

Cora Requena Hidalgo

## Seres fantásticos japoneses en la literatura y en el cine: *Obakemono, yūrei, yōkai y kaidan*

A estas alturas del siglo XXI hablar de rasgos característicos en la cultura japonesa puede resultar repetitivo y cansino. En su deseo de aproximarse al mundo japonés, que invade hoy Occidente con sorprendentes formas de discurso que inyectan nueva energía a las ya cansadas y tradicionales formas del relato occidental, artistas y especialistas de esta parte del mundo intentan identificar y aislar las características que *a priori* parecen ser exclusivas de la cosmovisión nipona. De más está decir que la empresa es difícil, pues en la aproximación siempre interviene en mayor o menor medida "nuestra occidentalidad", imposible de erradicar del todo; sin embargo, más que un obstáculo esta deficiencia debería ser causa y razón para intentar un acercamiento riguroso al mundo japonés por medio del conocimiento abierto y sin prejuicios que, en definitiva, es parte esencial del conocimiento científico de Occidente.

En uno de sus textos más conocidos, el japonólogo greco-irlandés Lafcadio Hearn, escribe: "Sin el conocimiento de las fábulas populares y de las supersticiones del lejano Oriente, la comprensión de sus novelas, de sus comedias y de sus poesías continuará siendo imposible" (Hearn, *El romance de la Vía Láctea*: 56). La cita de Hearn es certera, y todo investigador que se haya acercado alguna vez a la literatura o al cine nipones sabrá hasta qué punto es imprescindible este conocimiento que traspasa todos los niveles de una cultura que se niega a abandonar un pasado mítico e histórico-literario del que continúa alimentándose. En definitiva, se podría decir que es absolutamente imposible entender la actualidad de Oriente sin conocer antes su tradición viva.

Este artículo es, pues, una aproximación al mundo de las creencias populares y de la tradición culta; a las fábulas y a las historias sobre monstruos y fantasmas que pueblan los relatos japoneses. Su destinatario último es el lector o el espectador occidental que, con frecuencia, se ve ante la imposibilidad de entender este mencionado mundo en profundidad o de penetrarlo más allá de los elementos del relato (superfluos) que le son familiares. *Yōkai, yūrei, obakemono* o *kaidan* no sólo son conceptos que comprenden tipos de personajes cuyo conocimiento nos permite seguir el hilo de una historia determinada, sino, como ocurre también con las historias míticas que dieron origen al pueblo japonés en el lejano Yamato, su presencia en un texto narrativo aporta una carga semántica extra a los acontecimientos. El conocimiento y la identificación, por ende, tanto de los personajes como de las diversas tradiciones que les dan origen, son necesarios para la correcta intelección de un relato nipón. Por esta razón, no tiene la misma significación, por ejemplo, la aparición en un relato fílmico del viejo Gōjira (Godzilla) o la de Yukionna, pues ambos "significan" universos completamente distintos.

En Japón, y en general en todo extremo Oriente, la presencia de seres fantásticos posee una carga de realidad que no es frecuente en los relatos occidentales. Con

esto no se quiere decir que en los países asiáticos la realidad fenoménica esté poblada de dragones ni que seres monstruosos deambulen libremente por sus calles, sino que, más allá de las leyendas y de las creencias populares regionales, los seres fantásticos orientales transmiten la idea original que les dio vida y, por tanto, su presencia sigue siendo válida en una sociedad que los necesita para contemplarse y analizarse. Esta apreciación de la realidad "posible" del mundo fantástico anula inmediatamente las fronteras genéricas que en Occidente sirven para hacer una clasificación dicotómica de los distintos tipos de relatos en, por ejemplo, cuentos "mágicos o reales", "para niños o para adultos", "cómicos o serios", "populares o cultos", etcétera. De ahí que gran parte de la literatura y el cine "serio" japoneses que incorporan elementos mágicos a menudo sea (in)comprendida por el lector y el espectador occidentales en su nivel más superficial e inmediato, pues no logra ver en ellos el referente conceptual que proporciona sentido y significado a dicha presencia.

Sería demasiado largo mencionar todos los textos (literarios y fílmicos) que integran en su trama estos elementos "extraños" al mundo natural (desde un punto de vista occidental), por lo cual sólo serán citados, a modo de ejemplo, aquellos textos más populares en los que monstruos y fantasmas funcionan como elemento constitutivo del entramado narrativo.



Yukionna

## 1. El origen de la literatura fantástica

Aun cuando existe un momento preciso en el que comienzan a desarrollarse las historias de fantasmas en la literatura japonesa (en tanto género), el elemento maravilloso está presente ya en los primeros relatos escritos en el período Nara (años 710-794), en los que se funde la fantasía propia de las leyendas y de las historias populares con la realidad incuestionable del mito. Como ocurre con el relato mítico que da origen a la historia nipona, en estas primeras narraciones sobrenaturales se fusionan elementos que provienen de la tradición autóctona del país (y, por tanto, de la cosmovisión *shinto*) con elementos heredados de diversas tradiciones culturales del este asiático, sobre todo, de China. Por esta razón, es normal encontrar multitud de versiones más o menos parecidas de una misma historia o hecho fabuloso (cuyo origen no siempre es posible determinar), que son retomadas a su vez con posterioridad en la poesía, en la narrativa, más tarde en las

distintas formas del teatro (*Nō*, *Kabuki*, *Kyōgen*, *Bunraku*) y, finalmente, en el cine, el manga, el anime y los videojuegos.

En el comienzo (siglo VIII) de la literatura japonesa de corte narrativo se pueden encontrar así elementos mágicos en cada uno de los distintos géneros que la componen y que provienen sin duda de un pasado reciente marcado por la oralidad de la narración. A este aspecto se debe sumar el hecho de que los sistemas de clasificación genérica en la literatura nipona responden por lo general más a un criterio temático que a uno estructural, con lo cual la tarea de identificación del elemento maravilloso se simplifica aún más. En la narrativa breve se distinguen, por ejemplo:

a. Los *mukashibanashi* o cuentos que provienen de relatos orales del pasado. Incluyen cuentos sobre la vida humana, el mundo de los animales y los cuentos de humor. Su nombre, como es sabido, se debe a la fórmula que da inicio y final a la narración: "mukashi, mukashi" ("hace mucho tiempo") y "medetashi, medetashi" ("final feliz, final feliz").

b. Los *otogibanashi* son cuentos que en origen trataban sobre historias de guerreros y de luchas. Solía narrarlos un *otogi* a su señor en las largas noches de campañas militares y su función era la de espantar a los demonios que podían aparecer en la oscuridad. En la actualidad, curiosamente, el concepto ha pasado a significar "cuentos para niños". Los *otogibanashi* son algo más tardíos que el resto de géneros que pertenecen al relato corto aunque se puede encontrar una clara referencia a sus temas y personajes en las primeras narraciones literarias japonesa.

c. Los *setsuwa* son cuentos de tipo religioso por medio de los cuales el narrador intenta explicar los conceptos del bien y del mal y enseñar la doctrina religiosa en favor de la propagación del budismo. Este tipo de cuento, por tanto, suele terminar siempre con una moraleja.

d. Los *minwa* son los cuentos que se inscriben dentro de la tradición folclórica japonesa.

e. Los *dōwa* son los cuentos de origen extranjero, principalmente chino.

Aun cuando el elemento fantástico no sea condición imprescindible para la existencia de estos subgéneros, cada uno de ellos, como se verá más adelante, da origen a distintos tipos de personajes y de situaciones maravillosas que responden a necesidades diversas: espantar espíritus, enseñar la religión, entretener, cuestionar la realidad, recoger historias extraordinarias extranjeras, etcétera. De esta manera se prepara el camino para que, un siglo más tarde, aparezca el primer libro de historias sobrenaturales, de fantasmas y espectros en Japón, *Nihon Ryōiki*.

También llamado *Nihon Reiki* (o *Nihonkoku gempō zenaku reiki*), *Nihon Ryōiki* (*Relación de hechos extraños y milagrosos de Japón*) fue recopilado en el año 822 (período Heian) por el monje bonzo Kyōkai del templo Yakushiji. Fue el primer libro, entre un sinnúmero de publicaciones anónimas de similares características, que es firmado por su autor. Se compone de cien cuentos populares que desarrollan distintos temas y que siempre acaban con una moraleja. En el prólogo el autor advierte sobre el objetivo de la obra:

Sin demostrar los estados del bien y del mal, ¿cómo se podrían corregir las equivocaciones y determinar lo correcto y lo incorrecto? Sin mostrar los resultados de la causa y el efecto, ¿cuál sería el motivo para deshacerse de la maldad y cumplir con el camino de la bondad? (Takagi: 85).

Con la aparición de *Nihon Ryōiki* se crea en Japón la llamada "literatura de leyendas", en la que, como afirma Keikai (42), el autor no expresa sus ideas ni describe directamente la sociedad como sucede en otros géneros (*monogatari*, por ejemplo), sino la naturaleza de la humanidad. Esta "literatura de leyendas" es, por tanto, el comienzo de una de las vertientes más prolíficas de la literatura nipona y pronto comienzan a surgir nuevas obras, como por ejemplo *Nihon kanryōroku* (*Anécdotas japonesas de sucesos maravillosos*), en el mismo siglo.

Tanto la visión animista y vitalista de la sociedad japonesa, según la cual todo lo que existe (desde el ser humano hasta una roca) es poseedor del impulso vital, como la creencia en una realidad plagada de divinidades mayores y menores (*kami*) que dan vida a la naturaleza (animal, vegetal y de los elementos), contribuyen a que en los dos siglos posteriores, los llamados "siglos de oro de la literatura de leyendas" (X y XI), se desarrolle una literatura que hace hincapié en los argumentos propios de una concepción mágica y misteriosa de la realidad.

La enorme popularidad del *Nihon Ryōiki* continúa en aumento y aparecen diversas colecciones de historias más o menos maravillosas que o bien se especializan en la reescritura de los mismos cuentos populares o bien incorporan nuevas historias de misterios, por lo general con idéntico afán moralizante. Entre ellas están, por ejemplo: *Sanbō ekotoba* (o *Samhō eshi*, 984) de Minamoto Tamenori (anécdotas búdicas de carácter edificante que versa sobre los tres tesoros del budismo); *Nihon ōjō gokurakuki* (985-987) compilada por Yoshishige no Yasutane; *Dainihon hōke-kyō kenki* (1041); *Konjaku monogatari* (*Cuentos de ahora y del pasado*), historias de China, India y Japón que se publica hacia finales del siglo XI o principio del siglo XII.

Pese a la disminución del número de publicaciones de cuentos maravillosos e historias de fantasmas, ya para el siglo XII ha nacido un considerable número de lectores populares en las ciudades más importantes de Japón que lee con avidez este tipo de relatos. Precisamente en esta época aparece *Uji shūi monogatari* de Minamoto Takakuni, que hasta el día de hoy continúa siendo una de las más admiradas colecciones de leyendas. Algunos años más adelante se publica *Kokon chomonshu* de Narisue y se crean los *gunki monogatari* (cuentos de guerra).

El paso del elegante y cortesano período Heian (794-1185) al guerrero período Kamakura-Muromachi (1185-1568), en el que la nobleza pierde el poder real del gobierno en favor del *bakufu* (*shogunato*), significó un cambio profundo en la concepción del mundo japonés que se expresó por medio de un arte cuyos temas centrales fueron la guerra (el samurai) y la religión (el monje budista). El cambio provocó un reemplazo parcial de algunos ideales estéticos cortesanos como *miyabi* (elegancia), *mono no aware* (apreciación profunda, delicada y melancólica de la belleza efímera de la naturaleza) o *mujō* (filosofía budista de lo efímero; fugacidad, impermanencia y mutabilidad), por valores estético-morales como *wabi* (rusticidad austera, goce profundo en la pobreza; el camino de la belleza imperfecta que conduce a la belleza infinita), *sabi* (soledad, tranquilidad) o *yūgen* (misterio,

oscuridad, profundidad, ambigüedad, mutabilidad; promesa de un mundo mejor). Estos últimos valores fueron introducidos en Japón por la nueva corriente del budismo (*zen*) que llegó de China y que convivió en armonía con el budismo de Amida, que enseñaba el camino de la salvación búdica. Ambos tipos de budismo se establecieron rápidamente en la sociedad japonesa y, hasta cierto punto, desplazaron las creencias mágico-curativas que predicaban el budismo tántrico y el shintoísmo autóctono. Disminuye así el poder divino de la casa imperial, cuyo origen se remonta al mito, mientras que se exalta la austeridad de las clases militar y sacerdotal.

A partir del siglo XII las historias favoritas de la recién nacida masa de lectores populares son, por tanto, las historias de guerreros que se cuentan en libros como *Hogen monogatari* (1156), *Heiji monogatari* (1159) y *Heike monogatari* (1212); o bien, los diarios y reflexiones de monjes que han abandonado el mundo comunitario, como *Hōjōki* (*Un relato desde mi choza*, 1212) de Kamo no Chōmei y *Tsurezuregusa* (*Ocurrencias de un ocioso*, 1330-1335) de Yoshida Kenkō. Ambas temáticas comparten, como se ha dicho, los mismos ideales y la misma concepción de la realidad, a menudo plagada de hechos fabulosos y de personajes heroicos que se enfrentan a seres sobrenaturales; y de monjes que liberan del sufrimientos a criaturas en pena que deambulan por el mundo de los vivos. Los *gunki monogatari*, por otro lado, son la transcripción en papel de las populares historias de guerreros que eran cantadas por los bonzos ciegos (*biwa hoshi*) por todo el país, lo que da una idea aproximada de hasta qué punto ambos temas se encontraban unidos.

En el siglo XVII, producto de la emergencia de una nueva clase social, los *chōnin* o comerciantes, se produce un nuevo cambio de valores en la sociedad japonesa. El avance relativo del individualismo de la época Tokugawa (Edo) significó la primera ruptura con la concepción mítica de la realidad, mientras que el fatalismo propio de épocas anteriores cedió paso a una concepción más festiva de la vida. La literatura, por su parte, se hizo eco de las emociones populares que se distanciaban de la realidad por medio de la ironía y la parodia propia del carnaval en una sociedad que dejaba finalmente atrás los tiempos de guerras y batallas por el poder. Este período histórico, sin embargo, posee una doble cara, pues mientras la política pública oficial de los Tokugawa se regía por un riguroso sistema de jerarquías y clases (basado en un neo-confucianismo), que intentaba someter a los samuráis desempleados y a la sociedad en general; en el ámbito privado se daba rienda suelta a la emergencia de un sinnúmero de lugares de placer (*akubasho*) en los que nacieron y se desarrollaron géneros tan importantes para la cultura japonesa como el teatro *kabuki* o el *ukiyo* en los tres distritos (*kuruwa*) más importantes de la época: Yoshiwara (Edo, Tokio), Shimabara (Kyoto) y Shinmachi (Osaka).

Durante esta época (Edo, 1600-1867) renace el interés por las historias de fantasmas y apariciones, de hechos misteriosos o extraños que reciben el nombre de *kaidan*. De origen oral (como indica el sufijo *dan*), estas historias derivaron pronto a la literatura escrita y dieron forma a los *kaidanshū*. La actividad favorita del pueblo japonés consistió entonces en leer recopilaciones de historias que relataban acontecimientos inexplicables de la vida cotidiana, historias exóticas y grotescas (carnavalescas), tibias críticas a la política y a las instituciones, etcétera, como *Kaidan zensho* (compilado entre 1627-1628 por Razan Hayashi o *Tonoigusa* (*Otogi monogatari*, 1660) de Ogita Ansei. Se popularizan los *otogizōshi* o colecciones de cuentos de fantasía (no sólo fantásticos) así como la profesión del

*otogi* (ambos provienen del período anterior), que, como se ha dicho, eran aquellos personajes que contaban a sus señores, en las largas noches de campañas militares, cuentos de batallas o de samurai que se enfrentan a los demonios. Rápidamente, sin embargo, los *otogi* comenzaron a narrar sus historias a un público más amplio y popular.

Hacia mediados del siglo XVII apareció un popular juego llamado *hyaku monogatari kadankai* (cien historias de fantasmas) que consistía en una reunión de amigos en la que se encendían cien velas y cada participante iba contando una historia de fantasmas, después de la cual se apagaba una vela. La habitación, en consecuencia, se iba oscureciendo cada vez más, hasta que con la extinción de la última vela se invocaba la presencia de un fantasma o suceso maravilloso. Este juego dio origen a una multitud de publicaciones que llevaron el nombre de *Hyaku monogatari (Los cien cuentos)*, siendo posiblemente la primera de 1659.

El gusto por las historias de fantasmas (*kaidan*) se extendió así rápidamente a todos los ámbitos culturales; desde los cuentos orales contados en las reuniones, hasta la literatura, las diferentes formas de teatro, la pintura y el grabado, etcétera. A este hecho se sumó una nueva invasión de cuentos chinos de fantasmas (*pai hua*) en los siglos XVII y XVIII, que causaron verdadero furor en el público lector japonés. Alrededor de 1650 se publica *Kii zōtanshū* y en 1666 aparece el extraordinariamente popular *Otogibōko (Cuentos de fábulas)* de Asai Ryoji, que es una traducción-adaptación de la antología china *Chien teng hsin hua (Jian deng xin hua, Nuevos cuentos nocturnos)*. Algunas de las colecciones más importantes de la época son *Shokoku hyaku monogatari (1677)*, *Inu hariku (1692)*, *Otogi atsugegeshō (1734)*, *Seiban kaidan jikki (1754)*, *Shokoku kaidanchō (1757)*, entre otras muchas.

Entre los autores más importantes que vale la pena mencionar de forma aislada debido a la enorme popularidad que alcanzaron en su época (y hasta el día de hoy) se encuentran Sanyūtei Enchō, famoso por su *Kaidan botan dōrō (The Peony Lantern)*, que ha tenido una serie de actualizaciones literarias y cinematográficas; el artista gráfico Toriyama Sekien, a cuyo *Gazu Hyakki Yakō (Desfile ilustrado de la noche de los cien demonios, 1781)* pertenecen las representaciones visuales más conocidas de fantasmas y espectros japoneses; y el filólogo Akinari Ueda.

Los cuentos de Akinari Ueda, reunidos bajo el título de *Ugetsu monogatari (Cuentos de lluvia y de luna)*, fueron publicados hacia finales del siglo XVIII (1776), cuando la literatura japonesa experimentaba un acercamiento a concepciones de tipo más realista de la sociedad y del mundo en general. Akinari mantiene en sus narraciones ciertas características fundamentales en la literatura nipona, como la minuciosidad de las descripciones y la elegancia en el estilo; profundiza, sin embargo, en la humanidad de sus personajes, que dejan de ser meros elementos al servicio de los acontecimientos maravillosos para transformarse ellos mismos en el motor que impulsa la acción narrativa. Como afirma Sakai: "Los espíritus y fantasmas no son así producto de una acción trascendental sino de la voluntad del hombre y, por lo tanto, devienen en la visión de un mundo sobrenatural regido por un orden, una unidad humana. Es decir, no como simple producto de la magia o de la voluntad de los dioses, sino también de los hombres." (43). El talento o la falta de mismo, por tanto, puede desencadenar una situación maravillosa en el mundo fenoménico; por esta razón los personajes de Akinari (normalmente plebeyos) pierden la gracia y el

determinismo de los personajes típicos del *ukiyo zōshi* (“cuentos del mundo flotante”), caen por sus propios medios y son capaces de revertir, al menos potencialmente, una situación adversa, aunque esto realmente suceda en sus narraciones en contadas ocasiones.

## 2. Los seres fantásticos en la literatura y el cine.

Los seres fantásticos no son ajenos a ninguna cultura, sea de Oriente o de Occidente, pues ayudan a comprender y a observar la realidad de una sociedad, a conocer sus temores y sus valores, sus obsesiones y sus explicaciones de los acontecimientos incomprensibles que pueblan la inaprensible realidad. En la literatura japonesa se encuentran presentes desde sus inicios, cuando el mundo todavía se regía por el mito, y desde entonces han convivido en armonía con el mundo humano del que también forman parte, aunque tal vez en una dimensión que todavía debe ser descubierta. Sin ellos la realidad japonesa perdería gran parte de su encanto y de su sentido.

La mayoría de las historias que aparecen en este trabajo provienen, pues, de las creencias ancestrales del pueblo yamato y también de la cultura china y sus shikai shōsetsu, de hechos extraordinarios que hicieron su aparición en tiempos de las Seis Dinastías. La total normalidad con la que son percibidos los sucesos “anómalos” que relatan estas historias continúa siendo un rasgo definitorio de las culturas orientales y nos habla de una manera diferente —tal vez más ingenua, sin duda más atenta— de observar el mundo que nos rodea.

### 2.1. Lugares maravillosos

En los cuentos de terror, demonios y hechos extraordinarios es frecuente que se produzcan viajes a mundos que pertenecen a distintos niveles de realidad, como pueden ser *el más allá*, una dimensión paralela o doble, el mundo de los sueños, etcétera. En la literatura japonesa, el viaje a dichas realidades se realiza comúnmente por medio de un sueño o de una ensoñación y lo emprende el alma que, libre de ligaduras, es capaz de contemplar desde lejos al cuerpo abandonado.

En el cuento de origen chino “*El sueño de Akinosuke*”, un hombre se reúne con un grupo de amigos; se duerme a los pies de un árbol y sueña que unos mensajeros lo vienen a buscar para llevarlo a un reino maravilloso. En él el rey le concede la mano de su hija y lo envía como gobernador a una provincia cercana en la que reina veinticuatro años, hasta que la princesa muere y él debe regresar al mundo de los humanos. Acaba ahí el sueño; sin embargo, el hombre tiene una extraña sensación. Cuenta el sueño a sus amigos y juntos descubren que el reino maravilloso en realidad existe: se trata del hormiguero que está debajo del árbol en el que el hombre se durmió. Al observarlo detenidamente, el hombre puede distinguir con claridad la ciudad, el palacio, la ciudad en la que reinó e incluso el túmulo que señala la tumba de su esposa. En el caso de este cuento, la frontera entre el mundo real de los seres humanos y el mundo imaginario del rey y la princesa se encuentran unidos por un elemento que pertenece a la realidad del protagonista; el sueño, por tanto, enmascara aquí una tercera realidad que sirve como puente entre las dos anteriores, pues pertenece, con distinto aspecto, a los dos mundos: el hormiguero, con su organización y su estructura arquitectónica idénticas en ambos casos.

Más frecuente es encontrar historias en las que el sueño transporta al personaje a un escenario que reconocerá sin ninguna dificultad una vez despierto. Es lo que sucede, por ejemplo, en cuentos como "*La impura pasión de una serpiente*", en el que el protagonista sueña que visita la casa de una extraña y bella mujer que acaba de conocer. Al día siguiente visita realmente la casa y el aspecto de ésta es exactamente el mismo que tenía en sueños. Con posterioridad, sin embargo, la realidad de la casa vista en sueños cambia, pues ya no se trata realmente de una rica mansión sino de una gran casa abandonada y derruida hace mucho tiempo. Nuevamente se plantea aquí la fragilidad del mundo ilusorio que irrumpe en el mundo real de los personajes y que tarde o temprano cobra su forma original. Como es frecuente en la literatura japonesa, el mundo de lo sobrenatural está separado por una membrana muy delicada del mundo real, razón por la cual es fácil que un mundo penetre en el otro cuando los sentidos de los personajes se encuentran más despiertos (es decir, paradójicamente, en el sueño).

Esta precaria frontera espacial entre realidades existe también en el plano temporal, pues en el imaginario fantástico japonés se considera que entre las dos y tres de la madrugada los seres del mundo sobrenatural pueden penetrar en el mundo humano sin dificultad. Espacio y tiempo se unen así para anular la distancia de los distintos planos de realidad, como ocurre, por ejemplo en "*Cita en el día del crisantemo*" en el que dos amigos que han hecho votos de fidelidad fijan una fecha (el día del crisantemo) para volver a verse. Puesto que uno de ellos (el samurai) no puede cumplir con la promesa por haber sido apresado, se suicida y acude de madrugada a ver a su amigo en forma de espíritu en la fecha señalada. Una historia similar es la de "*La espada de Idé*", en la que una nodriza, O Matsu, muere para que su espíritu pueda personificarse y llevarle a su joven señor la espada de la familia con la que recuperará el poder que le ha sido robado.

Un ejemplo de viaje por ensoñación se encuentra en el cuento "*Carpas como las soñadas*", recogido por Lafcadio Hearn con el título de "*La historia de Kogi el sacerdote*". Este antiguo cuento, que proviene de *Yaso Kidan* de Ishikawa Kosai, narra la historia de un sacerdote que protege a los animales y a los peces y pinta carpas con increíble realismo. Un día, en retribución a su bondad, el rey de río le permite tomar la forma de una carpa y conocer así las profundidades del río; pero el sacerdote-pez, pese a todas las advertencias del rey, es pescado por un siervo del señor local que lo lleva al palacio para ser cocinado. El sacerdote, que hasta entonces yacía como muerto en su cabaña en compañía de sus discípulos, despierta de su ensoñación y relata a discípulos y cortesanos todo lo ocurrido hasta su muerte.

El cuento que posiblemente plantea con mayor fuerza la existencia de dos realidades que cohabitan en un mismo espacio es "*Urashima*", una de las historias más antiguas y populares en Japón que ha sido escrita incontables de veces a lo largo de los siglos. "*Urashima*" aparece escrita por primera vez en el siglo VIII en *Tango no kuni Fudoki* (*Crónica del país de Fudoki*) y en *Nihon shoki* (*Crónica de Japón*), y es una historia común a muchos países asiáticos (China y el sudeste asiático). En la variante que parece ser la más fidedigna de la obra, un pescador llamado Urashima Taro salva a una tortuga de la muerte. Como recompensa a su acción la tortuga lo lleva al reino submarino del Rey Dragón, soberano del mar, donde Urashima se casa con la princesa y vive con ella durante años. Un día, sin embargo, Urashima extraña a su viejos padres, siente remordimientos por haberlos

abandonado y pide a su esposa su consentimiento para regresar a la tierra y ver a sus padres por última vez. La princesa accede a su petición con tristeza, pero antes le entrega un cofrecillo que le prohíbe abrir. Urashima regresa a la tierra y descubre que los pocos años que ha vivido en el reino marino equivalen a cientos de años (300 en algunas versiones) en el mundo humano, por lo que todo su mundo ha desaparecido hace mucho tiempo. Solo y triste, decide abrir el cofrecillo de la princesa y de él sale un vapor blanco que hace que Urashima recupere el tiempo real, envejezca y muera.

Además del reino marino en el que vive Urashima tantos años, que posee su propia organización temporal, el cuento termina con el viaje del espíritu del protagonista a *Hōrai* o *shinkiro*, donde se encuentra el palacio del Rey Dragón. Este viaje es simbólico aun dentro de la ficción mágica del relato, pues *Hōrai* es en realidad un mundo idílico, una tierra maravillosa que se encuentra en algún lugar de Japón. Según lo describe Lafcadio Hearn:

En *Hōrai* no existe la muerte o el dolor, y no existe el invierno. Allí jamás se marchitan la flores, jamás se pudren los frutos; y basta que un hombre pruebe una vez dichos frutos para que jamás vuelva a padecer el hambre o la sed. En *Hōrai* crecen las mágicas plantas *So rin shi*, y *Riku gō aoi*, y *Ban kon tō*, que curan todas la enfermedades y también la hierba mágica *Yō shin shi*, que resucita a los muertos; y esa mágica hierba se alimenta de aguas encantadas, de las que basta beber un sorbo para obtener perpetua juventud. La gente de *Hōrai* come su arroz en unas escudillas muy pequeñas; pero el arroz jamás mengua, por mucho que uno coma, hasta que se haya satisfecho el apetito. Y toman el vino en copas muy, muy pequeñas, pero no hay hombre capaz de vaciarlas, por muy excesivamente que beba, antes de ser vencido por el plácido sueño de la ebriedad (Hearn, *Kwaidan*: 126).

Existen, por otra parte, muchos animales en la tradición japonesa, como el sapo o la almeja, que tienen el poder de ilusionar a los seres humanos con la imagen paradisíaca de *Hōrai* que crean con su aliento.

Así como los personajes de los cuentos anteriores viajan a mundos maravillosos, existe también el tópico literario de los seres celestes o mágicos que visitan el mundo de los humanos. Por lo general se trata de mujeres que traen algún tipo de regalo (material o espiritual) a los seres que viven por un tiempo con ellas. De la larguísima lista de cuentos que narran esta historia, sin duda alguna *Taketori monogatari* (ca. 905) es la más popular hasta el día de hoy en Japón.

*Taketori monogatari* o *La doncella de la luna* o *El cuento del cortador de bambú* pertenece a la tradición de los cuentos populares que se desarrollaron en torno a la leyenda *Tennin Nyōbō* (o la esposa celestial). Se encuentra recogido en antiguas colecciones de relatos como *Fudoki (Nagu no Yashiro, Santuario de Nagu)*, *Ōmi Fudoki (Ikago no Oumi, Pequeña enseñada de Ikago)* y dio origen a obras de distintos géneros, incluido el teatral, como es el caso de *Hagaromo (Celeste vestido de plumas)* de Zeami o el cinematográfico, como *Taketori monogatari* de Ichikawa Kon (1987). El cuento narra la historia de dos ancianos cortadores de bambú que crían a una pequeña niña, Kaguya, nacida de una luminosa caña de bambú. Al crecer, la niña se transforma en una bella muchacha que es pretendida por todos los jóvenes de la comarca; pero ella los rechaza sistemáticamente pues desea

seguir viviendo con sus padres. Un día llegan cinco príncipes a los que Kaguya exige que consigan cinco tesoros imposibles y todos fallan. Luego es el propio Emperador el que atraído por los rumores de la belleza de la muchacha la espía y la pide en matrimonio a los ancianos, e igualmente es rechazado por Kaguya. Un día llegan a la Tierra unos habitantes de la luna que anuncian que pronto volverán a buscar a su princesa, la doncella de la caña de bambú, que por alguna razón (que no se explica en ninguna versión) fue deportada a la Tierra. Los apesadumbrados ancianos piden ayuda al emperador que manda a su ejército; sin embargo, cuando regresan los habitantes de la luna todo intento por impedir la partida de la muchacha es ineficaz y ella se marcha, no sin antes dejar al emperador un valioso regalo.

Una historia similar es la del cuento "*Momotaro*", en el que una pareja de ancianos campesinos reciben a un niño que nace de un melocotón (momo). Las peripecias de Momotaro, sin embargo, son distintas de las de Kaguya, como se verá más adelante, y el personaje no abandona el mundo humano, puesto que, a diferencia de la princesa de la luna, Momotaro proviene del mundo vegetal-terrestre.

Una segunda historia que narra la visita de un ser extraterrestre es la del hijo del dios del trueno (Rai-den), que baja a la Tierra por orden de su padre. Una vez en la Tierra el príncipe Rai-Taro elige vivir con unos pobres campesinos a los que trae riquezas en sus cosechas de arroz, pero con el tiempo debe regresar con su padre y abandona a sus desconsolados padres putativos.

Un tema que aparece con frecuencia en relación con la visita de un ser que pertenece a un mundo distinto o a un plano de realidad diferente es el de las mujeres que son observadas. La prohibición de mirar algo o a alguien es uno de los temas más prolíficos en la literatura japonesa y se encuentra ya en los primeros textos míticos como *Kojiki* (*Crónica de acontecimientos antiguos*) cuando la diosa Izanami prohíbe a su marido Izanagi que la observe mientras ella permanece en el infierno *shinto*. La ruptura del tabú por Izanagi tiene, como es lógico, consecuencias desastrosas. También en *Kojiki* aparece la historia de Toyotama hime, que es vista por su marido en su original forma de cocodrilo en el pabellón de parto y debe volver al océano. En la tradición de los cuentos populares el tema está presente en multitud de historias, como "*Uguisu no Sato*" ("*El pueblo del ruiseñor*"), en el que un leñador encuentra una hermosa mujer en una mansión maravillosa en el bosque y deshace el hechizo cuando se asoma y mira la habitación; o la historia de Watatsumi, dios del mar, en la que Hoori cede a la curiosidad de mirar dentro del pabellón rompiendo así la promesa hecha a su esposa; o "*Tsuru nyobo*" ("*Esposa grulla*") en el que el marido observa a su esposa con su forma original de grulla mientras ella teje una hermosa tela; o en "*Peonía*", cuento que se verá más adelante, etcétera.

La prohibición de mirar, sin embargo, abarca a un número mayor de criaturas maravillosas, como por ejemplo zorros que se han transformado en mujeres, brujas que cambian de apariencia, mujeres que han sido humilladas por la mirada indiscreta del hombre y se transforman en demonios, ogros que esconden sus tesoros en habitaciones prohibidas, etcétera; pero la ruptura del tabú no tiene las mismas consecuencias en todos los casos, pues sólo en cuentos sobre seres benévolos que vienen del mundo maravilloso para colmar de regalos a los humanos, la historia concluye con la disolución o el regreso de la criatura fantástica

a su mundo original. En el resto de los casos provoca, por lo general, la venganza de la criatura que es observada.

## 2.2. Repertorio de seres extraños

La siguiente clasificación de criaturas fantásticas de la cultura japonesa no pretende ser exhaustiva, sino dar una idea aproximada del universo que pueblan los distintos tipos de seres maravilloso, algunos inofensivos, otros definitivamente terroríficos, así como de sus diferentes significaciones dentro de las historias que les dan origen. La frontera, por otra parte, entre unos y otros no está siempre lo suficientemente clara, razón por la cual algunos de ellos aparecen en más de una categoría.

**2.2.1.** El *bakemono* (a veces también *obakemono* u *obake*) es un ente sobrenatural que posee la cualidad de cambiar temporalmente de forma, es decir, se transforma a voluntad. Puede ser un animal (zorro o *tanuki*; perro o gato), un ser de la naturaleza o un objeto inanimado como los *tsukumogami* (pequeños objetos del hogar: teteras, escobas, etcétera) que cobran vida propia.

Existe una larga tradición que proviene del imaginario *shinto* que recoge las historias de animales que se transforman en humanos y poseen poderes sobrenaturales (*henge*). Entre los más populares se pueden encontrar:

El zorro (*kitsune*). Según la leyenda, el zorro cambia de apariencia para engañar a los seres humanos al tomar el aspecto de una hermosa mujer. Los cuentos de zorros tienen su origen en leyendas chinas, coreanas y sobre todo indias; sin embargo, en su versión japonesa, es un animal menos peligroso, pues posee un carácter más bien lúdico y travieso. Esta carga positiva en el imaginario japonés se debe sin duda a su filiación con el dios *shinto* Inari (protector de la agricultura, los campos de arroz y la industria) del que es mensajero. Dentro de la comunidad de zorros existe una sencilla organización jerárquica, según la cual mientras más colas posee el animal (hasta nueve, el *kyūbe no kitsune*) más experiencia y poder ostenta.

Existen dos vertientes distintas que relacionan a estos animales con los seres humanos: por un lado están los zorros que, una vez transformados, mantienen una relación amorosa con un humano. El número de historias en las que un zorro se transforma en mujer y se casa con un campesino con el que tiene un hijo es considerable. Por diversas razones, dependiendo de la versión, el zorro acaba siempre por volver a su forma original y huye, abandonando al hijo y al marido. En algunas versiones, sin embargo, regresa al hogar por las noches o en una fecha señalada; en otras, no regresa nunca más.

Por algunas indicaciones más o menos explícitas que se pueden encontrar en las narraciones más antiguas sobre este tema, el casamiento de hombre con zorro-hembra podría ser una interpretación de los casamientos exógenos, pues en el primitivo imaginario nipón el forastero es considerado con frecuencia un elemento peligroso que amenaza a la comunidad, y se le suele transformar, como se verá más adelante, en un ser fantástico como un *oni*.



Oni

En la segunda vertiente, el personaje del zorro puede considerarse más bien como un *yōkai*, pues, aunque posee también el poder de la transformación, no establece ningún tipo de relación con los seres humanos, sino más bien al contrario, se molesta cuando es observado. Este tema se desarrolla en historias que refieren el hermoso "baile de los zorros" (apareamiento), como en *Dreams (Sueños, 1990)* de Kurosawa Akira, donde un pequeño niño que presencia a escondidas el baile de los zorros recibe un castigo; o en el hermoso anime *Heisei tanuki gassen pompoko (La guerra de los mapaches de Pompoko, 1994)* de Takahata Isao. En esta tradición, se cree que los zorros salen después de las lluvias, con el arco iris, a realizar su ceremonia de apareamiento.

Los *kitsunebi*, por otro lado, son fuegos fatuos que crean los espectros de los zorros. Se trata de lenguas de fuego que no poseen la capacidad de iluminar su entorno y no son peligrosas para quien los observa.

Igual popularidad posee el *tanuki* dentro del imaginario japonés. Es una especie de mapache, más juguetón aún que el *kitsune*. Al *tanuki* le gusta mucho comer y beber sake y cambia de forma con gran facilidad. Tiene una enorme barriga y los machos poseen el poder de agrandar sus testículos para conseguir diversos propósitos. Ellos son los protagonistas de una serie de historias para niños y constituyen el tema central de la mencionada *Heisei tanuki gassen pompoko*, en la que emprenden una guerra contra los humanos que quieren destruir su entorno vital construyendo extensos complejos de viviendas.

Un animal similar al *tanuki* es el tejón, aunque posee sin duda un carácter mucho más agresivo que aquel. Una muestra clara de ello es el cuento "*El campesino y el tejón*", en el que una pareja de ancianos padece la destructiva presencia del animal. Un día el viejo logra darle caza y se va a trabajar al campo. El tejón queda a cargo de la anciana que pronto es engañada y asesinada por el astuto animal. Al volver el anciano a casa, su esposa dice haberle preparado una rica sopa de tejón, pero en realidad se trata del propio tejón que ha cocinado a la anciana que descubre entonces su identidad y huye. Debido a la enorme tristeza del anciano, un conejo decide ayudarlo a vengar la muerte de la esposa e invita al tejón a buscar hierba para el largo invierno. El tejón acepta sin sospechar nada y, ya de vuelta, el conejo enciende el atado de hierba que el tejón lleva a la espalda y lo deja gravemente herido. El animal, sin embargo, se recupera, por lo que el conejo lo invita entonces a dar un paseo en barca; pero le regala una barca de arcilla que se deshace y, cuando el tejón se está hundiendo en el agua, el conejo lo golpea con el remo mientras le confiesa su venganza por la esposa asesinada del campesino.

Las *nekomusume* (mujer-gato) son gatos que se transforman en mujeres para hacer travesuras y luego no pueden volver a su forma original; o bien, son mujeres que adoptan apariencia de gato debido a la cólera que sienten. Estas dos versiones del mismo personaje, sin embargo, poseen características completamente distintas, pues mientras en el primer caso se trata de un ser juguetón, el segundo pertenece a la categoría de los seres vengativos (*yūrei*) que se verá más adelante, y se le puede identificar con el *kuroneko*.

El *mizuchi* o gran serpiente monstruo con cuernos y patas es también un personaje femenino que mata con su aliento venenoso y se relaciona con las mujeres celosas. Existen diversas versiones del personaje, como *Nureonna*, una mujer con forma de serpiente que vaga por las playas; o la mucho más dañina *mizuchi* del cuento "El caldero de kibutsu" de Akinari Ueda, cuya descripción es aterradora:



Nureonna

Pero al mismo tiempo que abría la puerta, la gran serpiente sacó la cabeza proyectándola hacia el maestro. ¿Qué tamaño tendría esa cabeza? Bien, ocupaba todo el vano de la puerta y brillaba más que la blancura de la nieve; los ojos semejaban dos espejos, los cuernos eran como madera seca, y abriendo unas fauces de más de tres pies sacaba su lengua escarlata como si estuviera a punto de devorar de un solo bocado a su adversario (Akinari, *Cuentos de lluvia y de luna*: 194).

Similar a *mizuchi* es el dragón. El origen de ambos se confunde con frecuencia desde su primera aparición en *Kojiki*, cuando el dios Susa no wo combate al monstruo serpentino (dragón) antes de darle forma al mundo humano. La significación de ambos personajes, sin embargo, puede llegar a ser completamente diferente, pues la serpiente es un animal negativo en casi la totalidad de los casos, mientras que el dragón, animal acuático por excelencia y, por tanto, generador de vida, es un ente destinado a unir el mundo de los dioses con el mundo humano. El dragón se relaciona así con el agua de las fuentes, pozos y los mares en los que habita y reina, e incluso con la lluvia que fertiliza los campos. Su espíritu se llama *ike no mushi* (aunque el verdadero guardián de los pozos es el dios Suijin). Es una fuerza fecundadora y reproductora muy importante en el imaginario oriental. Es extraño verlo con características malignas, pero aun en esas ocasiones está siempre supeditado al poder de los dioses *shinto*, como se observa en el cuento "En el pozo y el espejo". Esta última característica es importante, pues descubre el origen ancestral de esta criatura, anterior a la intención moralizante del budismo, razón

por la que se comporta como un animal mágico divino ajeno a las concepciones terrenales del bien y el mal.

En el cuento "*El dragón*" de Akutagawa Ryūnosuke, se cuenta que un gran número de personas se congrega alrededor de un lago para presenciar la maravillosa ascensión de un dragón. Se trata de un magnífico acontecimiento que ni siquiera los eruditos "más serios" se quieren perder. En otro cuento, el guerrero Fujiwara Hidesato ayuda al Rey Dragón del lago a terminar con su enemigo, un monstruoso ciempiés de la montaña que devora a los hijos del rey. Pero, sin duda, la historia más famosa es la que habla de una mujer que se transforma en dragón (o en serpiente, en otras versiones) en el cuento "*La campana de Dōjōji*", aunque aquí el personaje posee características completamente diferentes. En este relato, un sacerdote se enamora (o sólo encuentra) de Kiyohime, con la que mantiene relaciones sexuales hasta que se arrepiente y huye a su monasterio. Hasta ahí lo sigue Kiyohime y se transforma en dragón (o serpiente) para cruzar el río (o por sus artes de hechicera). El monje se esconde dentro de la campana del monasterio, pero Kiyohime la envuelve con sus anillos, la derrite con el calor de su cuerpo (o de la llamarada de su boca) y ambos mueren fundidos en la campana. Pese a las diversas versiones de esta historia, todas coinciden en la terrible fuerza del amor obsesivo de Kiyohime por el sacerdote y en su transformación en una criatura marina que, en cualquier caso, parece tener características más parecidas a las de la serpiente que a las de un dragón.

*Tsuchigumo* es una criatura que no posee una historia propia, sino que aparece en un gran número de cuentos con diversas temáticas. Se trata de un ser mitad araña, mitad mujer que vive en las altas montañas. En otras versiones se puede transformar a voluntad en mujer o en una gran araña de tierra, como la que se enfrenta a Minamoto no Raikō (Yorimitsu). En el cuento, después de muerta salen miles de pequeñas arañas de su vientre que son exterminadas igualmente por Raiko. También en el filme de Shiota Akihito, *Dororo* (2007) se puede ver a una bailarina enmascarada que se transforma en una horripilante araña gigante que lucha con el protagonista. Este personaje, sin embargo, posee características más similares a *yorōgumo*, la araña prostituta.

**2.2.2.** El segundo grupo de personajes sobrenaturales lo componen los *yūrei*, fantasmas o almas en pena que mantienen una relación directa con el budismo, según el cual el *reikon* (espíritu) de un ser humano se transforma en *yūrei* cuando tiene una muerte violenta, una carga emocional fuerte en el momento de la muerte o cuando no se le han realizado los ritos funerarios correspondientes. Los *yūrei* son espíritus atormentados que deambulan por el mundo de los vivos y que, por lo general, desaparecen (o alcanzan la paz) cuando logran sus objetivos (salvo, como se verá, en el caso de los *onryō*). Visten de blanco y en ocasiones llevan un pañuelo blanco atado a la frente (como corresponde a los ritos funerarios budistas); llevan el pelo largo y suelto, y las manos y los brazos les cuelgan inertes a ambos lados del cuerpo. A partir de periodo Edo se les imaginó sin pies, por lo que es frecuente verlos suspendidos en el aire en los grabados y las película en que aparecen. Al artista de *ukiyo-e* ("*pinturas del mundo flotante*") Maruyana Okyo se debe una de las imágenes más populares de un *yūrei*: *el fantasma de Okuyi*.

El nivel de agresividad varía mucho de un *yūrei* a otro, siendo los *onryō* (llamados posteriormente *kaidan*) los más peligrosos en absoluto. Entre las historias más

famosas de *yūrei* más benévolos se encuentran aquellas que desarrollan una relación más o menos armónica entre vivos y muertos.

Una primera historia, tal vez la más conocida en Occidente, es la de "*Botan dōrō*", que apareció por primera vez en *Otogi boko* y obtuvo gran fama en el teatro *kabuki*. La historia trata esencialmente de una mujer que viaja en compañía de su joven sierva que porta una lámpara. La dama posee una gran belleza y seduce o bien a un joven o a un hombre viudo con el que yace todas las noches. Cuando los amantes son espiados por un vecino, se descubre que el hombre yace con el esqueleto de una mujer. Gracias a la intervención de un sacerdote budista la mujer-fantasma ya no puede entrar a la casa; sin embargo, el hombre cede a los continuos requerimientos del fantasma y por la mañana se encuentra su cadáver abrazado al esqueleto.

En *Ugetsu monogatari* (1953) de Mizoguchi Kenji, aparece un cuento de similares características, "*La cabaña entre las cañas esparcidas*", en el que el marido regresa a casa después de muchos años de ausencia y encuentra a su joven esposa que lo ha estado esperando pacientemente. Pasa la noche con ella y al día siguiente descubre que ha hecho el amor con el fantasma de su esposa. El tema se repite en diversos cuentos y filmes que presentan escasas variaciones, como "*Pelo negro*" de Lafcadio Hearn y su adaptación cinematográfica *Kwaidan* (1964) de Kobayashi Masaki; *Botan dōrō* (1968) de Yamamoto Satsuo; u *Otsuyu: Kaidan botan dōrō* (1998) de Tsushima Masaru.

Las relaciones sexuales entre muertos que parecen vivos o animales que se transforman momentáneamente en personas y seres humanos reales es un tema muy recurrente en las historias japonesas, independientemente de su temática. El argumento merece sin duda un análisis detallado en un trabajo separado; baste aquí sugerir la aparente naturalidad con la que se trata el fenómeno en estos cuentos.

Un final más "afortunado" tiene la historia en el cuento "*La doncella Heike*", en el que un joven samurai se enamora de una extraña y bella doncella con la que pasa una noche y a la que promete matrimonio. Pronto se entera, sin embargo, de que la doncella murió hace mucho tiempo, por lo que ha estado con un fantasma que se enamoró de él en una vida pasada y que a causa de esa enorme pasión no pudo reencarnarse. El fantasma de la doncella vaga desde entonces y en cada nueva reencarnación del joven intenta unirse a él. Finalmente en el cuento, el amor del joven es mayor que su miedo y los amantes hacen la promesa de volverse a encontrar dentro de diez años, tras lo cual el samurai muere y se transforma también él en un espíritu que vaga junto a su amada. Similar tema aparece también en el cuento "*La noche de las ánimas*", que parece ser una reelaboración del cuento anterior.

Una tercera variante se encuentra en el cuento "*O-Tei*", recogido por Lafcadio Hearn, en el que una muchacha llamada O-Tei es prometida en matrimonio al joven médico Nagao. La salud de la muchacha, sin embargo, es muy delicada. Al poco tiempo enferma, pero antes de morir pide a Nagao que la espere, pues ella volverá a nacer y el joven médico escribe un documento en el que promete esperar a O-Tei y lo ofrece ante un altar. Con el paso del tiempo Nagao olvida su promesa, se casa y tiene un hijo. Poco después mueren sus padres, su esposa y también su hijo y Nagao emprende un viaje por el país. En una aldea perdida entre las montañas

encuentra a una muchachita y en ella reconoce los gestos de O-Tei. La niña se identifica y luego pierde el sentido; cuando despierta no recuerda ser O-Tei, y los enamorados se quedan juntos. Aunque en esta historia la relación involucra realmente a dos personajes vivos, es curioso que la muchacha en la que se ha transformado O-Tei sea "poseída" durante breves instantes por el espíritu de su anterior vida, la que extrañamente no ha olvidado el pasado.

Pero no sólo existen en este tipo de cuentos las relaciones entre amantes. En "*El secreto de O-Sono*", también llamado "*El secreto de la muerta*" según la versión de Lafcadio Hearn, la madre muerta es percibida por su pequeño hijo y luego por el resto de la familia. O-Sono es una muchacha educada que es prometida a un joven comerciante con el que se casa y tiene un hijo. Al poco tiempo la joven muere y su pequeño hijo ve el espíritu de su madre (que se difumina en la parte inferior de su cuerpo) cuando aparece en su habitación. La joven mujer vuelve con frecuencia a su habitación y la familia asustada llama a un sacerdote que busca en la cómoda de la habitación de la joven y encuentra una carta de amor oculta en el forro de un cajón. El sacerdote lee la carta y la quema y el espíritu de O-Sono puede finalmente descansar en paz.

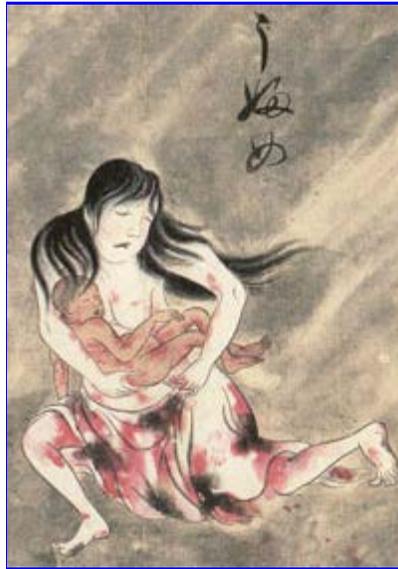
Como se ha visto en el cuento de O-Tei, el tema de las posesiones de otros cuerpos está presente también en las historias de *yūrei*. En "*La impura pasión de una serpiente*", por ejemplo, una enorme y terrible serpiente posee el cuerpo de Tomiko y habla por su boca. En el popular cuento "*Kinume*", que aparece por primera vez en *Nihon Reiiki* (822) y cuya versión de Lafcadio Hearn recibe el nombre de "*Ante la Corte Suprema*", la hermosa joven Kinume muere a los dieciocho años a causa de una epidemia. Sus amigos y parientes hacen ofrendas al Dios-pestes, que le pide a la muchacha otra doncella que tenga su mismo nombre para llevársela en su lugar. Ella le indica una chica que existe en otro poblado y gracias a ello puede despertar en su cuerpo. Apenas tiene tiempo, sin embargo, para contarle la historia a su familia cuando se vuelve a desvanecer. A los tres días se despierta nuevamente y huye asustada de los que la rodean. Lo que realmente ha sucedido es que, habiendo llegado el alma de la segunda Kinume al reino budista de los muertos (*Meido*), el rey y juez de las almas (*Emma Dai O*) vio que todavía no era su hora sino que era la de la primera Kinume y la mandó de regreso al mundo humano (*shaba*). Como la segunda Kinume ya no tiene cuerpo, pues sus padres lo han incinerado según ordena el rito budista, la muchacha debe vivir desde entonces en el cuerpo de la primera Kinume, que finalmente muere.

Las historias de *yūrei* abarcan un gran número de personajes con características en ocasiones muy diferentes y cuyo nivel de malignidad varía considerablemente de una historia a otra. Esto se debe sin duda a la gran mezcla de tradiciones que fueron dando forma a este tipo de fantasmas (originarios del período Heian), de las que la budista es la más importante. A diferencia del *shintō*, que tiende a una relativización de los conceptos morales del bien y del mal dentro de la Naturaleza, el budismo introdujo en Japón un férreo sistema moral de organización social. Los *yūrei*, por tanto, son frecuentemente utilizados por los monjes budistas para señalar el camino que ha de seguirse para alcanzar la *budeidad* y el *nirvana*; consecuentemente, quien se aparte del camino corre el riesgo de convertirse en *yūrei*.

Entre los distintos tipos de *yūrei* se pueden encontrar personajes muy definidos,

como por ejemplo:

El *ubume*, que es la representación de las madres que mueren al parir o cuando tienen un niño pequeño. Ellas se transforman en fantasmas para conseguir que algún ser humano encuentre al niño abandonado y lo cuide. Se las representa normalmente con un niño en los brazos, como en *Ubume no natsu* (*El verano de Ubume*, 2005) de Jissoji Akio, filme inspirado en la novela de Kyogoku Natshiko.



Ubume

Los *funayūrei* son los fantasmas o espíritus de quienes mueren en el mar, siguen a las embarcaciones y piden un cazo de agua. Si el espíritu consigue ahogar a uno de los tripulantes de la embarcación podrá renacer y abandonar así el mar al que está encadenado.

El *goryō* es el fantasma de un ser humano que en vida fue aristócrata. Los *goryō* buscan vengarse de quienes les torturaron en vida, sobre los que desencadenan múltiples desastres naturales (pérdida de cultivos, tifones, terremotos, incendios, etcétera). Se dice que los únicos que puede lograr que las almas de los *goryō* descansen en paz son los *yamabushi*, monjes ascetas y guerreros de las montañas. Uno de los *goryō* más famosos (y personaje real de la historia japonesa) fue el noble y erudito Sugawara no Michizane (siglo X), que fue exiliado injustamente a Kyūshū donde murió en soledad. Según cuenta la leyenda, después de su muerte se desencadenaron una serie de desgracias, como pestes, lluvias torrenciales, sequías, inundaciones o la muerte de los herederos del emperador Daigo, por lo que se le erigió un santuario *shinto* en Kitano para aplacar su ira, se revocó la orden de exilio y se le dio el nombre divino de Tenjin.

En la literatura y la leyenda posteriores los *goryō* más recordados son los aristócratas del clan Taira, que fueron vencidos por el clan Minamoto en la batalla de Dan no ura (1185). El hecho, recordado en la maravillosa novela *Heike monogatari* (1218), ha sido inmortalizado también en algunos cuentos, como "*Hōichi el desorejado*", en el que una especie de juglar ciego (biwa hoshi) narra la batalla de Dan no ura a los fantasmas de la realeza (fuegos fatuos) que lloran desconsolados.

El tema del fantasma aristócrata aparece con frecuencia ligado al de los espectros de guerreros (*shura*), como se puede ver en el cuento antes mencionado. Los *shura* son fantasmas que están condenados a padecer el infierno de vagar eternamente por los caminos y poblados. Poseen, como es lógico, aspecto de guerreros y voces estridentes, y encarnan el odio de la guerra y la venganza. Su aparición es frecuente en los cuentos budistas como "*Buppōsō*", en el que Toyotomi Hidetsugu (personaje real de la historia japonesa) se le aparece junto a todo su séquito a un monje budista y a su hijo que se encuentran en peregrinación por la montaña.

Un rasgo común en las historias de *funayūrei*, *goryō* y *shura* es la venganza, que parece ser el elemento constitutivo de cierto tipo de *yūrei*. En este aspecto se asemejan a los *onryō* aunque estos no se restringen a una temática tan limitada como los primeros.

Los *onryō* son tal vez los fantasmas japoneses más conocidos en Occidente. Su característica principal (o única) es la búsqueda permanente de la venganza por el mal que les hicieron en vida; sin embargo, suelen continuar su labor destructora aún después de que sus victimarios han muerto o han recibido castigo, sin importar a quién alcance la desgracia. Este tipo de fantasmas tuvo en origen gran importancia para la propagación de la doctrina budista, pues encarnaban a las almas poseídas por algún tipo de pasión (amor, odio, celos, etcétera). En el cuento "*El capuchón azul*" de Akinari Ueda se puede leer una explicación del fenómeno:

Estos son seres encadenados a las culpas originadas en la pasión y en la malignidad; algunas veces aparecen —después de muertos— con el mismo aspecto que tenían en vida y de este modo descargan sus odios; otras cumplen sus maldiciones transformados en demonios o en serpientes monstruosas. También hay seres que en vida se transforman en demonios. Así la dama del palacio del rey Chou se transformó en serpiente, la madre de Wang Han se convirtió en feroz demonio, la mujer de Wu Cheng, en mariposa nocturna (Akinari, *Cuentos de lluvia y de luna*: 202-203).

En este cuento se narra la historia del abad de un templo budista que se transforma en un monstruo que devora seres humanos y personas recién muertas. Su transformación se debe a la "pasión lasciva" que siente en vida por un joven aprendiz cuya muerte le provoca un dolor tan fuerte que lo hace enloquecer. Después de la muerte del doncel, el sacerdote succiona su carne, lame sus huesos y termina por devorar su cuerpo, en un intento por impedir su inevitable putrefacción.

Pasión y creencias budistas van así de la mano en este tipo de historias, pues el budismo enseña precisamente que el único camino para alcanzar el *nirvana* es el distanciamiento y la ruptura de los lazos que atan al mundo. Por esta razón, cuando un ser no es capaz de romper esos lazos, y estos llegan a transformarse en pasiones, experimenta sufrimientos que lo transforman en monstruos. Normalmente, según la creencia budista, después de la muerte el espíritu vaga 49 días durante los cuales tiene el poder de asustar o torturar a los vivos antes de que se produzca la transmutación, sin embargo, en el caso del *onryō* esos 49 días pueden transformarse en una eternidad. Los únicos seres que pueden destruir al *onryō* son pues los monjes que encarnan la figura de Buda y, alguna que otra vez, un humano astuto que conoce sus puntos débiles, como sucede en el cuento del

samurai que manipula el *omoi* del condenado.

El *omoi* es el último deseo de un moribundo. Según la tradición, cuando alguien muere poseído por algún sentimiento fuerte, como la ira o el odio, adquiere poderes sobrenaturales. En el cuento antes mencionado, un hombre que está a punto de ser decapitado amenaza al samurai con vengarse de él una vez muerto. El astuto samurai se ríe y le dice que le creará sólo si su cabeza, una vez cortada, es capaz de saltar hasta una piedra que se encuentra a cierta distancia. La decapitación se consume y efectivamente la cabeza cercenada da un enorme brinco y queda agarrada a la piedra. Ante el terror del resto de personajes que contemplan el suceso, el señor explica que con la historia del brinco de la cabeza ha logrado distraer la atención del condenado y su espíritu ya no tendrá fuerza suficiente como para vengarse.

El nombre que recibe el espíritu maléfico de la persona que está poseída por una fuerte pasión (amor, celos, venganza) es *ikisudama*. Como explica Akinari en la cita anterior, no es necesario que la persona esté muerta para causar daño al destinatario del sentimiento, pues también existen los *ikiryō*, seres vivos que se transforman momentáneamente para realizar su venganza, como ocurre con el personaje de Rokujō en *Genji monogatari* (*Novela de Genji*, 1011); en la obra *Nō, Aoi no ue* (*La dama de la corte* o *La dama Aoi*); o en el cuento de Akinari "*El caldero de kibitsu*", en el que la esposa oficial causa la muerte de la amante de su marido; en "*La impura pasión de una serpiente*", también de Akinari o en el ya mencionado "*Dōjōji*", en el que la mujer se transforma en serpiente-dragón para seguir al monje del que está enamorada. También existe una enfermedad llamada *rikonbyō* ("enfermedad fantasma") que se produce cuando un ser humano está bajo la influencia de una gran tristeza causada por el amor, entonces su espíritu puede crear un fantasma independiente (nuevamente, *Rokujō*).

En la larga tradición del teatro *Nō* los *onryō* son personajes imprescindibles. Normalmente se trata de mujeres que han sido engañadas y regresan al mundo humano para vengarse de sus maridos o amantes. En ocasiones se transforman en serpientes, en rayo o demonios, o en bellas y sensuales mujeres, lo que entronca nuevamente con la advertencia budista sobre los peligros de la apariencia. También en el teatro *kabuki* es frecuente encontrar a estos espíritus, como por ejemplo en la muy popular historia de Oiwa ("*Tokaido Yotsuya Kaidan*"), que ha sido adaptada a numerosas obras teatrales y, posteriormente, cinematográficas, entre las que se encuentran *Yotsuda Kaidan* (1949) de Kinoshita Keisuke o *Tōkaidō Yotsuda Kaidan* (1959) de Nakagama Nobuo.

¡OiOiwa es la esposa de un *ronin* llamado Iyemon, que se dedica a hacer sombrillas de papel. Un día Iyemon conviene con el vecino asesinar a Oiwa, pues éste tiene una hermosa hija que se ha enamorado del *ronin*. Iyemon le da veneno a Oiwa, pero no la mata sino que deforma su cara y ella, tras mirarse al espejo, se suicida. Luego Oiwa lo sigue en forma de espíritu por todas partes, hasta que el Iyemon muere. Otra obra de similares características es la historia de Okiku (*Banchō Sarayashiki, The Dish Mansion of Banchō*), que fue muy reputada en el teatro de marionetas *bunraku*. La obra cuenta la historia de Okiku, una mujer que, bien sea por no responder a los requerimientos amorosos bien por no colaborar con una traición o por romper accidentalmente uno de los diez valiosos platos de la familia del samurai Aoyama, es asesinada y su cadáver arrojado a un pozo. Desde

entonces, Okiku sale del pozo cada noche para contar los platos y rompe a llorar cuando llega al plato noveno. Pese a las diferencias entre una versión y otra, en todas ellas se repite el elemento de los diez platos rotos y del espíritu que emerge del pozo para lamentarse o vengarse, según sea el caso.

Un tercer ejemplo es el de *kuroneko*, especies de vampiros hembras (madre y nuera) que se transforman en gatos negros y seducen a los samurai para asesinarlos succionándoles la sangre del cuello. En la versión fílmica de Shindō Kaneto (*Yabu no naka no kuroneko, El gato negro*, 1968), los *kuroneko* son los fantasmas de dos mujeres que fueron asesinadas en la guerra por los samurai y que deben enfrentarse al hijo-marido cuando regresa de la guerra convertido él mismo en un samurai. La esposa sucumbe al amor y rompe su pacto con los espíritus demoníacos, por lo que debe morir al séptimo día. La madre, en cambio, lucha contra el hijo en una secuencia que reproduce literalmente la historia del cuento "*El oni de Rashomon*". En el filme, se identifica a los fantasmas de ambas mujeres con los *yōkai*, seguramente por la semejanza con la historia de Rashomon antes mencionada, pues en ella el ser sobrenatural es realmente un *oni*; sin embargo, en la película de Shindō las mujeres son almas en pena que buscan venganza, *kuroneko* y, por tanto, *yūrei*.

La lista de fantasmas *yūrei* que aparecen en cuentos, novelas y obras teatrales es considerable y el tema parece vivir hoy en día una nueva edad de oro en el cine japonés. A las ya consagradas, y hasta cierto punto "ingenuas" *Ugetsu monogatari* (*Cuentos de lluvia y de luna*, Mizoguchi Kenji, 1953), *Kumonosu jō* (*Trono de sangre*, Kurosawa Akira 1957), *Kwaidan* (Kobayashi Masaki, 1964) o *Dreams* (*Sueños*, Kurosawa Akira, 1990), les han sucedido filmes realmente escalofriantes como *Ringu* (*The Ring*, Nakata Hideo, 1998), inspirada en la novela de Suzuki Kōji;; *Shikoku* (Nagasaki Shunichi, 1999), de la novela de Bando Masako; *Honogurai mizu no soko kara* (*Dark Water*, Nakata Hideo, 2002), de la novela de Suzuki Kōji;; *Ju-on* (*The Grudge*, Shimizu Takashi, 2003), de la serie de televisión del mismo autor; o (*o*, Miike Takashi, 2003), de la novela de Akimoto Yasushi, entre otras muchas.

**2.2.3.** Existe una tercera categoría de seres sobrenaturales: los *yōkai*. En ella se incluyen monstruos, demonios y espíritus que, por lo general, mantienen su forma original, es decir, no se transforman. Estos seres conservan una estrecha relación vital con la naturaleza y pueden ser animales, vegetales u objetos.

Entre la multitud de películas japonesas en las que aparecen los *yōkai* es imprescindible mencionar los filmes de animación de Miyazaki Hayao y algunas películas de imagen real que son un compendio de *yōkai* en acción, como *Yōkai hyaku monogatari* (*The Hundred Monsters*, 1968) de Yasuda Kimiyoshi; *Yōkai daisensō* (*La gran guerra yōkai*) versiones de Kuroda Yoshiyuki (1968) y de Miike Takashi (2005); *Mushishi* (2006) de Ōtomo Katsuhiko; o *Dororo* (2007) de Shiota Akihito, aunque en esta también aparecen algunos *yūrei*.

Como ocurre con *obakemono* y *yūrei*, entre los *yōkai* existe igualmente una serie de tipos de personajes que se diferencian entre sí y que, en ocasiones, pertenecen a más de una categoría, lo que dificulta su clasificación. Entre los *yōkai* más conocidos se encuentran:

Los animales, como el *kappa*: un anfibio con forma humana que lleva un plato de

agua en la cabeza en el que reside su poder y un gran caparazón de tortuga a la espalda. El *kappa* es un ser muy agresivo y de apariencia monstruosa, que ahoga a quienes viajan en barca; sin embargo, la enorme popularidad que el personaje ha alcanzado, sobre todo entre el público infantil, ha dulcificado su imagen, como se puede ver en filmes como *Kappa* (1994) de Ishii Tatsuya o *Yōkai daisensō* (2005) de Miike Takashi, en la que un *kappa* es una de las cuatro criaturas que ayudan al niño humano a vencer al monstruo que intenta acabar con *yōkai* y humanos.

El *tengu* es una criatura alada, antropomórfica, de larga y puntiaguda nariz, su piel está cubierta por un plumaje rojo y poseen poderes mágicos y diversos artilugios, como los vestidos de paja de arroz que los hacen invisibles, que utilizan para esconderse de los humanos. Viven en las montañas, sobre los árboles y son seres pacíficos, aunque les gusta gastar jugarretas a los seres humanos. Su origen se remonta al dios Susa no wo, de quien se cree que descienden, y debido a sus habilidades son considerados maestros de los *ninja*.

Existen muchas historias en las que aparecen estas criaturas, por lo general amables, como "*La venganza del tengu*", en la que se cuenta cómo *el tonto del pueblo* (de nombre *otoko*, "hombre") engaña a un *tengu* y se apropia de su traje de arroz que le hace invisible. Después de hacer muchas bribonadas a los habitantes del pueblo, la madre del tonto le quema el traje, pero él se viste con las cenizas del traje que también logran hacerle invisible. Poco a poco, sin embargo, con el sudor, el vino que se le derrama por la boca y el agua del río, el tonto va perdiendo la ceniza que recubre su cuerpo y todos se enteran de que ha sido él quien ha ocasionado todos los desmanes en el pueblo. Otra historia, menos festiva que la anterior, es "*La historia del Tengu*", originaria de Jikkunshō (1252) y relatada por Lafcadio Hearn. En el cuento, un santo sacerdote libera a un pájaro que está siendo lastimado por unos niños. Un poco más adelante en el camino se le aparece otro sacerdote que dice ser el pájaro rescatado y que le concederá un deseo por su buena acción. El sacerdote responde que sólo desea conocer su futura reencarnación, pero ante la imposibilidad de que alguien pueda decírselo, quisiera haber estado en el monte Gridhakūta el día en que Buda predicó el *sūtra* del Loto. El *tengu*, que recuerda perfectamente aquel día, recrea antes los ojos del sacerdote el acontecimiento, pero le advierte que no debe hacer gestos devotos, como arrodillarse, rezar o alabar a Buda. El sacerdote, creyendo que realmente se encuentra ante Buda, olvida su promesa y clama una alabanza a viva voz; inmediatamente ocurre un terremoto, el cielo se oscurece y la imagen se desvanece. El *tengu*, que tiene un ala rota, recrimina muy enojado al sacerdote por la falta cometida.

Un tercer personaje, entre la multitud de animales *yōkai* es el *umi bozu*, una especie de gran pulpo deforme y horripilante que es identificado con la imagen de un sacerdote debido a su cabeza rapada y su sotana. Es un personaje común en las ilustraciones de historias de fantasmas y en los cuentos de brujas. El *umi bozu* surge del abismo para buscar a su presa cuando hay mal tiempo.



Kappa

Dentro de los *yōkai* no-animales más importantes se encuentran sin duda los *oni*, criaturas sobrenaturales que emergen del infierno. Son, en realidad, demonios u ogros, guardianes del infierno budista, en donde castigan a las almas de los que han sido malvados en vida y su función es atemorizar a las malas personas o causarles algún tipo de enfermedad. Los *oni* aparecen ya como personajes en *Kokonchomonshu* (1254) y su origen se confunde con el de los kami. Posiblemente provengan de los demonios (*yomotsushikome*) que según *Kojiki* envió Izanami contra su esposo Izanagi para vengar su vergüenza. También pueden tener origen chino, pues su nombre hace referencia, en un primer momento, a la invisibilidad, luego *al que se oculta en las cosas* (como los dioses primigenios en la mitología japonesa); y finalmente al espíritu de los muertos. En el periodo medieval cambiaron de apariencia y desde entonces son representados de múltiples maneras, aunque la más frecuente es la de un ser con forma humana, de tres metros de alto, que tiene dos cuernos, cabello largo y enmarañado, afiladas garras y mucha fuerza. A veces posee un tercer ojo. Llevan un gran garrote y un taparrabos de piel de tigre. Los de piel roja o azul (también negra, amarilla o verde) aparecen con frecuencias en las tiras cómicas infantiles. Unas criaturas claramente inspiradas en esta representación de los *oni* aparecen en *Dreams* de Kurosawa Akira, en la que se ven seres mutantes con dos o tres cuernos después del holocausto nuclear. También aparecen con su forma tradicional en *Heisei tanuki gassen pompoko* (1994) de Takahata Isao.

En el cuento "*Momotaro*" antes mencionado, una pareja de ancianos campesinos recibe a un niño que nace de un melocotón (momo). Con el tiempo Momotaro llega ser un joven valiente y decide ir al País del Norte a luchar contra los *oni* que asolan el territorio y se comen a la gente. Con la ayuda de un perro, un mono y un faisán, Momotaro llega al país de los *oni* y los destruye. Luego regresa a casa llevando consigo el tesoro de los monstruos y al jefe de los *oni* como rehén; se transforman así en un héroe nacional. La historia de Momotaro posee un referente histórico preciso: el viaje de príncipe yamato Kibitsu a la provincia de Okayama para combatir a los bandidos coreanos que asolaban la comarca. Como se ha mencionado con anterioridad respecto a *kitsune*, gran parte de los monstruos que pueblan las historias de hechos sobrenaturales y las leyendas esconde un antiguo y arraigado temor al contacto con personajes extranjeros. El caso de los *oni* es en este sentido paradigmático, pues ellos "habitan" un espacio físico, lejano, extraño y "terrorífico", y su presencia en el mundo "real" es en ocasiones trasunto de las sucesivas invasiones históricas (coreanas, mongolas y posteriormente estadounidense) padecidas por el pueblo japonés a lo largo de su historia. La

leyenda de Momotaro dio origen al primer filme de imagen animada en la historia de Japón, *Momotarō: Umi no shimpei* (*Momotaro: el divino guerrero de los mares*, 1945) de Seo Mitsuyo en la que el héroe combate a las fuerzas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial. Se trata en este caso de un *anime* manifiestamente bélico, pese a mantener una estética infantil, en el que los inocentes y organizados animalillos ayudan a Momotaro a organizar la defensa y el ataque contra los aliados (concretamente estadounidenses), representados a su vez por personajes humanos que lucen curiosamente un gran cuerno en la cabeza, como los *oni*.

Otro cuento muy popular en Japón es "*El oni de Rashomon*" (cuyo origen se sitúa en torno al año 1021). En la historia aparece un *oni* que habita en la puerta de Rashomon y que atemoriza a la ciudad. El guerrero Watanabe apuesta con otro soldado que puede ir por la noche a la puerta y enfrentarse al monstruo. Así lo hace y le arranca un brazo, pero el ogro no muere sino que huye. A continuación Watanabe exhibe el brazo y luego lo guarda en una caja para que el ogro no lo pueda recuperar. Al poco tiempo aparece la nodriza de Watanabe y le pide ver el brazo, pero resulta ser el ogro disfrazado que recupera finalmente su brazo y desaparece.

Los *gaki* o espíritus hambrientos (y sedientos) son a menudo confundidos con los *oni*. Pertenecen, sin embargo, al mundo hinduista y budista y aparecen igualmente por primera vez en *Kokonchomonshu* (1254). Los *gaki* han sido personas codiciosas o celosas en la vida anterior que suelen representarse con el cuerpo hundido, la piel momificada, las extremidades reducidas, los cuellos largos y con vientres abultados y bocas y gargantas pequeñas (a veces con bolas de fuego o de humo). Existen distintos tipos de *gaki*, y su clasificación depende de la falta que han cometido en vida: están los que comen excrementos, los que son heridos por el pico y las garras de un ave, los que comen el fuego con el que se han de cremar los cadáveres, los que vomitan todo lo que comen, los que rondan los cementerios como vampiros, etcétera. En general, son criaturas similares a los habitantes del *naraka* (infierno budista), y por eso se les confunde con los *oni*, pero los *gaki* poseen la facultad de habitar también el mundo humano. A mediados de agosto se celebra en Japón la ceremonia del *segaki* en la que se les hacen ofrendas para liberarlos del tormento de su hambre.

Un *gaki* especial es el *jikininki*, un duende devorador de seres humanos. En el cuento "*El sacerdote y el jikininki*", recogido por Lafcadio Hearn, se narra la historia de un sacerdote que se pierde en la montaña y pide refugio a un ermitaño. Como el ermitaño no se lo da, el sacerdote se dirige al poblado donde lo acogen en una casa en la que acaba de morir un hombre. Los parientes dejan la casa por la noche, pues es frecuente que cuando alguien muere ocurran extraños acontecimientos al anochecer. El monje, sin embargo, se queda con el cuerpo y, llegada la madrugada, ve a un demonio que se come el cadáver por la cabeza. Se trata del ermitaño, que en vida fue un sacerdote que olvidaba con frecuencia los ritos funerarios, por lo que después de muerto se transformó en un *jikininki*.

Un tipo especial de *yōkai* son los espíritus que vagan, entre los cuales se encuentra Kuchisake onna. Según la tradición fue una hermosa mujer, esposa de un samurai que, celoso de su hermosura y por creer que lo traiciona con otros hombres, le abre una enorme fisura en la boca de oreja a oreja. Kuchisake deambula desde entonces por la noche con una máscara que le cubre la hendidura y busca víctimas a las que

les pregunta "¿crees que soy bonita?", antes de cortarles también la boca. Algo diferente, aunque claramente inspirado en esta historia, es el filme de Kojī Shiraishi *Kuchisake-onna* (*A Slit-Mouthed Woman*, 2007), en el Kuchisake es una madre violenta que sufre accesos incontrolables de ira y golpea a sus hijos. Cuando sólo queda vivo uno de los niños, la madre le pide en un momento de lucidez que le corte la cabeza, pero el pequeño no es capaz de hacerlo y accidentalmente le corta la boca antes de clavarle un cuchillo en el estómago. La mujer se transforma en un cruel fantasma que rapta niños a los que corta la boca antes de asesinarlos. En cualquier caso, aunque la película retoma al personaje de Kuchisake, el problema que se plantea aquí tiene mayor relación con los temas de la perturbación mental y del maltrato a los niños, lo que cambia mucho el sentido de este *yōkai*.

Un segundo espíritu que vaga por las noches es *Noppera bō*, la mujer fantasma sin cara. Lafcadio Hearn llamó equivocadamente a este personaje *mujina* (que en realidad es un *tanuki*), en cuyo cuento ("Mujina") narra una historia muy similar a la del filme de animación *Heisei tanuki gassen pompoko* de Takahata Isao: una mujer llora y, cuando alguien le pregunta qué le ocurre, enseña su cara vacía. El hombre huye aterrorizado y se encuentra con otro hombre al que cuenta la historia. Entonces descubre que ese otro hombre tampoco tiene rostro.

El tercer ejemplo corresponde también a un personaje femenino. Se trata del *Rokurokubi* (literalmente "cuello que gira"), mujeres que son personas normales por el día y que por la noche alargan considerablemente sus cuellos (también pueden transformar su caras, como los *oni*, pero no es muy frecuente). Según la tradición, fueron seres humanos normales que se convirtieron en monstruos por romper los preceptos del budismo, aunque muchos de ellos no tienen conciencia de ser monstruos. Les gusta asustar a los seres humanos o bien, en otras versiones, comer y beber su sangre. También son famosas porque les gusta beber el aceite de la lámparas.

En el cuento "*El miyage*", recogido por Lafcadio Hearn, un sacerdote, que antes había sido un afamado samurai, es invitado por un leñador a pasar la noche en su casa. El monje ora toda la noche por su anfitrión y su familia, pues han caído en desgracia. Luego decide ir a dar un paseo y se encuentra los cuerpos descabezados de todos ellos. Esconde entonces el cuerpo del leñador, pero después llegan las cabezas del bosque y lanzan contra él. El monje logra ahuyentar a todas las cabezas, salvo a la del leñador, a la que vence y se lleva colgando en su hábito. En este cuento Hearn equivoca el nombre del *yōkai*, pues en realidad se trata de un *nukukubi*, seres que son humanos normales por el día y cuyas cabezas se separan del cuerpo por la noche. En el cuento, el narrador explica que, según Sōshinki, se debe ocultar el cuerpo del monstruo cuando su cabeza está lejos, pues de esta manera cuando la cabeza no encuentre el cuerpo botará tres veces y morirá entre jadeos. De no ser así devorará a quien encuentre cerca.

También mujeres son los *yōkai* de la naturaleza que se relacionan con alguno de sus elementos: montaña, nieve, árbol o río, de los que parecen ser personificaciones o deidades (*kami*) con características propias. Al igual que la naturaleza, estos espíritus no son buenos ni malos en sí mismos (característica que toman sin duda del *shinto*) ni padecen deformaciones como consecuencia de malas acciones. Como todo *yōkai*, detrás de estas extrañas mujeres existe siempre una explicación del mundo de los fenómenos que, en algún momento, han preocupado o

han captado la atención (por su belleza, por temor, por incertidumbre) de la sociedad japonesa.

*Yamauba*, la anciana que vive en las montañas, tiene largo pelo blanco y viste un kimono rojo hecho jirones. Puede cambiar de aspecto y habita en los espesos bosques de las montañas (concretamente en el monte Nabekura). La literatura medieval la compara a los *oni* femeninos, pues devora a quienes se le cruzan por el camino (según la tradición, de forma inconsciente). No es mala, su poder devorador esconde un rasgo nutricional propio del ciclo de la vida y la muerte. Es un personaje recurrente en los cuatro tipos de teatro japoneses y, concretamente en el *Nō*, se la conoce con el nombre de *Yamanba*. Curiosamente se la ha identificado también con los desposeídos, pues viste andrajos; sin embargo, esta característica desaparece en versiones posteriores en las que es poco más que un terrorífico *oni*. Éste es el caso del cuento del duende de *Adachigahara* (también llamado *Kurozuka*) que toma la forma de una anciana y come carne humana. Un día un monje se pierde en la montaña y llega a su cabaña; le pide alojamiento y la anciana se lo concede de mala manera. Después de cenar se acaba la leña y la anciana sale a buscar un poco más, no sin antes advertir al monje que no debe asomarse al cuarto trasero de la cabaña (tema que ya se ha mencionado con anterioridad). El monje, sin embargo, no cumple la promesa, se asoma y ve un montón de huesos en el cuarto. Huye entonces aterrado, pero la anciana lo sigue volando con los cabellos sueltos al viento, la cara deformada por la ira y un cuchillo ensangrentado en la mano. Finalmente, la llegada del alba pone fin a la persecución de la que el monje sale bien parado.

Yukionna (la mujer de las nieves) es la *yōkai* de la naturaleza más conocida en Occidente. Es una mujer alta y bella, de largos cabellos y piel muy blanca, de mirada terrorífica y aliento congelador, que aparece en las noches de tormenta de nieve y viste completamente de blanco. Su paso por la nieve es leve y parece no tener pies. En algunos cuentos congela a los viajeros perdidos en la nieve con su aliento; otras veces, los congela con su abrazo. También es frecuente que aparezca en algunos cuentos con un niño en sus brazos que entrega al viajero que se congela en el acto. Yukionna es protagonista de una de las historias de *Dreams* de Kurosawa Akira, donde perdona la vida de los excursionistas que se pierden una noche de tormenta; también perdona la vida a Minokichi en el filme *Kwaidan* de Kobayashi Masaki, cuya historia está inspirada en el cuento que lleva su nombre y es recogido por Lafcadio Hearn. En este cuento Yukionna se enamora de un joven leñador que pasa una noche de tormenta en una destartada cabaña. Algún tiempo después aparece con la forma física de una hermosa joven, se casa con el muchacho y tienen hijos. Minokichi, sin embargo, es incapaz de cumplir la promesa que le había hecho la noche de tormenta de no contar su historia mágica y Yukionna, que nuevamente no puede matar al muchacho, abandona su hogar.



Yamauba

Kawahime (la princesa del río) es uno de los cuatro compañeros del niño humano en el filme *Yōkai daisensō* (2005) de Miike Takashi antes mencionado. Según esta versión, es una criatura pacífica que siente afecto por los seres humanos, razón por la que salva de ahogarse a los niños que caen desprevencidamente en algún río. Existen, sin embargo, en el imaginario japonés numerosos ejemplos de mujeres y hombres que mantienen una estrecha relación con el agua de los ríos, los mares o la lluvia. Algunos de ellos son la materialización en forma humana de este elemento (como Kawahime o Kawauso); otros, son seres humanos normales que conocen los secretos del agua estancada o del agua que fluye, como la protagonista del filme *Mizu no onna* (*La mujer de agua*, 2002) de Sugimori Hidenori, que tiene, entre otros, el poder de hacer llover.

En el cuento "*Aoyagi*", recogido por Hearn, se narra la historia de una mujer-sauce que se casa con un samurai, matrimonio feliz durante cinco años. Un día, sin embargo, Aoyagi enferma y finalmente muere. Su muerte se debe a que alguien ha talado los tres sauces que se encuentran frente a la casa de sus padres y que los representan a ellos y a la propia Aoyagi.

Hay un gran número de historias japonesas que cuentan la transformación de árboles y de flores en hermosas doncellas, tanto que es imposible reproducirlas en este texto. El sauce, sin embargo, parece ser el árbol favorito para esta especie de "posesión" física. Un ejemplo de flor-doncella es el cuento "*Peonía*", en el que una joven muchacha llega a la casa del sabio chino Busanshi para servirle y él se enamora lentamente de los encantos de la suave niña. Un día Busanshi recibe la visita de un reputado maestro de doctrina moral y la muchacha, que teme ser reconocida, confiesa al sabio que ella es en realidad el espíritu de una peonía que ha tomado forma humana para servirle en agradecimiento por sus cuidados y su amor a las peonías. Después de esto la muchacha se hunde en una pared de la casa y desaparece. Esta historia, de origen chino, fue tomada del libro *Kai ten ji ji* y adaptada.

Mucho menos frecuente es que sea un personaje masculino el que se transforma. Aunque en realidad se produce el fenómeno inverso (de ser humano a árbol), un buen ejemplo es el del cuento "*Jū roku sakura*", en el que el espíritu de un samurai habita en un cerezo. La historia cuenta que el samurai, siendo ya viejo, da su vida para que su amado árbol no muera. Se cumple así el rito del migawari ni tatsu: "*actuar como sustituto*", es decir, transferir su propia vida a otro ser para morir en su lugar.

Aunque no se trate de mujeres sino de criaturas menores que viven en la naturaleza, conviene citar aquí a ciertos seres mágicos que dan vida a bosques, ríos o montañas. Entre los numerosos kami que pueblan y protegen la naturaleza en la cosmovisión shintoísta del mundo (los kuregami), existen seres como los *kodama* (espíritus de los árboles) que aparecen en filmes tan hermosos como *Mononoke hime* (*La princesa Mononoke*, 1997) de Miyazaki Hayao. Se trata de criaturas visibles sólo para algunos humanos, que viven en los bosques y que pueden adoptar distintas apariencias (no humanas), aunque por lo general su aspecto es encantador. Son pequeños y casi transparentes. En el anime de Miyazaki tienen el aspecto de pequeños fantasmas con pies y brazos y grandes cabezas que giran cuando aparece el gran Espíritu del Bosque. Su vida está tan ligada a la de los árboles y al espíritu de la Naturaleza, que cuando éste es destruido los pequeños *kodama* desaparecen.

Menos inofensivos que los *kodama* son los *mushi* del manga creado por Urushibara Yuki en 1999 y que dio origen a la serie *anime* del mismo nombre () dirigida por Nagahama Hiroshi. Los *mushi* también son criaturas de la naturaleza, sin forma definida, que están en contacto con la esencia de la vida. Son seres efímeros que pueden ser percibidos únicamente por unos pocos seres humanos a los que invaden y causan males. No son, sin embargo, seres malignos en sí, sino supervivientes a los que se enfrenta el cazador de *mushi*, un *mushishi* llamado Ginko, tan extraño como las propias criaturas a las que combate. Esta hermosa serie anime dio origen a su vez al filme de Ōtomo Katsuhito (, 2006), de la que toma y adapta cuatro episodios.

Finalmente, existen algunos objetos maravillosos que sin llegar a ser *obakemono*, es decir, seres que cobran vida propia y cambian de apariencia, ni tampoco *yōkai*, son elementos importantes en los relatos japoneses de seres fantásticos. Un objeto que aparece con frecuencia en este sentido en los cuentos mágicos es el espejo, del que se afirma que es el alma de la mujer, de la misma manera que la espada es el alma del hombre.

En "*La campana de Mugen*" se cuenta la historia de unos sacerdotes de Mugenyama que quieren fabricar una campana. Para ello piden a las mujeres de la comarca que entreguen sus espejos para ser fundidos. Muchas lo hacen, incluida la joven esposa de un granjero que luego se arrepiente de haber dado el espejo que por tantas generaciones ha pertenecido a las mujeres de la familia. Su angustia por haber perdido el espejo va rápidamente en aumento y cuando los espejos son fundidos para hacer la campana, todos se derriten al calor del fuego, salvo el suyo. Los sacerdotes de inmediato dicen que el espejo pertenece a un alma egoísta y la mujer se suicida. Antes de morir, sin embargo, promete que su espíritu dará grandes riquezas a quien rompa la nueva campana al tañerla. Todos los que conocen la historia lo intentan y los monjes, cansados del sonido continuo de la campana que repica día y noche, la hacen rodar colina abajo.

En el cuento *shinto* "*El pozo y el espejo*", recogido por Lafcadio Hearn con el nombre de "*La doncella del espejo*", un sacerdote *shinto* de nombre Matsumura Hyogo pide ayuda a un servidor del *shogun*, el *daimyō* Hosokawa, para reconstruir el altar destruido de su templo. Mientras espera la respuesta, se traslada con su familia a una casa en la que se decía había muerto mucha gente. La casa es hermosa y tiene un gran jardín en cuyo centro se ubica una fastuosa fuente. Al

poco tiempo de llegar el sacerdote se produce una gran sequía que vacía todos los manantiales, ríos, arroyos y fuentes de la comarca, menos la fuente de la casa del monje. Todos los habitantes van entonces a buscar agua a la fuente del monje, hasta que un día muere en ella un joven. El monje descubre que en el pozo vive una hermosa mujer que se maquilla ante un espejo y, hechizado por su belleza, casi cae al pozo. Manda entonces vallar el pozo, pero a los pocos días (después de terminar la sequía) una noche la hermosa joven golpea la puerta de su casa; le dice que ella es la doncella de la fuente que estaba esclavizada por un terrible dragón que la obligaba a atraer hombres al pozo para poder beber su sangre; pero que el dragón se ha marchado por designio de los dioses, y le pide al monje que la libere. Éste manda a dragar el pozo, pero no encuentran ni rastro de la muchacha sino un viejo espejo que el monje manda limpiar. Hecho esto, el espejo le habla al monje y le dice que es la joven que antes lo visitó y le pide que la entregue al *shogun*. También le advierte que salga de esa casa, pues va a ser destruida; el monje así lo hace y su casa se inunda. El *shogun*, agradecido por el regalo del espejo, le da el dinero para la reconstrucción del altar.

La historia más conocida sobre espejos, sin embargo, no es un cuento de fantasmas, pero sirve para comprender el enorme poder del espejo como objeto mágico que revela el alma de la mujer que lo utiliza. En el cuento, conocido con el simple nombre de "*O kagami*" ("*el espejo*") se narra la historia de una mujer que, al morir, entrega a su hija un espejo que le ha traído su marido de la capital. La madre le dice que cada vez que la necesite sólo deberá buscarla en la imagen del espejo, entonces muere. La niña se olvida del espejo por un tiempo, pero un día lo saca de donde lo había guardado y mira la imagen que refleja. Con la misma inocencia de su madre, la para entonces muchacha cree reencontrarse con su madre joven y sana cada vez que mira su propia imagen en el espejo.

La identificación con los objetos transparentes que devuelven la imagen (aparente y real) de quien se observa en ellos se produce no sólo con los espejos, sino con todos aquellos elementos sólidos o líquidos que son capaces de proyectar la imagen propia o de otro personaje, como ocurre en "*El pozo y el espejo*". En el cuento "*En una taza de té*", del filme *Kwaidan* de Kobayashi Masaki, un samurai coge una taza de agua en la que ve la imagen de un hombre que le sonríe. Asustado por la aparición, el samurai intenta huir de la imagen que le persigue en cada nueva taza de agua que intenta beber, hasta que el extraño hombre se materializa y el samurai lo hiere. Decidido a vengarse, el hombre manda a tres siervos contra el samurai, que lucha con ellos hasta alcanzar un estado delirante cercano a la locura. Esta historia es, a su vez, un cuento que acaba de escribir en ese momento un hombre que también ha bebido el reflejo de un espíritu en su taza de té y que ha quedado, por tanto, prisionero en el agua.

Sin lugar a dudas existe en el imaginario nipón un sinfín de criaturas que no han sido mencionadas en este trabajo. No es extraño, pues la sociedad japonesa ha aceptado desde siempre con naturalidad la presencia de los que, paradójicamente, se denominan hechos "sobrenaturales". Otra característica notoria de la cultura japonesa, que permite la proliferación de criaturas fantásticas, es su enorme afición a la lectura, la audición o la visión de cuentos de distinta índole, así como su falta de rigidez en el momento de calificar como "infantiles" historias que, en Occidente, se considerarían sólo apropiadas para niños. Sea como fuere, la relación del mundo fantasmagórico con el mundo fenoménico en el imaginario japonés funda sus

propias reglas, aun cuando éstas no sean siempre respetadas por los seres fantásticos, que parecen reivindicar su derecho a habitar de cualquier forma el mundo que alguna vez les perteneció. Lamentablemente para ellos, los humanos han sido capaces de inventar una serie de artilugios que mantienen la separación de los mundos, como los *shakujo* (bastón con anillas) de los monjes budistas o los famosos o *fuda*, amuletos de papel que se pegan en puertas y ventanas para impedir que los fantasmas entren en casa.

Si algo debiera llamar la atención al lector o al espectador occidental en esta larga lista de criaturas fabulosas es la relativización constante de los conceptos de "bien" y de "mal" que permiten entrever muchas de estas historias. Salvo por los elementos que provienen del budismo, realmente no existe aquí una visión maniquea del mundo en la que los "malos" no tengan alguna justificación y los "buenos" sean completamente inocentes. Esto hace que en muchas ocasiones el lector o el espectador sientan compasión e incluso afecto por algunas de estas criaturas o que se creen nuevas versiones más "amables", tiernas o cómicas de las mismas. Después de todo, los monstruos y los fantasmas japoneses poseen una humanidad que para bien o para mal nos presenta una imagen real del ser humano que, afortunadamente, en la cultura japonesa está muy lejos de desaparecer.

---

## Bibliografía

Anónimo. *Cuentos de hadas japoneses*. Barcelona: Magoria, 1999.

Anónimo. *Japanese Fairy Tales*. Edición de Yei Teodora Ozaki. Rutland: Tuttle, 1970.

Anónimo. *Literatura fantástica de terror*. Traducción de Jorge Milosz Graba. Buenos Aires: Quadrata, 2005.

Caeiro, Luis. *Cuentos y tradiciones japoneses* (1. El mundo sobrenatural). Madrid: Hiperión, 2001.

Hearn, Lafcadio. *El romance de la Vía Láctea*. Barcelona: Ediciones Barataria, 2004.

————— *Kwaidan*. Madrid: Siruela, 2004.

————— *In Ghostly Japan*. Tokyo: Tuttle Publishing, 2005.

Kayoko Takagi. *Estudio preliminar a El cuento del cortador de bambú*. Madrid: Cátedra, 2004.

Kyoko Motomochi Nakamura. *Miraculous Stories from the Japanese Buddhist Tradition: The Nihon ryōiki of the Monk Kyōkai*. Richmon: Curzon Press, 1997.

McAlpine, Helen y William. *Tales from Japan*. Oxford: Oxford University Press, 2002.

Oshima, Hitoshi. *La estructura fundamental del pensamiento japonés*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid ediciones, 2006.

Reider, Noriko. "'The Appeal of Kaidan. Tales of the Strange'". *Asian Folklore Stude*, vol. 59, 2000.

————— ""Transformation of the *oni*: from the frightening and diabolical to the cute and sexy"". *Asian Folklore Stude*, vol.62, nº 1, 2003.

Requena Hidalgo, Cora. ""La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en *Kojiki*"". *Espéculo*, 37, 2007.<http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/mjapones.html>

Seco Serra, Irene. *Leyendas y cuentos del Japón*. Madrid: Akal, 2006.

Ueda Akinari. *Cuentos de lluvia y de luna*. Edición de Kazuya Sakai. Madrid: Trotta, 2002.

Zeami. *Fūshikaden*. Edición de Javier Rubiera e Hidehito Higashitani. Madrid: Trotta, 1999.