



**Creaturas, espectros y fantasmas
japoneses del Periodo Edo. Sus
manifestaciones y representaciones en
la construcción del miedo como puente
intercultural**

MARÍA FERNANDA DE LA PEÑA JÚAREZ

BLOCH

<https://revistabloch.uanl.mx>

**CREATURAS, ESPECTROS Y FANTASMAS JAPONESES
DEL PERIODO EDO. SUS MANIFESTACIONES Y
REPRESENTACIONES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL
MIEDO COMO PUENTE INTERCULTURAL**

María Fernanda De la Peña Juárez

orcid.org/0000-0003-0912-4862

Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Filosofía y Letras

Edición y corrección de estilo:

Andrés Rodríguez López

Maquetador:

José Ricardo Galván López

Copyright:



© 2022, De la Peña Juárez María Fernández. This is an open-access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License [CC BY 4.0], which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Recepción: 29 de marzo de 2022

Aceptación: 11 de abril de 2021

Email:

mafernandadeju@gmail.com

CREATURAS, ESPECTROS Y FANTASMAS JAPONESES DEL PERIODO *EDO*. SUS MANIFESTACIONES Y REPRESENTACIONES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL MIEDO COMO PUENTE INTERCULTURAL

JAPANESE CREATURES, SPECTRUMS, AND GHOSTS OF THE EDO PERIOD. ITS MANIFESTATIONS AND REPRESENTATIONS IN THE CONSTRUCTION OF FEAR AS AN INTERCULTURAL BRIDGE

María Fernanda De la Peña Juárez

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

RESUMEN:

En la cultura japonesa existen una gran variedad de creaturas cuya existencia explica la forma en que se construye y se visualiza el miedo; estos seres y las historias generadas en torno a ellos han despertado el interés de otras naciones, la cuales han retomado estas figuras e historias adaptándolas a sus propias formas de representar la visualidad y manifestarla con readaptaciones de historias antiguas japonesas surgidas en su mayoría en el periodo *Edo* por parte de otras naciones.

PALABRAS CLAVE:

Historia cultural; leyendas y mitología japonesas; *yōkai*; *yūrei*; cine.

ABSTRACT:

In Japanese culture there is a wide variety of creatures whose existence explains the way in which fear is built and visualized; these beings and the stories generated around them have aroused the interest of other nations, which have taken up these figures and stories adapting them to their own ways of representing visuality and manifesting it with readjustments of ancient Japanese stories that emerged mostly in the period *Edo*.

KEYWORDS:

Cultural history; Japanese legends and mythology; *yōkai*; *yūrei*; cinema.

CREATURAS, ESPECTROS Y FANTASMAS JAPONESES DEL PERIODO EDO. SUS MANIFESTACIONES Y REPRESENTACIONES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL MIEDO COMO PUENTE INTERCULTURAL



El miedo es un concepto cultural e histórico que se construye con base en el contexto en el cual surge, como una respuesta a las interrogantes del ser humano sobre experiencias y elementos de los cuales desconoce su origen. Debido a lo anterior, se suele buscar la respuesta a dichas interrogantes a partir de la creación de mitos y leyendas que ayuden a comprender y explicar el entorno que genera consternación.

En la cultura japonesa existen una gran variedad de creaturas¹ cuya existencia explica la forma en que se construye y se visualiza el miedo. Estos seres y las historias generadas en torno a ellos han despertado el interés de otras naciones, las cuales han retomado estas figuras e historias adaptándolas a sus propias formas de representar la visualidad y

¹ Si bien los términos “criatura” y “creatura” son correctos y han sido avalados como maneras indistintas de referirse a lo mismo según el Diccionario de la Real Lengua Española, el diccionario de la editorial Larousse Latinoamérica refiere que hay una ligera diferencia en cuanto a los conceptos: “criatura” deriva del verbo “criar”, siendo su uso más pertinente al referirse a niños de corta edad; mientras que “creatura” parte de la raíz latina de “ser creado” y puede usarse por ejemplo, al hacer alusión a las creaturas de la naturaleza. Motivo por el cual en el presente texto se ha optado por el uso de este último concepto.

manifestarla. Actualmente las historias de miedo y terror japonesas, así como sus fantasmas y espectros se consideran como algunos de los más misteriosos y aterradores a nivel global; su presencia a nivel nacional se puede percibir en la producción visual japonesa, así como su literatura, su teatro, cine, etc.

Estos elementos han producido tanta curiosidad en el extranjero que han logrado traspasar las barreras culturales, motivo por el cual el objetivo del presente ensayo es, por un lado, explicar el origen de dichas creaturas, así como los casos de algunas de ellas y las diferencias que poseen entre sí. Lo anterior para comprender cómo al ser una respuesta a los cuestionamientos sobre la realidad japonesa, estos seres y la manera en que se construyen cambian constantemente como una respuesta contextual a la manera en que se percibe y entiende el miedo.

Mientras que, por otro lado, se busca denotar estos puentes culturales entre el folklore japonés y el cine estadounidense, que surgen a partir de la figura de algunos de estos seres, particularmente en el caso de dos leyendas de fantasmas del periodo Edo (1603–1868) que fueron posteriormente recuperadas

en la producción japonesa y en el cine norteamericano: Yotsuya Kaidan y Banchō Sarayashiki.

El primer punto a explicar es de dónde provienen estos seres sobrenaturales, para ello hay que tomar en cuenta que, a lo largo del tiempo los seres humanos se han visto en la necesidad de establecer una relación de tensión con la naturaleza y las manifestaciones que ésta genera. Estas relaciones tienen la característica de ser bilaterales: pueden ser en términos de convivencia pacífica, en donde la naturaleza provee a los individuos de todo aquello que necesita para subsistir; o puede ser de enfrentamiento, al tener que salir adelante tras la destrucción generada por fenómenos como terremotos, tsunamis, inundaciones, erupciones volcánicas, etc.

La única constante en esta relación entre los seres humanos y la naturaleza es que los primeros jamás podrán controlar o prever a la segunda; de hecho, muchos de los sitios que pertenecen a la naturaleza, como el fondo del mar o el río, bosques y montañas, son espacios desconocidos que generan un mundo que queda fuera de la jurisdicción de los seres humanos. Es en medio de este escenario presente en el archipiélago japonés, que se genera y se construye la figura de los yōkai en espacios naturales cuyo misterio impulsa la necesidad de tratar de dar una explicación o una forma a estas zonas que pueden catalogarse como «el otro mundo». En este espacio, en el cual al igual que en este mundo, habitan creaturas que a diferencia del ser humano se guían bajo otras normas, y que distan mucho de poseer una condición humana, y por lo tanto no comparten sus

valores o sistemas de creencias, tales como dioses, monstruos y fantasmas.

Parte de poder explicar la manera en que estos seres se insertan dentro de la realidad japonesa y de qué forma su existencia cobra sentido dentro de la misma, es visualizándolos dentro del contexto religioso y espiritual japonés. En Japón convergen dos religiones, que, si bien poseen diferencias muy notorias entre sí, han logrado acoplarse y converger de manera complementaria dentro de Japón a lo largo de los siglos, estas son el shintoísmo y el budismo.

LA COSMOLOGÍA DEL SINTOÍSMO

El shintoísmo o shinto [神道] se trata de la religión oficial de Japón, cuya traducción corresponde a “La Vía o el camino de los Kami”, se caracteriza por ser animista y basarse en el culto a los antepasados. En ella se cree que cada elemento en la naturaleza posee un ánima, por lo tanto, sustenta la relación entre todos los elementos presentes en ella y los seres humanos.

Esta religión se conforma como una jerarquía mitológica en la cual habitan y convergen los kami [神], mismos que son venerados en esta religión. Los kami son espíritus “nobles y sagrados, lo que implica un sentido de adoración por sus virtudes y su autoridad.”² Estos seres que se encuentran en un plano diferente al humano, han sido catalogados en su traducción al español como “deidades”, sin embargo, a diferencia de éstas, los kami se guían bajo sus propios propósitos particulares,

² Sokyō Ono, *Sintoísmo. La vía de los kami* (Gijón: Satori Ediciones, 2017), 21

tienen la capacidad de decisión sobre su voluntad, por lo cual sus acciones pueden ser vistas o entendidas con la intención de proteger o perjudicar a los hombres dependiendo del caso.

El carácter voluble de estas figuras explica la importancia de los ritos y el establecimiento de lugares sagrados, como los templos shintoístas conocidos como jinja [神], para la adoración a los kami de determinadas provincias. Un ejemplo de esto se puede encontrar en el kami de un determinado río, quien posee su propia voluntad y puede ayudar a los hombres al propiciar que haya una buena cosecha y salud para el ganado, o bien ocasionar una inundación perjudicando a los pobladores; debido a lo anterior es importante para los habitantes de esa zona, la presencia de un lugar que sirva como una vía de comunicación con este ser.

Dentro del shinto no se genera una diferencia radical entre lo que puede considerarse lo sagrado y profano; ya que ambos planos de existencia, el del kami y el del hombre convergen constantemente. De tal forma el espíritu del viento o el que mora al interior de una gran montaña pueden ser un kami, así como también pueden serlo los antepasados o ciertos personajes destacables.

Lo anterior complejiza el entendimiento de este pensamiento, ya que dentro del shintoísmo pueden existir kamis superiores e inferiores; primarios y secundarios; locales, estatales o nacionales. Esta religión conforma una gran parte de la manera en que se construye y se entiende la mitología japonesa, la cual es expuesta en los dos libros históricos más antiguos de Japón que se conjuntan como

un corpus mitológico: el Kojiki [古事記] o “Registro de las cosas antiguas” que data del año 712 d.C.; y el Nihonshoki [日本書紀] o “Crónicas de Nihon (Japón)” del año 720 d.C. aproximadamente.

Sobre la idea que se tiene dentro de esta religión con respecto a la muerte, es importante señalar que dentro del shintoísmo no se concibe la presencia de un “infierno” a la manera en que se entiende en otras religiones. Con el fin de la vida humana y bajo los códigos morales bajo los cuales se haya regido, cada individuo puede desempeñar su potencial para convertirse en un kami, o bien tener como destino el inframundo y ser enviado al Yomi-no-Kuni [黄泉の国].

Este lugar más allá de considerarse como un sitio donde el alma se purifica, y restituye sus faltas a partir del dolor y el castigo, corresponde únicamente a un espacio oscuro donde prevalecen las sombras; se encuentra debajo de la tierra y existe en contraposición del Takamagahara [高天原] o “alta llanura celestial” que se encuentra en el cielo, y del Ashihara no Nakatsukuni [葦原の中つ国] o “tierra central de las llanuras de caña”, que corresponde a la tierra como punto intermedio. De hecho, una de las maneras en las que se puede denotar la imagen del Yomi-no-Kuni y de la muerte dentro del shinto, se encuentra en uno de los relatos presentes en el texto Kojiki, en donde se relata que tras dar a luz al kami del fuego, Izanami la diosa de la creación, muere quemada y es enviada al Yomi-no-Kuni. Su compañero, el dios de la creación Izanagi, va a buscarla en medio de este reino de oscuridad donde difícilmente puede ver, y al encontrarla le pide que regrese

con él, a lo cual Izanami contesta que ya no puede regresar ya que ha comido alimentos de ese mundo.

Tras insistir Izanami le dice que partirá con él, pero que le de esa noche y que por ningún motivo se atreva a verle la cara en esas horas. Izanagi accede a seguir la condición, pero la curiosidad es más fuerte y decide espiarla, encontrándose con una visión de Izanami, quien cercana a una ligera luz, da a ver su rostro en estado de putrefacción. Izanagi huye espantado revelando a Izanami que la ha visto, ésta lo persigue furiosa por ignorar su petición y verle en ese estado, decidida a matarlo para que se quede con ella. Sin embargo, Izanagi logra escapar y cierra el cruce entre ambos reinos, a lo cual Izanami enfadada le promete que por su falta hará que cada día mueran mil seres humanos, convirtiéndose en la diosa de la muerte; Izanagi en cambio le dice que si ella hace eso él hará que cada día nazcan mil quinientas personas.

Por un lado, lo interesante de esta leyenda es que una parte de la misma fue retomada en la película del 2001 *Sen to Chihiro no Kamikakushi* [千と千尋の神隠し] o “El viaje de Chihiro”, producida por Studio Ghibli. En una parte de la trama se muestra cómo Haku, el espíritu del río, le da de comer a Chihiro alimentos del mundo donde se encuentran para que pueda permanecer en él y no desaparezca.

Por otro lado, se puede denotar la idea de este reino, el Yomi-no-Kuni, vinculado con la decadencia y la putrefacción del cuerpo. Idea de un “infierno” que se contrapone con la

de la segunda religión principal japonesa: el budismo.

LA COSMOLOGÍA DEL BUDISMO EN JAPÓN

De origen indio, esta religión se basa en seguir las enseñanzas de Buddha para romper el ciclo de sufrimiento, que es la principal constante en la existencia humana, para poder así lograr alcanzar la iluminación o el nirvana; que es el estado de paz máximo en el cual el hombre se libera del sufrimiento y el ciclo de las reencarnaciones.

Dentro del budismo cada hombre posee un karma que es generado a partir de sus acciones, el cual será reflejado en la reencarnación que tenga en la próxima vida; la cual puede ser en alguno de los seis reinos que se encuentran dentro de la rueda del Samsara, los cuales se dividen en tres reinos inferiores y tres superiores. El más bajo de ellos corresponde al Naraka, que podría ser entendido como el “infierno” y corresponde a una condición en la cual el ser experimenta un sufrimiento constante durante toda su existencia, lo que no le permite meditar ni seguir correctamente el Dharma o las enseñanzas de Buddha.

Al estar en este lugar el ser está lleno de ira, que es uno de los 3 males principales considerados por el budismo, y sólo puede romper este karma para salir de este reino por medio de la conciencia y la meditación. Ya que a diferencia del infierno cristiano el hombre puede salir de este plano o estado de conciencia para poder transitar en alguno de los otros cinco reinos restantes: el de los Preta o el hambre; el animal; el humano; el de los

Asuras o semidioses; y el de los Devas o dioses. Esto permite denotar que el Naraka en contraposición del Yomi-no-Kuni se presenta como un espacio que permite llegar a la purificación.

Es dentro de este cúmulo de pensamientos que se inserta la figura de los espectros y las creaturas japonesas, mismas que pueden categorizarse en yōkai [妖怪], yūrei [幽霊], bakemono [化け物] y akuma [悪魔], poseyendo cada una de ellas sus propias características particulares.

EL FOLKLORE DE LOS YŌKAI

Por un lado, los yōkai se caracterizan por tener la capacidad de adoptar diferentes formas ya sean vivas, de humanos, animales, u objetos, llegando en ocasiones a consolidarse como una hibridación entre estos. A este tipo de seres se les conoce como bakemono u obake [お化け], creaturas que pueden adoptar formas de animales como en el caso de los kappa [河童], seres acuáticos de apariencia humanoide que habitan en el fondo de los ríos y son culpables de ahogar a los seres humanos; los kitsune [狐], espíritus de zorros que pueden adquirir diferentes formas y son de gran importancia dentro del folclore y la cultura japonesa al ser considerados los mensajeros de los kami; los tanuki [狸], seres con apariencia de mapache que poseen habilidades mágicas y juegan travesuras a los humanos; o los nekomata [猫又], gatos domésticos a los que posteriormente se les divide la cola en dos y adquieren habilidades mágicas.

Dentro de la categoría de los obake se pueden encontrar los Tsukumogami [付喪神], los cuales corresponden a artefactos que poseen o adquieren un espíritu, cobrando vida propia y convirtiéndose en yōkai, algunos ejemplos de estos seres son: el Kasa-obake [傘おばけ], o espíritu de los paraguas que llegan a los 100 años; el Kameosa [瓶長], o espíritu de los tarros viejos de sake que adquieren rasgos humanoides y hacen que este licor nunca se termine; o bien el Biwa-bokuboku [琵琶 牧々], un ser con cabeza de biwa [琵琶], un instrumento musical japonés, quien toca en las noches en cuartos de tatami [畳] lamentando el abandono del objeto desde el cual surgió. Como se puede constatar, la manera en que surge un yōkai puede ser diversa, pudiendo nacer en el mundo con esta condición o siendo humanos u objetos que se transforman tras diversas circunstancias, adquiriendo esta naturaleza.

La importancia del «otro mundo» donde habitan los yōkai, es que se puede encontrar en los lugares naturales que salen de la jurisdicción y el conocimiento del hombre. De tal forma los yōkai surgen en el contexto japonés antiguo como una forma de explicar aquello que se podría encontrar en estos sitios poco explorados, así como situaciones sobrenaturales o que salían de la explicación de los humanos.

Un ejemplo de ello es el yōkai asociado a los bosques; Yamanba o Yama-uba [山姥], la anciana de las montañas, cuya existencia en espacios naturales de grandes dimensiones se asocia a la desaparición o incluso la muerte de personas que ingresan al bosque. Es importante mencionar que para cada tipo de

yōkai existente hay diversas leyendas sobre sus orígenes; la bruja de las montañas posee al menos dos versiones distintas.

El caso de Yamamba nos permite denotar la complejidad de los yōkai, ya que se puede dar cuenta de la gran variedad de facetas que pueden tener estos seres, quienes al igual que los kami, poseen una voluntad propia que parece variar en función de sus deseos particulares. En este caso se suele atribuir que Yamamba no sólo posee un aspecto aterrador y puede ser culpable de la desaparición de personas; ya sea por ser la responsable directa de su asesinato o bien por darle indicaciones erróneas a los viajeros, ocasionando que se dirijan a su muerte por causas accidentales. Las leyendas también suelen señalar que es un yōkai bastante torpe y crédulo que suele ayudar a las personas perdidas en algunas ocasiones, o bien descender de las montañas transformada y dirigirse al mercado a finales de año; dependiendo a la actitud que tomen los vendedores hacia este ser les permitirá tener un futuro próspero en sus negocios o terminar completamente en la quiebra.

Esta curiosa dualidad en la naturaleza de los yōkai se presenta de igual manera en los kami, habiendo la relación directa entre estos seres y la desaparición de una persona; a este fenómeno se le conoce como Kamikakushi [神隠し] y de igual forma es retratado en el argumento central de la película de Studio Ghibli “El viaje de Chihiro”. Este concepto posee su grado de complejidad ya que no se puede saber qué ser ocasionó la desaparición; si un kami, una bruja de las

montañas, algún tengu [天狗] u otro tipo de yōkai.

Los tengu son otro de los yōkai más famosos; seres que habitan en las montañas de igual forma, y poseen la nariz muy alargada y la cara roja. Se les relaciona a los sonidos extraños que se pueden percibir en la profundidad de los bosques, así como a ilusiones visuales que pueden generar accidentes. Aunque de igual forma hay leyendas que asocian a los tengu como maestros, ya sea de artes marciales como en el caso de un famoso samurai del siglo XII llamado Minamoto Yoshitsune, cuyas habilidades ayudaron a poner fin a la era Heian (794 – 1185); o bien enseñándole ciertas habilidades a jóvenes que desaparecían en el bosque, como el caso de la leyenda de un muchacho de la prefectura de Ishikawa [石川県], quien tras desaparecer misteriosamente regresó a su pueblo natal asegurando que un tengu le había enseñado a preparar mochi [餅] (pasteles de arroz), con lo cual abrió un negocio sumamente exitoso.

Esta cualidad particular que surge de la figura de los tengu como maestros, parece ser retomada de igual forma en el argumento de la historia de manga [漫画] y anime [アニメ] llamada Kimetsu no Yaiba [鬼滅の刃] o “Demon Slayer”. Donde el personaje encargado de entrenar al protagonista Kamado Tanjirō, para convertirse en un cazador de demonios y buen espadachín, es un hombre llamado Sakonji Urokodaki, quien porta una máscara de tengu y habita en el interior del bosque.

Dentro del mundo de los yōkai, es esta libre decisión de sus acciones la que genera

más contrariedad y miedo en torno a estas figuras, ya que en este horizonte las personas no pueden asegurar o deducir su naturaleza o intenciones. El yōkai no comparte el sentido de comunidad ni los valores identitarios que están muy presentes en la sociedad japonesa, mismos que se sitúan como un espacio seguro para los seres humanos que saben cómo actuar y reaccionar en determinadas circunstancias. Sin embargo, al entrar en un mundo que desconocen por completo, su suerte depende totalmente de la voluntad del yōkai con el cual se encuentre; lo cual hace que el miedo hacia estos seres se centre en el desconocimiento por parte de los individuos sobre lo que va a ocurrir, así como en su incapacidad de determinar una forma de responder ante las circunstancias.

Otro tipo de yōkai cuya figura es sumamente popular y compleja es la del Oni [鬼], que ha sido traducido dentro de la mentalidad extranjera como una especie de ogro o demonio. Sin embargo, si bien el oni posee características físicas equiparables a las de un demonio dentro del pensamiento occidental, dista mucho de serlo; ya que en este caso lo más cercano a dicha categoría sería la figura del Akuma; espíritus malignos o demonios que se considera que provienen de otras culturas o religiones.

Los oni pueden ser malvados, pero también poseer una voluntad amable y dispuesta a ayudar. Por un lado, pueden perseguir y comer humanos o generar grandes desastres; y por el otro, llegan a consolidarse como protectores de los templos o recintos sagrados, ya que espantan a los malos espíritus con su apariencia intimidante. De igual forma estos seres pueden catalogarse

por colores que definen su personalidad: el rojo denota avaricia, el azul un carácter iracundo y el negro torpeza.

Debido a sus características y su naturaleza, los yōkai pueden catalogarse en diferentes tipos (de montaña, de tierra, de río, de mar, de villas, de ciudades, caseros, etc.), y la cantidad total de los mismos es prácticamente incontable. Lo anterior se debe a que estos seres “son elementos participativos de un sistema de conocimiento dado y que tenían una función clara y racional para el hombre: amenazar la naturaleza.”³

La aparición de estos seres en espacios remotos que colindan entre el mundo humano y el mundo desconocido o de lo sobrenatural, así como en momentos donde los sentidos se veían disminuidos tales como la noche, nos puede explicar su cambio contextual. La figura de estos seres y el miedo que generaban dista mucho de ser la misma experiencia para la sociedad japonesa del periodo Heian, donde la oscuridad de la noche era mucho más profunda y notoria; que para una persona del periodo Meiji (1868 – 1912) en el cual había mayor presencia de luz artificial; o bien para una persona del siglo XXI.

Las representaciones de estos seres también se han ido modificando con el tiempo; por ejemplo, durante el periodo Heian se producían pinturas en las cuales se representaba el desfile nocturno que hacían estos seres por las calles de la ciudad, llamado Hyakki Yagyō [百鬼夜行] o “procesión nocturna de los 100 demonios”, suceso que era casi un mito ya que se suponía que quien viera

³ Andrés Pérez Riobó y Chiyo Chida, *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*. (Gijón: Satori Ediciones, 2013), 11.

este desfile estaba próximo a morir. Para el periodo Muromachi (1333 – 1573) se generaron los rollos desplegados conocidos como emaki [絵巻], en los cuales se retrataba a los yōkai ya no de manera macabra sino de forma humorística; característica de su representación que prevalecerá durante el periodo Edo, donde la formación de núcleos urbanos generó un interés muy marcado en las temáticas de monstruos y fantasmas, publicándose una gran cantidad de libros y grabados japoneses sobre el tema.

En este periodo los yōkai que tenían una connotación más cercana a la naturaleza se urbanizan y pierden su imagen inicial de creaturas que generan miedo, al producirlos como un medio de consumo para el entretenimiento de la población. En torno al tema se generaron enciclopedias de índole cuasi “científica” sobre las características, debilidades y anatomía de los yōkai.

Se producen de igual manera los cuentos infantiles kusazōshi [草双紙] con ilustraciones de estos seres que predominaban sobre el texto; así como su contraparte, las obras yomihon [読本], donde había más presencia de texto dedicado a narrar historias sobre yōkai. Otra de las producciones más comunes de esta época son los juegos de mesa con ilustraciones de estos seres: como en el caso del sugoroku [雙六], un juego similar a la oca en el cual cada casilla tenía una ilustración de algún yōkai; y el karuta [かるた] o naipes japoneses. Es dentro del contexto del periodo Edo que la figura de estas creaturas va adquiriendo la forma que sería retomada desde el siglo XIX y hasta la actualidad en la producción de manga y anime.

EL FOLKLORE DE LOS YŪREI

Por otro lado, y separada de la naturaleza de los yōkai se encuentran los yūrei, los cuales corresponden a los espíritus de los muertos quienes padecieron una muerte violenta o injusta, por lo cual vagan por el mundo humano cobrando venganza sobre aquellos involucrados de manera directa o indirecta en las circunstancias de su fallecimiento. Debido a ello poseen la característica de que, a diferencia de los yōkai, su apariencia es totalmente humana y habitan en el mundo de los muertos presente en el pensamiento shintoísta y budista, el cual al igual que el «otro mundo» de los yōkai, posee una conexión con el mundo de los vivos.

Esta interconexión entre el mundo de los muertos y el de los vivos fluye de manera constante debido a la base del pensamiento shintoísta, de igual forma el contacto entre ambos suele ser más notorio en los festivales religiosos o ciertas épocas del año que sirven para rendir culto a los antepasados como en el caso del O-bon [お盆] celebrado del 13 al 16 de agosto en Japón.

Debido a la naturaleza de la vida humana y la presencia invariable de la muerte como condición natural e innegable, el contacto entre ambos mundos, el de los vivos y el de los muertos, así como los contactos entre los seres que habitan en ellos es invariablemente fija. Cuando los yūrei cruzan la línea que divide ambos mundos lo hacen con el propósito de dar término a los asuntos que dejaron pendientes, por lo cual su imagen es muy similar a la de los fantasmas en occidente.

Al ser víctimas en vida de circunstancias injustas o dolorosas que llevaron a su muerte, los yūrei a diferencia de los yōkai, no poseen una faceta que pudiera mostrarse por momentos amistosa ni se involucran en asuntos humanos. Por lo cual su imagen ha servido como inspiración de una gran variedad de historias de terror consideradas escalofriantes, al tomar en cuenta que su presencia en el mundo de los vivos es una constante más probable que la de los yōkai, y que este carácter iracundo puede involucrar a personas que terminen relacionadas con los lugares o las circunstancias de su muerte, ya sea que éstas lo sepan o no.

De tal forma una persona puede transitar por el mundo de los vivos sin saber en qué momento las barreras entre éste y el de los muertos se difuminan, y sin saberlo puede involucrarse con algún lugar, espacio u objeto que está vinculado a la muerte de una persona cuyo espíritu se transformó en un yūrei. Y sin haberlo buscado, la persona en cuestión será acosada por este espíritu, generando situaciones que pueden o no ser visibles para el resto de los individuos, al mismo tiempo que juegan con su cordura; un ejemplo de esto es una leyenda de fantasmas del periodo Edo considerada la más popular, llamada Yotsuya Kaidan [四谷怪談], la cual cuenta la historia de Oiwa e lemon.

Una de las versiones de la leyenda refiere que Oiwa era hija de un samurai respetado, quien se negaba al cortejo que lemon dedicaba a su hija. Al negarse a darle la mano de Oiwa en matrimonio lemon asesina a su futuro suegro y finge inocencia, prometiéndole a Oiwa que si se casaban él la protegería y vengaría la muerte de su padre. Al

poco tiempo de contraer matrimonio Oiwa quedó embarazada y se percató de los malos hábitos de su esposo, quien era adicto a las apuestas y al alcohol, empezando a llevar una vida miserable.

En una ocasión lemon conoció a la hija de un samurai importante y con muchas riquezas, a quien se propuso conquistar para salir de sus deudas. Pero debido a que su condición como esposo de Oiwa se lo impedía, planeó asesinar a su esposa y su hijo no nacido, dándole a su mujer un veneno que ocasionó que su cara se desfigurara, y la piel y el cabello se cayeran en pedazos en una muerte dolorosa y agónica.

Oiwa antes de morir se enteró de los motivos del envenenamiento que había sufrido, así como de la culpa de su esposo por la muerte de su padre. Tras asesinar a su esposa, lemon mandó a tirar el cadáver amarrado a una tabla de madera en las profundidades de un río y comenzó a preparar su próxima boda con la hija del samurai rico.

La venganza de Oiwa comienza cuando el día de la boda, ante lemon se muestra la cara de su ex esposa desfigurada y descompuesta en el lugar y el cuerpo de su nueva y joven esposa; esto ocasiona que aterrado le corte la cabeza con su espada, y tras percatarse de su error mata al padre de su prometida y posteriormente huye.

lemon es atormentado constantemente por el espíritu de Oiwa, quien se le manifiesta de diferentes formas; una de ellas se da un día al ir al río a pescar algo para comer, ya que lo único que pica su red no es más que la tabla con el cadáver de su ex mujer. Cayendo casi en la locura y acosado por este espíritu, lemon

busca resguardarse en un monasterio budista alejado del pueblo donde vivía, donde una noche es testigo de cómo la cara deforme de Oiwa sustituye la lámpara de papel que colgaba del lugar donde se encontraba meditando. Todas estas circunstancias orillan a Iemon a recurrir al suicidio.

Esta leyenda que habla del rencor de un personaje femenino por la traición que sufre, así como por el destino de ella y de su hijo, fue representada en diversos grabados japoneses conocidos como ukiyo-e [浮世絵], y ha sido adaptada una gran cantidad de veces en el teatro kabuki [歌舞伎] y el cine; llegando a ser una fuerte influencia para crear la historia de Kayako Saeki, el fantasma que protagoniza la saga de películas de Ju-On, traducidas y llevadas al cine estadounidense con el nombre de The Grudge o “La maldición”.

De igual forma otro caso similar se encuentra en la leyenda Banchō Sarayashiki [番町皿屋敷], la cual cuenta la historia de la muerte injusta de Okiku quien servía en la casa de Aoyama Shūzen, un hombre sumamente violento que perseguía ladrones y delincuentes. Un día por accidente Okiku rompió un plato de una vajilla de porcelana muy costosa, por lo cual pensando que el esconderlo ocasionaría que la acusaran de robo, decide confesarle a la esposa de Shūzen lo acontecido. Las diferentes versiones de la historia cuentan, por un lado, que el hombre la amarró y la aventó al pozo de agua que estaba en el patio de su casa; mientras que, por el otro, se menciona que tras montar en cólera Shūzen la amarró y le propició una golpiza, torturándola y cortándole un dedo de la mano cada día como un castigo a su torpeza, hasta

que un día Okiku logró escapar y se aventó al pozo del jardín para morir y acabar con su sufrimiento. Posteriormente su fantasma se encargó de atormentar a su jefe y toda su familia cada noche tras su muerte como venganza por su amargo destino.

Esta historia también fue representada en libros, grabados japoneses, y llevada al teatro kabuki. Su popularidad hizo que se creara una readaptación del cuento en la novela Ringu [リング] en el año de 1991, la cual en 1996 fue llevada al cine y tuvo un remake americano en 2002 titulado The ring o “El aro”. De igual forma en este mismo año, la historia fue transmitida en un programa japonés de televisión llamado Kaidan Hyaku Monogatari [怪談百物語]. La cuestión central es que las mismas historias se construyen de maneras visuales y culturales diferentes en ambos horizontes; el japonés y el americano. Ya que si bien, se basan en la misma premisa, parece ser que las versiones japonesas suelen tener la fama de ser más atemorizantes. Lo anterior se puede explicar, por un lado, a partir de los recursos visuales por medio de los cuales son representados en las cintas.

Como una teoría particular, considero que en el cine estadounidense la representación de los fantasmas parte de una base de elementos establecida, en donde se presentan como seres no sólo atemorizantes sino de aspecto grotesco; cualidad que conforme pasa el tiempo va en aumento, generando creaturas que se alejan por completo de las características físicas normales de un ser humano. Por el contrario, la representación japonesa se mantiene casi idéntica a la de una persona, variando solo en

la gestualidad y en ciertos aspectos físicos que parecen ser cánones culturales; el cabello largo y negro, así como la piel antinaturalmente pálida.

Otra manera de explicar esta diferencia se presenta en el elemento del miedo como construcción cultural; dentro del contexto japonés el miedo no parte, o al menos no se basa, en la apariencia física del ente, la cual dentro del contexto estadounidense se presenta al público como algo en ocasiones inverosímil de encontrar, sino en las acciones y las situaciones a las que el yūrei puede conducir a las personas, jugando con su racionalidad en una especie de miedo que raya en lo psicológico.

Como en la leyenda de lemon y Oiwa, el yūrei puede presentar escenarios visibles únicamente para la persona quien es el objetivo de su ira, de ahí que las narraciones presentadas en el cine japonés de terror puedan ser circunstancias mucho más viables a experimentar en cualquier lugar y en cualquier momento, como resultado de este vínculo invariable entre ambos planos que parte de lo religioso: la conexión entre ambos mundos, el de los vivos y el de los muertos.

En el contexto japonés no es necesario mantener contacto con circunstancias o elementos embrujados, para entrar en contacto con el plano de los espectros; una persona puede, sin buscarlo y sin saberlo, encontrarse con un yūrei, y desconociendo los motivos o causas, convertirse en el blanco de su venganza como lo muestran la serie de películas japonesas Ju-On. De igual forma, dentro de las historias de horror japonesas hay una cualidad particular que se puede encontrar

en los orígenes de cada leyenda; el terror sobrenatural que se vincula a la presencia de un yūrei tiene su origen, en casi todos los casos, en la violencia ejercida por los seres humanos en vida.

CONCLUSIONES

El análisis de los contextos culturales permite denotar la complejidad del miedo como una construcción contextual, que se manifiesta en sus representaciones visuales particulares. Por medio de una explicación de cada uno de los seres que conforman el folklore japonés y los pensamientos religiosos de la realidad en los cuales se insertan, se puede dar cuenta de cómo el miedo se construye cultural e históricamente, modificándose a los horizontes desde los cuales surge. Para poder comprender los motivos particulares de reproducir las obras japonesas en el contexto norteamericano, y la modificación de la manera en que se manifiestan visualmente los elementos japoneses, se requiere de estudios particulares sobre ese proceso específico.

De igual forma se puede denotar la construcción de los puentes interculturales generados a partir de los relatos de fantasmas, entendiendo a las creaturas y fantasmas japoneses como una vía de comunicación que permite el acercamiento entre formas culturales distintas desde las cuales se construye, configura, presenta e interpreta el miedo.

REFERENCIAS:

- Foster, Michael Dylan. *The book of yokai. Mysterious creatures of Japanese Folklore*. California: University of California Press, 2015.
- Hearn, Lafcadio. *Fantasmas de la China y del Japón*. Sevilla; Espuela de Plata, 2011.
- Hearn, Lafcadio. *Japón. Un intento de interpretación*. Gijón: Satori Ediciones, 2013.
- Mitford, Algernon Bertram. *Tales of Old Japan. Folklore, fairy tales, ghost stories and legends of the samurai*. New York: Dover Publications, 2005.
- Pérez Riobó, Andres y Chida, Chiyo. *Yokai. Monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón: Satori Ediciones, 2013.
- Ramírez, Alberto, Kaiki. *Cuentos de terror y locura*. Madrid: Quaterni, 2017.
- Reider, Noriko T. "The Appeal of «Kaidan». *Tales of the Strange*". *Asian Folklore Studies* 59, no. 2 (2000), 265 – 283. <https://www.jstor.org/stable/1178918>.
- Reider, Noriko T. "The Emergence of «Kaidan-shū». *The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period*". *Asian Folklore Studies* 60, no. 1 (2001), 79 – 99. <https://www.jstor.org/stable/1178699>.
- Rubio, Carlos, ed. *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Madrid: Editorial Trotta, 2008.
- Shimazaki, Satoko. "The End of the "World": Tsuruya Nanboku IV's Female Ghost's and Late-Tokugawa Kabuki". *Monumenta Niponica* 66, no. 2 (2011), 209 – 246. <https://www.jstor.org/stable/41686466>.
- Ono, Sokyō. *Sintoísmo. La vía de los kami*. Gijón: Satori Ediciones, 2017.
- Thorner, Karen. *Japanese Tales from the Times Past. Stories of Fantasy and Folklore from the Konjaku Monogatari Shu*. Singapore: Tuttle Publishing, 2015.
- Wee, Valerie. "Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing "Ringu" and "The Ring"". *Cinema Journal* 50, no. 2 (2011), 41 – 60. <https://www.jstor.org/stable/41240693>.
- Yamamoto, Noriko. *Something Wicked from Japan. Ghosts, Demons & Yōkai in Ukiyo-e Masterpieces*. Tokyo: PIE International, 2016.
- Yanagita, Kunio. *Mitos populares de Japón. Leyendas de Tōno*. Madrid: Quaterni, 2013.
- Yasui, Manami, "Imagining the Spirits of Deceased Pregnant Women: An Analysis of Illustrations of Ubume in Early Modern Japan". *Japan Review*, no. 32 (2020), 91 – 112. <https://www.jstor.org/stable/27009002>.
- Yusa, Michiko. *Religiones de Japón*. Madrid: Ediciones Akal, 2005



**María Fernanda De la
Peña Juárez**

ORCID: 0000-0001-7181-0383

mafernandadeju@gmail.com

En proceso de redacción de la tesis titulada: “El mundo flotante de Utagawa Hiroshige y el japonismo de Vincent Van Gogh: Los puentes culturales y visuales entre Japón y Occidente” bajo la asesoría de la Dra. Rie Arimura. Realizó su servicio social en el Programa Universitario de Estudios de Asia y África de la UNAM y desde 2019 es colaboradora en la Revista Cultural sobre China: Bambú, Dragones y Tinta (竹龙墨杂志). Ha sido ponente en coloquios organizados por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, la Universidad Autónoma del Estado de México, la Universidad de Guadalajara, la Universidad Autónoma de Zacatecas y la Escuela Nacional de Antropología e Historia en conjunto con el INAH y el Museo Nacional de las Culturas del Mundo.