donde se colocó el alcohol una vez estuvo todo preparado.

Así, cuando la serpiente llegó para reclamar a la hija de la pareja, metió una cabeza en cada puerta y comenzó a beber el alcohol. Tras esto, acabó tan borracha que se durmió y Susanowo aprovechó para cortar a la serpiente en tantos pedazos que el río se tiñó de sangre. Mientras cortaba su cola, la espada del dios se rompió y, buscando la causa, encontró la espada Kusanagi no Tsurugi. Tras este episodio, Susanowo se casó con Kushi-inada-hime, tal era el nombre de la hija de la pareja. Así, construyó un palacio en Suga y vivió allí con su esposa.

Es un cambio bastante rápido, pero conviene notar en estos últimos mitos el desarrollo de la personalidad de Susanowo. Al principio, en su infancia, era caótico e impulsivo, pero podemos apreciar una cierta madurez después de la muerte de Uke Mochi, ya que reparte las semillas y ayuda a la pareja a deshacerse de Yamata no Orochi, siguiendo una tranquila vida con su esposa. Aunque, como veremos más tarde, a lo largo de su vida nunca pierde su predisposición violenta contra lo que le molesta.

Un anime en el que aparecen los tres dioses vistos hasta ahora, siendo estos Amaterasu, Tsukuyomi y Susanowo, sería Kamigami no Asobi. En este anime aparecen al mismo tiempo que dioses de otras culturas. Aun así, por diversos motivos sus personalidades cambian ligeramente. Por ejemplo, el personaje de Susanowo no aparece tan caótico como en los mitos

originales, aunque mantiene parte de su agresividad original; Tsukuyomi es más tímido que su orgullosa contraparte mítica, aunque los dos muestran gran respeto por las reglas; y el personaje de Amaterasu aparece como un hombre, en vez de una mujer. Este anime está basado en una novela visual de género otome, y Amaterasu aparece en la segunda edición de este videojuego como uno de los posibles objetivos románticos, por lo que no es de extrañar que aparezca como un hombre en vez de una mujer como en los mitos originales. Aun así, esto se mencionará más tarde cuando se trate la representación de las mujeres en este tema.

Los mitos del kojiki continúan con la historia del descendiente de Susanowo conocido como Ookuninushi. Este dios es representado en Kamisama Hajimemashita como nieto de Izanami. Según su mito, Ookuninushi viajó junto a otros 8 dioses que buscaban la mano de la princesa Yakami de Inaba. Su trabajo era el de un mero criado, cargando las bolsas de los otros dioses. Así, en su camino encontraron una liebre herida que les pidió ayuda. Los ocho dioses le dijeron que se bañara en agua salada y se expusiera al viento, lo que empeoró sus heridas. Sin embargo, Ookuninushi le dijo que se bañara en agua dulce y rodara en la hierba, lo que curó instantáneamente a la herida liebre. Así, esta le dijo que ninguno de los dioses antes de él conseguiría la atención de la princesa de Yakami porque él, a pesar de tener un rango más bajo que los demás, sería quien se casara con ella.

Cuando los demás dioses se enteraron de esto, quisieron matarlo y comenzaron a tenderle trampas hasta que logró huir al territorio de Susanowo, donde la hija de este dios se enamoró de él y se casaron al instante. Al ver esto, Susanowo le hizo dormir en sitios peligrosos llenos de serpientes, abejas y ciempiés. Sin embargo, su nueva esposa siempre le protegía dándole amuletos para que los animales no le atacaran. Así, consiguió ganar el respeto del dios y, una vez Susanowo fue a dormir, le robó la espada, arco, flechas y laúd y escapó con su nueva esposa, tras lo cual fue a derrotar a los 8 dioses que habían intentado acabar con su vida anteriormente.

De forma similar a estos mitos, la versión de Ookuninushi representada en Kamisama Hajimemashita se muestra amable e inteligente. Dicho esto, en este anime su personalidad se muestra también muy dramática, con carisma, pero igual dosis de teatralidad. Por otra parte, una diferencia que podemos encontrar es que, en el anime, a pesar de su popularidad compartida con los mitos, no muestra mucho interés en las relaciones. En los mitos, al enamorarse de la hija de Susanowo, se esfuerza por sobrevivir las pruebas de su padre y escapa con ella. Sin embargo, en el anime no parece siquiera darse cuenta de los sentimientos que varios personajes muestran por él.

Aparte de los dioses que se han visto hasta ahora, existen muchos más que no se mencionan en el kojiki o el nihon shoki. Esto es gracias al carácter animista del sintoísmo, el cual se

caracteriza por la creación de una gran variedad de dioses. Como surgieron de las capas bajas de la sociedad, hay dioses de ríos, de montañas, de regiones, de conceptos, etc. Un elemento famoso habla de dioses cuyos creyentes han desaparecido o han dejado de creer. Estos dioses pueden transformarse en yōkai por su resentimiento, simplemente desaparecer o tratar de ganar creyentes para recuperar su poder y seguir viviendo. Podemos ver un ejemplo del segundo caso en Kamisama Hajimemashita. Esto se muestra con la historia de Mizuki, el familiar de una diosa creada en tiempos de desgracia cuyo templo fue abandonado, inundado y eventualmente olvidado, lo que llevó a su muerte.

Como otro ejemplo, este último caso de tratar de ganar creyentes para recuperar su poder y no desaparecer lo podemos ver en el anime Noragami (literalmente “dios callejero”). El protagonista, Yato, es uno de estos dioses que, a pesar de su gloria anterior, ha perdido su poder al disminuir el número de personas que le rinden culto.

En este anime se mezclan dioses basados en los mitos con otros de creación propia del anime. Por ejemplo, podemos ver una versión de Ebisu, el dios de la suerte y los pescadores, y uno de los 7 dioses de la fortuna, el único sin influencias extranjeras. Éste aparece por primera vez en la segunda temporada de Noragami y tiene la apariencia de un trabajador japonés normal. Su personalidad también es bastante plana, apenas mostrando emociones. Por otra parte, también aparece Bishamonten, otro de los 7 dioses de la fortuna de inspiración hindú y budista. Su papel en la mitología es el de un dios de la guerra, protector del país, y esa actitud también la conserva en Noragami. Aun así, su apariencia es completamente diferente a las representaciones más antiguas del dios. En el anime aparece como una mujer de apariencia madura, con una actitud en la superficie seria y agresiva gran parte del tiempo, pero que sin embargo muestra más amabilidad que otros dioses.



Figura 14. Imagen promocional del anime Noragami. Arriba Bishamonten, abajo Ebisu, a la derecha Yato.

Por otra parte, también podemos ver en este anime el uso de shinki o tesoros sagrados. En el sintoísmo, existen 3 shinki pertenecientes a la familia real que muestran su legitimidad: la espada Kusanagi no Tsurugi que ya se ha explicado, obtenida cuando Susanowo derrotó al monstruo Yamata no Orochi, el espejo Yata no Kagami y la joya Yasakani no Magatama. Estos dos últimos los podemos ver en el mito de Amaterasu en el cual se escondió dentro de una cueva, fueron los dos objetos que colgaron del árbol para hacerla salir. En contraposición con los mitos, en este anime los shinki son almas humanas que han muerto y han realizado un contrato con dioses para transformarse en sus armas. Por lo tanto, son bastante diferentes, pero aun así podemos apreciar cierta inspiración en los mitos reales. Por ejemplo, los shinki de la diosa del sol Amaterasu dentro del anime se llaman y representan respectivamente Mitsurugi, la espada; Mikagami, el espejo; y Mitama, la magatama.

4. Las mujeres en el sintoísmo y su representación en el anime

En general, hay poca presencia de diosas en el sintoísmo y, aunque algunas como Amaterasu tienen un papel importante, en general son relegadas a un segundo plano. Esto podemos verlo por ejemplo durante la primera vez que Izanagi e Izanami dieron a luz a una isla. En este momento, el ritual falla porque la mujer habla primero.

Aun así, dentro del sintoísmo, podemos ver diversas corrientes de pensamiento en este tema. En general, todo dependía del papel de la mujer dentro de la sociedad. Durante la época en la que las mujeres eran las que controlaban la cultura, el sintoísmo mostraba un carácter más feminista,

mientras que durante el shogunato durante el cual los hombres poseían todo el poder social y militar, la sociedad se mostraba más machista. En cuanto a los libros sagrados, el nihon shoki, aun siendo anterior, muestra un carácter bastante más misógino que el kojiki. Esto lo podemos ver en varios de sus mitos. Por ejemplo, en una de las versiones mencionadas en el nihon shoki, Amaterasu se muestra como un varón en lugar de una mujer.

Por otra parte, anteriormente se mencionó la competición entre Amaterasu y Susanowo para esclarecer las intenciones que el dios poseía antes de permitirle acceso al reino de los cielos. Según las reglas de esta competición, cada uno cogería un objeto perteneciente al otro y crearía dioses a partir de éste. Hasta este punto, todas las versiones coinciden. El cambio aparece cuando, según el nihon shoki la creación de varones mostraría intenciones puras, mientras que la creación de mujeres implicaría un deseo de destruir o robar en su reino. Por su parte, en el kojiki ocurre justo al revés.

En la versión del kojiki, Amaterasu cogió la espada de su hermano y creó 3 diosas a partir de esta. Por otro lado, Susanowo tomó las cuentas que adornaban el pelo y la armadura de Amaterasu y creó 5 dioses a partir de estas. En el kojiki se cuenta que Amaterasu dijo entonces “las diosas que he creado nacieron a partir de tu espada, por lo tanto, son tus hijas. Asimismo, los dioses que has creado surgieron de mis joyas, por lo que son hijos míos”. En ese momento, Susanowo defendió que gracias a que sus intenciones eran puras, había sido capaz de crear doncellas tan elegantes. Así, Amaterasu admitió su victoria. En las versiones del nihon shoki, fue la creación de hijos varones lo que otorgó la victoria al dios.

Por otra parte, hay muchos monstruos y yōkai surgidos de mujeres. Según Papp (2010), esto es por el carácter propio del cuerpo femenino, en el que podemos ver tanto la habilidad única de dar vida como la impureza de la sangre menstrual. Así, podemos ver historias que hablan de mujeres engañadas por sus maridos o matadas injustamente, en busca de venganza, o mujeres que perdieron sus hijos en una tragedia y son incapaces de aceptarlo, así como señoras mayores como la Yamanba. Por otra parte, también podemos encontrar otro grupo de monstruos que se transforman en bellísimas mujeres a fin de seducir hombres humanos para secuestrarlos y comérselos. En algunas historias, podemos ver kitsune haciendo esto último también.

Este fenómeno habla bastante del papel de la mujer como esposa, sirvienta, madre u objeto de deseo carnal dentro de la sociedad japonesa, papel que se ha transmitido en sus mitos e historias populares desde la antigüedad. Por otra parte, Papp explica la lucha de géneros que se llevaba a cabo en esta época a partir de estas representaciones. Al representar ciertos yōkai de una forma femenina, se muestra el carácter mutable del cuerpo femenino, mencionado anteriormente, a la vez que pinta la figura femenina como un ser peligroso al que hay que alejar de la jerarquía social.

La representación dentro del anime tiene mucho que ver con las tendencias sociales mencionadas anteriormente. Los animes más antiguos o inspirados en el shogunato muestran un carácter más machista y limitan las apariciones de mujeres a personajes secundarios o monstruos como los explicados anteriormente. Por otra parte, como una consecuencia de esto, tenemos la sexualización de las mujeres dentro del anime, tan presente en la actualidad como a lo largo de toda su historia.

Por otra parte, hay veces en las que figuras tradicionalmente femeninas se han representado como personajes masculinos. Por ejemplo, el personaje de Amaterasu en Kamigami no Asobi. En este caso, podría estar influenciado por el género otome del anime y el videojuego del que proviene. En Japón no es común la presencia de personajes femeninos en juegos otome excepto en un papel antagonista, o bien protagónico como personaje al que el jugador maneja en primera persona, pero casi nunca a modo de posible interés romántico. Esto, antes que machismo, muestra una tradición homófoba que, por suerte, está cambiando en la sociedad recientemente gracias a internet y al contacto con occidente. Por otra parte, es posible que simplemente tomaran como referencia la versión del nihon shoki en la que Amaterasu aparece como un hombre al resultar más ventajosa para la historia que tenían en mente.



Figura 15. Imagen del videojuego de Kamigami no Asobi donde se puede ver el diseño de Amaterasu.

Asimismo, también ha ocurrido en ocasiones lo contrario. Es decir, seres mitológicos tradicionalmente masculinos que se han representado como mujeres. Como un ejemplo de esto tenemos a Narukamihime, del anime Kamisama Hajimemashita. Este personaje está basado en el oni Raijin, también conocido como el dios Narukami. En este caso, volvemos a lo dicho anteriormente: exceptuando a la protagonista, las mujeres en el género otome suelen aparecer como antagonistas. En este caso, es posible que hayan representado a este personaje como una mujer para mostrar la rivalidad entre ella y la protagonista por el amor de Tomoe. Esto se ejemplifica aún más con su papel en el anime, tratando de robarle a Nanami sus poderes de

diosa, el templo y el control sobre Tomoe. Así, una vez la lealtad de Tomoe hacia Nanami se demuestra, Narukamihime pierde el interés y se retira.



Figura 16. Imagen del anime Kamisama Hajimemashita donde se puede ver el diseño de Narukami.

5. Formas de representar estos elementos

Como hemos visto, hay diferentes formas en las que elementos sintoístas pueden aparecer en animes. Un grupo sería dentro de rituales e imágenes en la arquitectura o el fondo de ciertos animes. Sin embargo, en este momento me centraré en donde aparecen como seres vivos, sean personajes principales o secundarios. En general, este grupo se puede separar en dos categorías principales según la impresión que quieran dar sobre estas criaturas: los animes en los que aparecen como seres adorables o como monstruos horribles. Por ejemplo, en el primer grupo colocaríamos a *Yōkai Watch* y, en el segundo, a *Mononoke* o a *Ayakashi*. A continuación, veremos por qué se representa a cada grupo de esta manera.

La moe-ficación se da en bastantes casos con un objetivo claro de vender juguetes, figuras y otros productos. En el caso de *Yōkai Watch*, como veremos más adelante, empezó como un videojuego y línea de juguetes, por lo que tiene sentido que simplificaran los diseños y los hicieran más redondos, a fin de captar una audiencia más infantil. Al mismo tiempo, los diseños simples serían más fáciles de producir en masa, en tamaños más pequeños y con menos errores, lo que llevaría a un aumento de las ventas en máquinas gachapon, muy típicas de Japón.

Por otra parte, podemos ver un objetivo parecido de captación de audiencia joven en otras series, aunque para demografías un poco mayores a la de *yōkai watch*. Podemos ver esto donde se sexualiza a personajes femeninos y se hacen más esbeltos a personajes masculinos, mostrando esa belleza de forma clara en ciertas escenas. Esta clase del llamado fanservice se da sobre todo al inicio de las series, en los primeros episodios, a fin de captar televidentes. Más

tarde, puede desaparecer o continuar dependiendo de la audiencia objetivo y las costumbres de la época. Por ejemplo, hay bastante sexualización al inicio de Inuyasha, debido en gran parte a la época en la que fue emitida inicialmente. Más tarde se hizo más laxa, manteniéndose sólo alrededor del personaje de Miroku y su personalidad mujeriega. Aun así, los diseños moe-ficados siguieron apareciendo sobre todo en personajes principales, tanto protagonistas como antagonistas. Podemos entonces suponer que se embellece a los personajes importantes a fin de diferenciarlos de los NPC o personajes secundarios, y para aportar una mayor estética visual alrededor de estos que ayude a mantener a su público.

Como un ejemplo de esto, en Inuyasha, podemos ver en varios momentos cómo el antagonista principal, Naraku, comanda hordas de demonios con aspecto horrible con el objetivo de atacar aldeas o a los protagonistas. Estos yōkai normalmente carecen de habilidades comunicativas y se mueven en grupo con el único propósito de destruir y matar. Podemos ver que algunos animes han decidido representarlos de esta manera como forma de diferenciarlos de los personajes importantes para la historia, así como de deshumanizarlos para dificultar que las personas que vean la serie empaticen con ellos.



Figura 17. Imagen del anime Inuyasha donde se pueden ver algunas representaciones de yōkai secundarios.

En el caso de las representaciones más terroríficas del sintoísmo, podemos verlas sobre todo en animes dentro del género horror como Ayakashi o Mononoke. En estos casos, hay una intención clara de atemorizar a la audiencia. Aun así, este tipo de representación oscura y tenebrosa también se da en otra clase de animes, por ejemplo, en Gegege no Kitarō algunos yōkai aparecen más estilizados. En este caso es posible que hayan querido mantener algo del estilo original de cuando la historia era representada en forma de teatro callejero. Por esto, podemos decir que algunos animes han decidido acercarse en sus representaciones a las imágenes originales de monstruos y otros seres espirituales del sintoísmo. Las intenciones en este caso no son tan claras. Podría ser para ayudar a transmitir la cultura original y evitar su olvido, para

sorprender a la audiencia y mantenerse en su memoria, o simplemente como una decisión artística sin segundas intenciones ocultas.

Dentro de las decisiones artísticas conviene notar la gran diferencia entre lo que se consideraba bello o terrorífico según la época. La mayoría del arte sintoísta data de muchos siglos atrás, lo que implica enormes cambios en el sentido del gusto de la audiencia. Lo que en su momento se consideraba bello, tales como los ojos pequeños o el cabello negro, actualmente puede tener otras connotaciones negativas o simplemente neutrales. De esta forma, es normal que los seres mitológicos se hayan adaptado con claras características del género anime tales como ojos grandes, peinados exóticos, colores vivos y ropas actuales o kimonos con patrones modernos.

Aun así, recordando los ejemplos que vimos anteriormente en los que cambian de género a dioses tan importantes como Amaterasu o Raijin, podemos ver un hecho claro que ya se ha mencionado. Esta conclusión sería que el sintoísmo ha perdido mucha de su pasada gloria. De otra forma, no es fácil pensar que se tomaran tantas licencias artísticas sin temer un rechazo por parte de su audiencia, lo cual se hace especialmente visible en el caso de Amaterasu, tradicionalmente conocida como la antepasada divina de la familia imperial japonesa.

6. Intenciones

Como hemos visto, aunque elementos específicos y claramente mitológicos tales como dioses no aparecen tanto, podemos ver inspiración sintoísta en prácticamente cualquier anime. En especial están bastante extendidos los rituales y creencias tales como la de que todo en este mundo tiene alma, desde animales a montañas pasando por objetos. A veces simplemente se mencionan, pero otras veces se representan físicamente o modelan personajes originales. A continuación, se plantearán las posibles intenciones que puede haber detrás de tan extendida representación.

Lo primero que es necesario plantear es si la intención es doméstica o internacional. Japón es un conjunto de islas alejado del continente, por lo que desde siempre ha sido un país muy centrado en sí mismo. Incluso hoy en día podemos ver que, según una encuesta online realizada por Rakuten en el año 2016² apenas el 8.7% de los japoneses pueden hablar inglés con fluidez, lejos del 20% que se estimaba hace un tiempo. Asimismo, el 70% de los encuestados respondía que su nivel de inglés era pobre o muy pobre. Por otra parte, según los datos de statista³ el 80% de los ingresos por turismo provienen del turismo doméstico realizado por los propios japoneses.

² https://global.rakuten.com/corp/news/press/2016/0826_01.html

³ <https://www.statista.com/statistics/731610/domestic-and-foreign-tourism-contribution-to-gdp-japan/>

Por esta razón, teniendo en cuenta estos datos es bastante probable que el anime en general también esté pensado para un público japonés.

Por ejemplo, esto podemos verlo en la cantidad de series anime pensadas para una audiencia adulta o madura que existen. Digo esto porque, desde los inicios de la animación, los japoneses han visto su potencial para todas las edades, mientras que los occidentales solamente han explotado ese potencial para una audiencia infantil. Podemos ver este hecho desde las primeras películas de animación de Disney hasta los cartoon estadounidenses actuales, la industria ha estado plagada de animaciones para niños y apenas hay animaciones para adultos. Por esta razón, parte de los adultos de más de 40 años, llamada también la generación “boomer”, opinan que la animación es, en esencia, infantil. Aun así, esta tendencia está cambiando lentamente con algunas series estadounidenses tales como American Dad o Bojack Horseman y, sobre todo, con influencia japonesa, ya que la generación conocida como los “millennial” se ha criado con las pocas series anime provenientes de Japón que llegaban a la cultura occidental. Gracias a esto, para esta generación actual y las siguientes que están por venir es cada vez más fácil imaginar animación pensada para adultos.

Aun así, con este panorama, no es de extrañar que Japón produjera desde el inicio con una intención puramente doméstica. Sólo con el paso del tiempo las productoras japonesas han comenzado a ver el potencial del anime en el extranjero. Un ejemplo de esto sería Yōkai Watch. Para empezar, los nombres son fáciles de pronunciar y son familiares para países angloparlantes, siendo un ejemplo de esto el yōkai Whisper, llamado así también en la versión original, al contrario que en los animes que encontramos anteriormente. Además, transforman la imagen típica de los yōkai en monstruos adorables, redondos y coloridos, más parecidos a Pokémon que a sus representaciones clásicas. Esto también hace más cercanos los diseños a una audiencia internacional, acostumbrada a ver estos últimos en videojuegos, juguetes y series de televisión desde alrededor del año 2000.

Una vez concluido que últimamente las productoras japonesas han comenzado a ver el potencial en el extranjero, conviene preguntarse sus intenciones mostrando elementos tan propios de la cultura nativa. Las ideas sintoístas todavía son increíblemente novedosas fuera de Japón, por lo que podría ser que usaran la originalidad para atraer audiencia extranjera. Aun así, personalmente no creo que esa sea la intención real general, aunque podría ser en el caso específico de Yōkai Watch. La razón por la que no creo que esa sea la razón es que normalmente se asumen muchos conocimientos previos por parte de la audiencia. Con animes más antiguos tales como Gegege no Kitarō o Inuyasha esto es mucho más claro. Aun así, este hecho también lo podemos ver con ejemplos más modernos como Kamigami no Asobi, Noragami o Kamisama Hajimemashita. En los primeros se habla de yōkai, miko y mitología sintoísta

mezclada con historia japonesa, temas quizás demasiado complicados para una audiencia extranjera con una cultura completamente distinta y que carece completamente de contexto para entender estas referencias. Asimismo, en estos últimos se muestran los dioses sin realmente explicar quiénes son o qué han hecho. Por esta razón, una audiencia extranjera sin ningún conocimiento previo acerca de ellos es probable que perdiera rápidamente el interés. Aun así, aunque es cierto que el anime ha despertado un interés por la cultura puramente japonesa en todo el planeta.

Otra posible razón sería conservar su cultura. El sintoísmo ha estado presente en Japón desde el inicio de los tiempos, aunque en los últimos años ha sufrido mucho con la derrota en la segunda guerra mundial, la ocupación estadounidense y la globalización posterior. Por esta razón, sería posible que quisieran mostrar de nuevo estos seres y mitos antiguos, aun dándoles una nueva apariencia para acercarse a las nuevas generaciones, a fin de no perderlos. Es posible que este fuera el caso de *Gegege no Kitarō*. Siendo un anime de posguerra, no sería de extrañar que surgiera de un deseo de recuperar lo puramente japonés, sin influencia estadounidense. Así, llegó a conocerse como el anime que repopularizó los *yōkai* dentro de la cultura japonesa.

Dicho esto, no creo que esta sea la intención de todas las productoras ni creadores de anime y manga. Con esto quiero decir que no todas han vivido en la época de *Gegege no Kitarō*, tan cerca de la Declaración de Humanidad de 1946. Hoy en día, Japón ha llegado a un equilibrio entre lo tradicional y lo moderno que puede verse en prácticamente todos los aspectos de su cultura. Entre esto, podemos ver cómo la cultura sigue manteniendo rituales y costumbres relacionadas con el sintoísmo que se remontan varios siglos atrás. Por ejemplo, el *Hatsumode* mencionado anteriormente, así como festivales y danzas que siguen representándose en días señalados. Por ejemplo, podemos encontrar la danza *Kagura*, una danza sagrada con raíces en el teatro *noh* e influencia sobre el teatro *kabuki* posterior. Según el *kojiki*, fue creada por la diosa *Ame no Uzume* al tratar de sacar a *Amaterasu* de la cueva en la que se había escondido. A partir de este evento, la tradición dicta que esta danza la debe realizar una *yorimashi*, una mujer que durante la ceremonia es poseída por un dios y entre en trance al bailar igual que esta diosa lo hizo en el mito original. Actualmente, este papel lo realizan las *miko*, como se ha explicado anteriormente. Una danza con la misma función purificadora la podemos encontrar en el anime *Red Data Girl*.



Figura 18. Captura de pantalla del capítulo 3 de Red Data Girl en el que podemos ver esta danza purificadora.

Por otra parte, en la arquitectura también es muy claro este balance entre lo tradicional y lo moderno, pudiendo encontrar fácilmente templos escondidos entre rascacielos en medio de la ciudad. Teniendo en cuenta este equilibrio actual, surge otra posible interpretación. Es posible que los creadores de anime simplemente transmitan lo que conocen, sin más intenciones.

Aun así, hay una intención clara que no se nos debe olvidar, puesto que es normalmente la más importante para las productoras. Esta sería si la productora puede ganar dinero con el anime en cuestión o no, usualmente ganando audiencia y vendiendo juguetes o figuras de los personajes. Por esta razón, no es de extrañar que utilicen cualquier cosa como inspiración y, dentro de esto, la mitología sintoísta tiene muchos diseños creativos que aún no están demasiado extendidos. Entre otras cosas, la creencia de que todo posee alma abre las puertas a crear seres a partir de cualquier objeto o lugar. Por otra parte, se ha demostrado que pequeños monstruos adorables como los de Pokémon o Yōkai Watch son fáciles de convertir en merchandising para máquinas gachapon y se venden bastante bien. Además, figuras de hombres y mujeres de gran belleza, entre ellos los que visten con kimonos y poseen orejas y cola de animales, también venden bien y hay mucha inspiración para crear diseños de éstos en el sintoísmo. Entre ellos, los kitsune y los tanuki están muy extendidos, lo que ha disparado su popularidad aún más.

7. Conclusión

El anime ha expresado la cultura japonesa desde sus inicios, con ejemplos como Kobu-tori, publicada en 1929, o Ugokie Kori no Tatehiki, emitida en 1931, y en esta se encuentra muy arraigada la tradición sintoísta tanto a nivel religioso como simplemente social. Esta tradición y

pensamiento religioso se han extendido por el anime, tanto a nivel nacional como internacional. Transformando a esta industria en el medio perfecto de transmisión de estas ideas, a veces intencional y otras accidentalmente.

Aun así, es probable que las productoras y creadores utilizaran estas ideas sin ninguna intención de transmisión internacional, al menos hasta animes recientes tales como *Noragami*. Esto sería así por la historia y tradición de Japón, cerrada en sí misma desde incluso antes que el shogunato por su geografía. Los japoneses no tienen apenas interés en el extranjero, dado el bajo número de habitantes bilingües, y tampoco recibían apenas ninguna atención internacional hasta la expansión del anime y el manga. Incluso en la actualidad, apenas reciben turismo internacional.

Por lo tanto, se puede deducir que la intención con la que se han extendido estas ideas de nuevo es puramente doméstica. Esto es claramente visible a la hora de analizar los animes desde un punto de vista occidental. Los creadores y productoras no explican muchos detalles de los mitos, *yōkai* o dioses, igual que no explican datos dentro de la historia de Japón. Considero que la razón para esto es muy clara, no hace falta explicar datos que todo el mundo conoce, por lo que no los explican. Esto indica que la audiencia que tienen en mente es claramente japonesa, ha estudiado la historia de su país en la escuela y probablemente forme parte del 83% de japoneses que practica el sintoísmo con su familia. Esto podría implicar también que utilizan estas ideas por conocerlas previamente y estar familiarizados con ellas, sin ninguna intención de extenderlas a otros países.

Aun así, una vez dicho esto, entiendo que muchos animes modernos pecan de centrarse solamente en el beneficio económico, sin respetar estas tradiciones e ideas. Con esto quiero decir que hay una corriente cada vez más notable de animes que se crean simplemente para vender juguetes, videojuegos y otros tipos de merchandising. Esto lo podemos ver especialmente en animes basados en videojuegos tales como *Yōkai Watch* o *Kamigami no Asobi*. Si bien hay algunos que investigan la historia o los mitos de los que están tomando referencias, hay otros que cometen errores tales como cuando los dioses de *Kamigami no Asobi* explican que nacieron cuando su padre se bañó en las aguas del Yomi. Por otra parte, también podemos ver esto en el cambio de personajes tradicionalmente femeninos a representaciones masculinas y viceversa.

En conclusión, es probable que, a fin de producir más títulos cada año, las productoras se inspiren en cualquier idea a su alcance y las cambien para adaptarlas a la historia planeada. Hay innumerables *yōkai* y *kami*, así como personas que en su día tenían gran relación con ellos como las *miko* o los *onmyōji*, lo que constituye una gran fuente de inspiración. Además, estas ideas tienen la gran ventaja de que su audiencia está ya familiarizada con ellas y la consideran

como una filosofía más que una religión, por lo que modificarlas tampoco provoca una reacción negativa por su parte.

Una vez explicadas las opciones que he encontrado y considero más probables, concluyo que no creo que haya un solo objetivo claro detrás de todas estas representaciones, y que sería un error agruparlas todas bajo la misma categoría. En especial, dependerá del anime específico y las expectativas que tanto la productora como el creador tengan. Por ejemplo, es bastante obvio que el anime de *Yōkai Watch* se creó con una clara intención mercantilista. Para empezar porque en sus inicios surgió como publicidad para el videojuego y, por otra parte, por los diseños de sus personajes, fácilmente adaptables a figuras para máquinas gachapon. Además, no tiene una historia, más allá de capítulos individuales, lo que indica que el foco está en los personajes y, especialmente, en coleccionarlos.

Por otra parte, es probable que Gegege no Kitarō tuviera intención de recuperar su cultura original sin influencias extranjeras. Especialmente teniendo en cuenta la fecha de su publicación y el contexto histórico durante su emisión. Tal vez en el acto de difundir de nuevo su cultura nativa y repopularizar de nuevo los *yōkai* hubiera incluso una intención de rebelarse pacíficamente contra la ocupación estadounidense inmediatamente posterior a la guerra.

Por otra parte, *Ayakashi* es probable que también quisiera transmitir las ideas de antaño, teniendo en cuenta que utilizó obras de Kabuki como referencia y su estilo de dibujo, especialmente en la última historia que trata, está muy inspirado en el *ukiyo-e*. Aunque su secuela, *Mononoke* puede que mezclara ambas intenciones, ya que no usó un estilo artístico tan comercial, aunque tiene detalles que atraen la atención del televidente y no están presentes en ilustraciones antiguas, tales como la gran presencia de colores vivos. Por otra parte, también investigó acerca de los *yōkai* tratados, incluso utilizando la idea de antaño por la cual al conocer su forma y su historia les debilitaba lo suficiente como para derrotarlos.

Por último, podemos ver animes como *Kamisama Hajimemashita*, *Red Data Girl*, *Kamigami no Asobi* o *Noragami*. En mi opinión, todos estos formarían parte del grupo de animes modernos, absorbidos por la cultura del consumismo. Con esto quiero decir que son animes que, pese a representar ideas de antaño, son muy parecidos entre ellos, sin mostrar ideas o estilos artísticos novedosos. Además, con sus licencias artísticas y cambios en las representaciones de dioses, dan la impresión de haberse centrado más en qué podía generar ingresos, antes que en los seres y mitos que estaban representando.

Así, podemos concluir que los animes que más fielmente representaban el sintoísmo son los antiguos, mientras que últimamente hay una corriente que cambia los mitos para adaptarlos a la actualidad. Lo cual no es de por sí malo, simplemente muestra que el interés de la audiencia ha

cambiado con la globalización, al mezclarse la tradición japonesa con el resto de las culturas extranjeras. Debido a esto, las representaciones se han modificado a un gusto más actual.

8. Bibliografía

8.1 Libros

- Anónimo. (2019) *The Kojiki*. (Basil Hall Chamberlain, Trad.). Global Grey.
- Breen, John.; Teeuwen, Mark (2010) *A new history of Shinto*. Chichester, West Sussex, England: Wiley-Blackwell.
- Murakami, Kenji. (2000) *Yōkai jiten*. Mainichi Shinbunsha.
- Odell, Collin.; Le Blanc, Michelle. (2013) *Anime*. Harperden, Herts: Kamera Books.
- Papp, Zília (2010) *Anime and its roots in early Japanese monster art*. Folkestone England: Global Oriental.
- Príncipe Toneri. (1896) *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*. (William George Aston, Trad.) (Obra original publicada en 720)
- Teeuwen, Mark.; Breen, John.; Inoue, Nobutaka.; Ito, Satoshi.; Endo, Jun.; Mori, Muzue. (2003) *Shinto, a short history*. London; New York: RoutledgeCurzon.

8.2 Anime y otras animaciones

- Kobutori (1929) https://www.imdb.com/title/tt0418797/?ref=ext_shr_lnk
- Oira no Yakyu (1930) https://www.imdb.com/title/tt0418984/?ref=ext_shr_lnk
- Ugokie Kori no Tatehiki (1933) https://www.imdb.com/title/tt0420280/?ref=ext_shr_lnk
- Toybox Series #3: Picture book 1936 (1934) https://www.imdb.com/title/tt0422881/?ref=ext_shr_lnk
- Gegege no Kitarō (1968) https://www.imdb.com/title/tt0189268/?ref=ext_shr_lnk
- Dororo (1968) https://www.imdb.com/title/tt1985378/?ref=ext_shr_lnk
- Pompoko (1997) https://www.imdb.com/title/tt0110008/?ref=ext_shr_lnk
- Inuyasha (2000) https://www.imdb.com/title/tt0290223/?ref=ext_shr_lnk
- Ayakashi (2006) https://www.imdb.com/title/tt0856346/?ref=ext_shr_lnk
- Mononoke (2007) https://www.imdb.com/title/tt1992935/?ref=ext_shr_lnk

Kamisama Hajimemashita (2012) https://www.imdb.com/title/tt2320220/?ref=nm_sr_srg_0

Red Data Girl (2013) <https://www.imdb.com/title/tt2622990/?ref=extshrlnk>

Noragami (2014) <https://www.imdb.com/title/tt3225270/?ref=extshrlnk>

Yokai Watch (2014) <https://www.imdb.com/title/tt3432210/?ref=extshrlnk>

Kamigami no Asobi (2014) <https://www.imdb.com/title/tt3448272/?ref=extshrlnk>

8.3 Páginas web

<https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/beliefs/religion.shtml>

https://global.rakuten.com/corp/news/press/2016/0826_01.html

<https://www.statista.com/statistics/731610/domestic-and-foreign-tourism-contribution-to-gdp-japan/>