

Iconografía japonesa en la iconosfera contemporánea: el caso del *Kitsune*¹²

Juan Luis Lorenzo-Otero

Departamento de Didácticas Específicas y Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidade da Coruña 

Guillermo Calviño-Santos

Departamento de Didácticas Específicas y Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidade da Coruña 

Sandra Barreiro-González

Departamento de Lengua y Literatura españolas, Facultad de Filología, Universidade de Santiago de Compostela 

<https://www.doi.org/10.5209/mira.102494>

Recibido: 29/04/2025 • Aceptado: 06/10/2025

Resumen: La iconografía del kitsune japonés, zorro mitológico capaz de transformarse en humano, ha trascendido su contexto original gracias a la difusión del manga, el anime y el videojuego en Occidente desde la década de 1970, convirtiéndose en un referente global. El artículo analiza su representación narrativa y visual en estas manifestaciones culturales para identificar rasgos comunes, procesos de reescritura y su función de mediadora cultural entre Oriente y Occidente. A través de este estudio, se evidencia cómo las narrativas visuales actúan como herramientas válidas para la alfabetización visual y la educación patrimonial, permitiendo comprender la evolución de los arquetipos y su capacidad para generar identidades culturales híbridas y fomentar el diálogo intercultural. La investigación demuestra que los medios icónicos de masas no solo difunden el folclor japonés, sino que lo actualizan, expanden y resignifican, integrándolo en contextos globales sin perder su carga simbólica original. Esta convergencia de tradición y modernidad revela el potencial pedagógico de estos íconos para sensibilizar sobre las dinámicas de transferencia y creación del patrimonio material e inmaterial, así como para desarrollar una ciudadanía crítica ante fenómenos culturales contemporáneos.

Palabras clave: Didáctica, estudios visuales, historia del arte, *kitsune*, medios icónicos de masas.

ENG Japanese iconography in the contemporary iconosphere: the case of the *Kitsune*

Abstract: The iconography of the Japanese *kitsune*, a mythological fox capable of transforming itself into a human, has transcended its original context thanks to the spread of manga, anime and video games in the West since the 1970s, becoming a global reference point. This article analyses its narrative and visual representation in these cultural manifestations to identify common features, processes of rewriting and its role as a cultural mediator between East and West. Through this study, it is evident how visual narratives act as valid tools for visual literacy and heritage education, allowing us to understand the evolution of archetypes and their ability to generate hybrid cultural identities and foster intercultural dialogue. The research demonstrates that iconic mass media not only disseminate Japanese folklore, but also update, expand and re-signify it, integrating it into global contexts without losing its original symbolic meaning. This convergence of tradition and modernity reveals the pedagogical potential of these icons to raise awareness of the dynamics of transfer and creation of tangible and intangible heritage, as well as to develop critical citizenship in the face of contemporary cultural phenomena.

Keywords: Didactics, visual studies, art history, *kitsune*, iconic mass media.

¹ Este artículo ha sido efectuado como parte de las ayudas a las unidades de investigación competitiva de la Xunta de Galicia, a través del proyecto “Consolidación e estructuración de unidades de investigación competitivas 2024 GPC – ARTE-FACTO: Grupo de Investigación en procesos artísticos contemporáneos, patrimoniales y de mediación cultural en contextos educativos (G000796)” con código ED431B 2027/07.

² Esta investigación deriva parcialmente de las propuestas epistemológicas desarrolladas en las tesis doctorales de sus autores bajo título “Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego” y “Ver, observar, pensar. El proyecto fotográfico personal desde una perspectiva artográfica”, realizadas en la Universidade de Santiago de Compostela.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. ¿Qué son los medios icónicos de masas? 1.2. Los medios icónicos de masas en Japón. 2. ¿Qué es el *kitsune*? 2.1. El zorro en la cultura popular. 2.2. ¿Qué es el *kitsune*? 3. El *kitsune* en la cultura icónica de masas. 3.1. El zorro en las manifestaciones icónicas de masas japonesas. 3.2. El *kitsune* en el manga. 3.3. El *kitsune* en el anime. 3.4. El *kitsune* en el *gēmu*. 4. Conclusiones. Bibliografía.

Cómo citar: Lorenzo-Otero, J. L.; Calviño-Santos, G. y Barreiro-González, S. (2025). Iconografía japonesa en la iconosfera contemporánea: el caso del *Kitsune*. *Mirai. Estudios Japoneses* 9 (2025) 147-159. <https://www.doi.org/10.5209/mira.102494>

1. Introducción

La producción de las imágenes icónicas ha sido una constante en la historia de la humanidad. Esto ha supuesto que exista una constante multiplicación de imágenes que reflejan su sociedad y cultura³. Las imágenes han servido como un soporte tradicional de información, manipulación y alfabetización de la sociedad, utilizándose como herramienta pedagógica clave a lo largo de la historia de la humanidad. Además, también ha servido como fórmula narrativa fundamental, sobre todo antes de que los procesos de alfabetización y la educación universal fuesen establecidos por la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Asimismo, las narraciones visuales y audiovisuales han creado un espacio donde se reflejan distintas respuestas a las pruebas y dificultades de la vida⁴, codificando nuestras propias reacciones y modificándolas.

En los últimos dos siglos el número de representaciones ha aumentado hasta límites insospechados. Esta proliferación de imágenes ha generado multitud de debates, especialmente a lo largo del último siglo⁵. La multiplicación de la imagen y su consumo masivo ha colisionado sistemáticamente con aquellos que ven con esto el fin de los valores culturales y la homogeneización de la sociedad⁶. Una confrontación que reaparece cada vez que un nuevo medio cultural genera un consumo masivo. Ahora más que nunca, seguimos dividiéndonos entre apocalípticos e integrados, aunque estos conceptos provengan de mediados del siglo xx. Tal y como indica:

«No es cierto que los medios de masa sean conservadores desde el punto de vista del estilo y de la cultura. Como constituyentes de un conjunto de nuevos lenguajes, han introducido nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos (basta pensar en la mecánica de percepción de la imagen, en las nuevas gramáticas del cine, de la transmisión directa, del cómic, en el estilo periodístico...). Bien o mal, se trata de una renovación estilística que tiene constantes repercusiones en el plano de las artes llamadas superiores, promoviendo el desarrollo.»⁷

Precisamente, en ese siglo se produjo una ampliación del campo cultural que ha ido más allá de las tradicionales artes clásicas. Una transformación que ha aumentado el interés por las artes en la esfera pública y política. El consumo artístico y cultural aumentó exponencialmente hasta convertirse en un importante ámbito en la vida diaria y en un motor económico, con especial incidencia en los jóvenes. Unido a esto también se ha ampliado de forma evidente la práctica artística amateur e incrementado considerablemente el ámbito del trabajo artístico⁸. Fruto de ello, se ha producido una renovación artística constante que trata de romper con los modelos tradicionales al crear nuevos espacios de mediación y comunicación artísticos siguiendo los procesos renovadores característicos del arte contemporáneo con carácter experimental, híbrido, contestatario y expandido.⁹

Esto ha generado, como han acreditado Eco, Ramírez o Gubern, por citar algunos de los más importantes intelectuales interesados en la cuestión, que las técnicas de reproducción icónica hayan cobrado gran protagonismo en nuestro entorno y configurado una densa iconosfera popular¹⁰.

Con el cambio del milenio, surgen nuevos debates que analizan la ampliación del consumo cultural y la aparición de nuevas categorías. La cultura se ha generalizado en buena medida gracias a la irrupción del turismo cultural como fuente económica en las ciudades postindustriales, masificando así un consumo cultural que no realiza una discriminación entre baja o alta cultura. De este modo se desarrolla una nueva relación entre la economía y el ámbito cultural mediante la conversión del ocio en un espacio privilegiado de consumo¹¹. Este nuevo panorama cultural se observa gracias al progreso socioeconómico de las sociedades

³ Arturo Rodríguez Morató, *La sociedad de la cultura* (Barcelona: Ariel, 2007), 11-12.

⁴ Ivelise Fortim, “¡Arigato, mangakas! Animangas en Brasil,” en *Manga, anime y psicología*, ed. Ivelise Fortim (Pamplona: Odaiba Ediciones, 2022), 19-20.

⁵ Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (México: Editorial Ítaca, 2003), 50.

⁶ Juan Antonio Ramírez, *Medios de masas e historia del arte* (Madrid: Cátedra, 1997), 242-243.

⁷ Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (Barcelona: Lumen, 1984), 56-57.

⁸ Rodríguez Morató, “La sociedad de la...”, 13

⁹ Guillermo Calviño-Santos y Juan Luis Lorenzo-Otero, “El Libro-Objeto y el Libro de Artista en la Cultura Visual Contemporánea: el manga japonés y el fotolibro como alternativas poéticas,” en *Libro de artista vs. Libro-Obxecto*, coord. R. García-Pedreira y J. L. Lorenzo-Otero (Santiago de Compostela: USC Editora, 2025): 15-46, 41-43.

¹⁰ Román Gubern, *Medios icónicos de masas* (Madrid: Historia 16, 1997), 7.

¹¹ Thomas Crow, *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano* (Madrid: Ediciones Akal, 2002), 5.

occidentales del siglo xx, basado en el incremento de renta y el consiguiente aumento del consumo, la ampliación del tiempo del ocio y la elevación del nivel educativo. Precisamente, el conocimiento de estas cuestiones, puede ayudarnos a transmitir estos conocimientos en el aula, permitiéndonos detectar aquellos objetos patrimoniales que puedan despertar la conciencia del alumnado sobre la protección del patrimonio cultural y artístico material e inmaterial.

Esta cuestión adquiere especial relevancia en el actual contexto cultural, amplio y diverso. En los últimos años, los estudios sobre identidad han cobrado protagonismo al tratar de dar respuesta a las recomposiciones socioculturales derivadas de los procesos de globalización. A causa de ello, han aparecido nuevos discursos de la adscripción, en los que las personas se reconocen en múltiples colectivos, configurando sociedades caracterizadas por una pluralidad de pertenencias y generando concepciones de identidad más complejas, abiertas y dinámicas, que cuestionan las fronteras tradicionales asociadas a este concepto¹². Esta cuestión nos obliga, además de analizar las obras artísticas y culturales desde su especificidad, también observarlas desde una mirada pedagógica y didáctica. Especialmente debido al sentimiento de pertenencia que las generaciones actuales tienen hacia otros contextos culturales gracias al consumo masivo del arte y la cultura. Comprender estos fenómenos es comprender también nuestra sociedad, además de permitir explicar la complejidad de la misma en nuestros contextos educativos. La falta de habilidades interpretativas en relación con la cultura visual, provoca una serie de miradas críticas que afectan a la cultura icónica y a su aprendizaje¹³. La mediación educativa debe ser la vía para generar el pensamiento crítico, especialmente a través de los productos y manifestaciones artísticas y patrimoniales¹⁴. Desde una perspectiva relacionada con los enfoques metodológicos vinculados a la investigación *a/r/tográfica*, que concibe al investigador como artista y docente en un proceso rizomático de construcción del conocimiento, el estudio permite analizar la figura del *kitsune* no solo como un arquetipo narrativo, sino como un recurso pedagógico y cultural capaz de activar procesos críticos de alfabetización visual y patrimonial¹⁵.

1.1. ¿Qué son los medios icónicos de masas?

Pero ¿qué son los medios icónicos de masas? Son aquellos medios que, aparecidos desde mediados del siglo xix, se basan en una tecnología compleja para producir, reproducir o transmitir información masiva, de carácter cultural y eminentemente, icónica y/o visual¹⁶. ¿Qué significa esto? Pues que estamos hablando de fotografía, cómic, cine, animación o videojuego, por citar los más característicos. ¿Cuáles son sus características? De forma muy breve y simplificada: son accesibles a todo público y condición social y tienen una circulación mediática muy flexible y continuada.

En los últimos años y por mediación de los estudios visuales, los medios icónicos de masas se han convertido en fuente de estudio académico, proliferando nuevos enfoques de investigación centrados en ellos. Sin embargo, es un cambio que no se podría haber dado sin la consolidación del arte y la cultura como industria de consumo masivo. Y no solo eso, sino que estas industrias se han convertido en un gran motor económico, artístico y social, influyendo en la vida de millones de personas. En esta línea, como indica Santiago Iglesias: «Desde comienzos de este siglo, los diferentes medios artísticos, de comunicación y sociales, se han vuelto cada vez más complejos, entrelazados y globales.»¹⁷ Por lo tanto, los medios icónicos de masas están constituidos por mensajes generados tecnológicamente por las industrias culturales modernas y consumidos por amplias capas sociales.

Por otro lado, esta convergencia de medios ha dado lugar también al proceso de transmedialidad. Este concepto, acuñado por Henry Jenkins, hace referencia a un modelo narrativo en el que el relato no se superpone a un solo medio o manifestación artística, pudiendo derivarse a otros diferenciados¹⁸. Es decir, una historia puede nacer en el cómic, para pasar luego a la televisión y de ahí al videojuego. La principal peculiaridad de esto, tal y como lo define Jenkins, es que cada medio debe generar algo nuevo, que complemente a lo realizado en los diferentes medios y que se adecúe a la propia naturaleza de esos medios o manifestaciones artísticas en su especificidad¹⁹. Una realidad narrativa que se da con bastante asiduidad en los medios icónicos de masas en Japón.

¹² Juan Pablo Zebadúa Carbonell, Martín de la Cruz López Moya, y Efraín Ascencio Cedillo, “Juventudes, identidades y transculturación: Un acercamiento analítico al rock indígena en Chiapas,” *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos* 15, no. 1 (2017): 29-41, <https://doi.org/10.29043/liminar.v15i1.492>, 30.

¹³ Flávia Gomes-Franco, “Alfabetizar para ver: la importancia de aprender a leer, comprender y analizar imágenes,” *Ocnos* 18, no. 3 (2019): 48-58.

¹⁴ Belén Fiallos, “La función educativa de los museos en las sociedades contemporáneas,” *Aula Virtual* 4, no. 9 (2023): 163-171. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7600940>.

¹⁵ Guillermo Calviño-Santos, *Ver, observar, pensar. El proyecto fotográfico personal desde una perspectiva artográfica* (Tesis doctoral, Universidad de Santiago de Compostela, 2019). <http://hdl.handle.net/10347/20515>

¹⁶ Gubern, *Medios icónicos de masas*.

¹⁷ José Andrés Santiago Iglesias, “La revolución silenciosa. Transformaciones estéticas para un manga postdigital,” en *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. Antonio Loriguillo-López (Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021): 83-100, 84.

¹⁸ Juan Luis Lorenzo-Otero, “Literatura, cine, videojuego y cómic: la transmedialidad en *The Warriors*,” *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía* 14 (2017): 255-273, <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017v0i14.3601>, 258-259.

¹⁹ Henry Jenkins, “Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling,” *Technology Review*, January 15, 2003, <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

1.2. Los medios icónicos de masas en Japón

Pero ¿cuál es el motivo de que nos detengamos a analizar productos de los medios icónicos de masas japoneses? En gran medida porque Japón, aparte de ser uno de los países más industrializados del mundo, también es el país donde se sitúan algunas de las industrias culturales más importantes del planeta, tanto en impacto económico como en aceptación popular y versatilidad de medios icónicos de masas²⁰.

Los medios icónicos de masas tradicionales han tenido un gran impacto en el contexto de la cultura mundial desde la aparición masiva de los mismos a partir del siglo xix. Siguiendo la configuración de Román Gubern, las principales manifestaciones artísticas que se integran en este término serían: el grabado, la fotografía, el cine o el cómic. Todos ellos proliferaron durante el siglo xix y el xx, influyendo en la sociedad contemporánea y fomentando el mencionado debate sobre la cultura popular contemporánea²¹, reafirmado por investigadores como Umberto Eco²² o Juan Antonio Ramírez²³, entre otros.

Japón no fue un entorno cultural ajeno a estas novedades artístico-culturales. Desde su apertura al mundo con el final del shogunato Tokugawa y la Restauración Meiji a mediados del siglo xix, el país nipón absorbió muchas de estas manifestaciones culturales contemporáneas, las transformó dentro de su propia idiosincrasia, y las devolvió a Occidente, dando lugar a interesantes innovaciones culturales y artísticas²⁴. A continuación haremos un breve repaso sobre la influencia de estos medios artísticos realizados en Japón en el contexto de la Historia del Arte.

En este sentido, el grabado japonés ha tenido una gran presencia en occidente desde el siglo xix. El *ukiyo-e*, se extendió rápidamente por el continente europeo gracias a las Exposiciones Universales de 1873, 1878 y 1889, e influyó notablemente en la producción artística de los autores impresionistas y postimpresionistas. Esta mirada particular dio lugar al japonismo y, con posterioridad, fue fuente de inspiración para el desarrollo de muchos de los artistas de las vanguardias históricas de la primera mitad del siglo xx. Hoy en día, Hiroshige y Hokusai se integran entre los grandes nombres de la Historia del Arte y son piezas fundamentales para comprender el arte desde finales del xix y principios del xx²⁵.

Por otro lado, el séptimo arte también tuvo una clara relevancia dentro de las principales tradiciones cinematográficas. El cine japonés ganó preeminencia a partir del año 1951, cuando en el Festival de Venecia, Kurosawa Akira obtuvo el León de Oro por su película *Rashomon*. Este hecho provocó que el cine japonés llegase a las principales salas de cine de los países occidentales con gran éxito de público y crítica. Su influencia fue tal que géneros como el *spaghetti western*²⁶ o la saga de *Star Wars*²⁷ se inspiraron en la producción del cine nipón. A su vez, el mercado norteamericano realizó numerosas adaptaciones a su propio contexto cultural de obras de Kurosawa²⁸. Además de éste, otros autores como Ozu Yasukirō o, ya en los años 90, Kitano Takeshi han gozado de gran prestigio y reconocimiento por parte de los críticos e historiadores del cine²⁹.

La fotografía artística japonesa también era una gran desconocida hasta la década de 1960 con la irrupción de la mítica revista *Provoke* que difundió la obra de figuras tan relevantes como las de Nakahira Takuma, Tōmatsu Shōmei, Hosoe Eikoh o Moriyama Daido, cuyas obras reflejaban una idea sobre la identidad japonesa que se alejaba de los estereotipos proyectados desde Europa y Estados Unidos. Por medio de pronunciados contrastes, sombras agresivas y formas abstractas, estos fotógrafos mostraban el Japón de su época dentro de la encrucijada en la que les había dejado la ocupación estadounidense, reivindicando así una identidad propia pero también explorando la combinación de ella con las formas occidentales³⁰.

Esta descripción, realizada de forma breve y escueta, pretende reflejar y poner el acento en el impacto que la cultura japonesa y sus manifestaciones artísticas, en nuestro caso los medios icónicos de masas, ha tenido en la cultura del siglo xx, en especial, en el arte occidental. Estos ejemplos nos sirven para pasar a hablar de los tres medios icónicos de masas que trataremos en esta investigación: el manga, el *anime* y el *gēmu*.

Como ha indicado Santiago Iglesias, el manga es la principal manifestación cultural del Japón actual, integrada en todos los extractos sociales y con una clara vocación universal³¹. La industria del manga japonés es

²⁰ Antonio Loriguillo-López, *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime* (Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021): 11-17, 11.

²¹ Gubern, *Medios icónicos de masas*.

²² Eco, *Apocalípticos e integrados*.

²³ Ramírez, *Medios de masa e...*

²⁴ José Andrés Santiago Iglesias, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Pontevedra: Grupo dx5, 2010), 56-58.

²⁵ Thomas Zacharias, “Cerezo – Madera – Flores,” en *Grabados japoneses*, ed. Gabriele Fahr-Becker (Colonia: Taschen, 2012), 23-33.

²⁶ Tipo de *western* realizado como una coproducción italo-española. Tuvo una gran popularidad en Europa a partir de mediados de la década de 1960 —especialmente tras el estreno de *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964). Se caracteriza por una gran importancia de la violencia y el fuerte individualismo y romanticismo de sus protagonistas en un entorno permanentemente hostil. A nivel estético, prima el uso de los primeros planos y planos detalle, acortando el uso de la profundidad de campo y la panorámica. Véase: Valentina Odda, “Ad ovest dello spaghetti western. L’asse Italia-Spagna nelle coproduzioni del western all’italiana,” *Quaderns* 8 (2013): 91-99.

²⁷ Saga transmedia nacida a partir del film homónimo estrenado en 1977. La gramática visual, estética y narrativa de los filmes de Kurosawa fueron piezas fundamentales su creación

²⁸ *Yojimbo* y *Los siete samuráis* fueron traducidas al género western en los filmes *Por un puñado de dólares* y *Los Siete magníficos*, respectivamente. *El último hombre*, también es una reescritura de *Yojimbo*, aunque en este caso se desarrolla en el género del cine de gánsteres.

²⁹ Agustín Sánchez Vidal, *Historia del cine* (Madrid: Historia 16, 1997), 201-205.

³⁰ Tom Ang, *Fotografía. La historia visual definitiva* (Londres: Dorling Kindersley Limited, 2023), 250-251.

³¹ Santiago Iglesias, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, 17.

una de las grandes tradiciones del cómic mundial, generando varios millones de lectores semanales y teniendo una repercusión social que no se da en ningún otro país del mundo. Además, el manga japonés ha transgredido sus fronteras, convirtiéndose en un activo cultural global que genera licencias editoriales en todo el globo, estableciéndose como uno de los grandes dinamizadores del mundo del cómic³², especialmente gracias a la popularidad que los mangas y animes de demografía *shonen* han adquirido dentro y fuera de Japón.

Por otro lado, la animación japonesa factura más de la mitad de los ingresos de la industria cinematográfica nipona. Además, el impacto de la animación japonesa también ha repercutido en todo el mundo, no solo gracias a su prolífico producto y sus características formas estéticas, sino también debido a que muchas producciones de otros países se han co-producido o co-financiado con animadores japoneses, especialmente en Estados Unidos como en Europa³³.

Finalmente, en Japón también se encuentra el principal productor de videojuegos del planeta. Históricamente, Japón ha sido uno de los grandes dinamizadores de este medio a nivel mundial. En los 80 y los 90, Sega y Nintendo eran los estándares de la industria. A ellas se unió Sony a mediados de la década de 1990 en el desarrollo de videoconsolas. Y numerosas empresas japonesas han desarrollado software lúdico que ha traspasado sus fronteras hasta convertirse en un producto global que genera beneficios de miles de millones, llegando a todo tipo de público³⁴.

En Japón, se da una particular convergencia de estas tres manifestaciones artísticas icónicas de masas por mediación de la estética derivada del manga. Manga, *anime*, videojuego, televisión, arte urbano, fotografía, y un largo etcétera, se nutren de esa estética que relacionamos con el manga. En este sentido, tal y como indica Ivelise Fortim:

«Los animes y mangas suelen tener una profunda conexión entre ellos, en el sentido de que muchos mangas originan animes y viceversa. Además, también están relacionados con la industria de los videojuegos: muchos mangas y animes pueden dar origen a juegos y al revés.»³⁵

Esta cuestión se reafirma con la estructura empresarial de estas manifestaciones culturales en Japón. En palabras de Santiago Iglesias:

«La fórmula magistral japonesa del éxito comercial consiste en un cuádruple mercado de anime, manga, videojuegos y merchandising, donde todos los productos se interrelacionan entre sí, provocando la movilidad del ciudadano entre los diferentes medios y fomentando el consumo.»³⁶

El éxito comercial y popular de los productos derivados de estos medios icónicos de masas también se hunde en las raíces de la tradición autóctona, modificándose desde un punto de vista totalmente diferente al occidental. Parte de este éxito proviene de la adaptación a las formas del manga, *anime* o videojuego de distintas leyendas, narraciones o historias del folklore universal y autóctono. Esta tendencia, que se ha dado en todas las culturas del mundo, en Japón adquiere una corriente particular.

En los medios icónicos de masas japoneses se puede observar una fusión de tradiciones autóctonas con esquemas narrativos contemporáneos, dando lugar a un modelo narrativo de gran interés que facilita la transmisión de los valores culturales entre un público mucho más diverso que aquel para el que fue originalmente concebido³⁷. En este sentido:

«Los *animangas* están relacionados con el imaginario japonés, con muchas de sus figuras míticas: seres mitológicos (*onis*, *youkais*, *kyubis*, *shinigamis*), animales mágicos, brujas, sacerdotisas, robots y ciborgs. Además de estas, también existen las figuras históricas romatizadas: maestros de la espada y de las artes marciales, samuráis, *shoguns*, ninjas, generales, entre muchas otras figuras que pueblan la imaginación oriental». ³⁸

2. ¿Qué es el *kitsune*?

Precisamente, las relaciones tradicionales entre la cultura de masas y el folclor han estado siempre vigentes. No profundizaremos en un análisis que exceda los márgenes de este artículo, pero sí queremos señalar que, históricamente, las formas de la cultura icónica de masas se han apoyado en propuestas del folclor y la cultura popular. Este caso es especialmente frecuente en el caso de Japón:

³² Julia Rigual Mur, “Creando manga en España. Contexto y desarrollo de la influencia del cómic japonés en los dibujantes españoles,” en *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. Antonio Loriguillo-López (Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021): 101-121, 101.

³³ José Andrés Santiago Iglesias, “The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque: Form, Rhythm, Design,” *Arts* 7, no. 4 (2018): 59, <https://doi.org/10.3390/arts7040059>

³⁴ Isaac López Redondo, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo xxi* (Sevilla: Héroes de Papel, 2014), 101-107.

³⁵ Fortim, “¡Arigato, mangakas!...”, 22.

³⁶ Santiago Iglesias, *Manga. Del cuadro...*, 368.

³⁷ Víctor Navarro-Remensal. “‘You Seem to Know Shibuya Pretty Well’: Representando la jponesidad en los mundos ludoficionales del videojuego japonés: videojuegos, manga y anime,” en *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. Antonio Loriguillo-López (Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021), 19-42, 19-20.

³⁸ Fortim, “¡Arigato, mangakas!...”, 38.

«La conexión entre cuentos de hadas y *animangas* es muy estrecha, ya que muchos de ellos son originados justamente a partir de leyendas y cuentos de hadas japoneses. [...] muchos de los animes y mangas se vuelven hacia los antiguos cuentos conocidos como *mukashi banashi* con el objetivo de recuperar personajes, tramas, nombres o lugares»³⁹.

Por ello, en el marco del análisis de los medios icónicos de masas en el contexto de integración entre la cultura tradicional y las manifestaciones narrativas contemporáneas japonesas, esta investigación se centra en el *kitsune*, una figura mitología que ha alcanzado una destacada presencia en la cultura de masas gracias al manga, el *anime* y el videojuego, y a su difusión fuera de Japón desde la década de 1980.

2.1. El zorro en la cultura popular

Pero, ¿qué es un *kitsune*? Este ser es una figura del folclore japonés que, básicamente y de forma escueta y esquemática, es un zorro que posee habilidades paranormales. Sus capacidades sobrehumanas se ven incrementadas por la edad y la sabiduría, ampliando sus poderes y conocimientos con el paso de los siglos. Esta situación, nos pone en la tesitura de que antes de hablar del *kitsune*, tengamos que detenernos, de forma breve y sintética, en observar la representación del zorro en la cultura popular.

No debe obviarse que el zorro es un animal que tradicionalmente aparece en el folclore de numerosas culturas, especialmente en Europa y en el este de Asia. Su principal característica es la astucia y su afición por la broma y el engaño, de grandes poderes mágicos y asociado con la transformación. En la mayoría de mitos, leyendas y folclores, se presenta al zorro como un ser tránsito y manipulador y que puede poseer naturaleza benigna o maligna⁴⁰.

Tabla 1. Representación del zorro en la mitología y el folclore.

| El zorro en las diversas mitologías y folclores | |
|---|---|
| Africa | Mitología Dogon |
| Europa | Kuma Lisa (Bulgaria) |
| | Lowrence (Escocia) |
| | Mitología finlandesa |
| | Lo rainard (Occitania) |
| | Ciclo de Reynard el zorro |
| Asia | Mitología Mesopotámica (Relacionado con la diosa Ninhursag) |
| | Huli jing (狐狸精) en China |
| | Kitsune (きつね) en Japón. |
| | Kumiho (구미호) en Corea. |
| | Hò ly tinh (狐狸精) en Vietnam. |
| América | Mitología Moche |
| | Mitología Chukchi |

Fuente: elaboración propia.

Esto nos muestra la permanencia que este tipo de animales tienen en el propio folclore. Sin lugar a dudas, dos tipos de relatos se relacionan con la idea del zorro:

1. los de animales antropomórficos imbuidos con características humanas,
2. y los de transformaciones de humanos a zorros y viceversa.

Este animal aparece constantemente en obras icónicas de masas, representado con un papel preponderante, y reflejando su astucia, poder, fuerza y velocidad⁴¹.

³⁹ Fortim, *Op. Cit.*, 38.

⁴⁰ Veronika Makarova, "Chasing Foxes in Russian Folk Tales," *Canadian Slavonic Papers* 60, no. 3-4 (2018): 426-44, <https://doi.org/10.1080/00085006.2018.1512793>, 426-444.

⁴¹ Janetta Rebold Benton, *Holy Terrors: Gargoyles on Medieval Buildings* (Nueva York: Abbeville Press, 1997), 82.

Tabla 2. Representaciones del zorro en la cultura popular.

| Literatura | Animación | Cómic | Videojuego |
|---|-------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|
| Fábulas de Esopo | Le Roman de Renard | Slylock Fox & Comics for Kids | Sonic the Hedgehog |
| Rén Shì Zhuàn (任氏傳) | Pinocchio | Turma da Mata | Star Fox |
| Kuzunoha (葛の葉) | The Fox and the Crow | Fix und Foxy | The Legend of Zelda |
| El ciclo de Reynard | Fritz the Cat | Teenage Mutant Ninja Turtles | Pokémon |
| The Nonnes Preestes Tale of the Cok and Hen, Chauntecleer and Pertelote | Robin Hood | The Sandman: The Dream Hunters | Sly Cooper |
| The Morall Fabillis of Esope the Phrygian | Fables of the Green Forest | Ozy and Millie | Inherit the Earth: Quest for the Orb |
| Il principe | David, el Gnomo | Kevin and Kell | Spy Fox |
| Fengshen Yanyi (封神演義) | Lis Leon | Beastars | Trickster Online |
| Le Corbeau et le Renard | The Fox and the Hound | Gingitsune | Ōkami |
| Le Renard et la Cigogne | Vuk | Inuyasha (犬夜叉) | Titus the Fox |
| Le Renard et le Bouc | The Space Gypsy Adventures | Naruto | Jade Empire |
| Le Renard et les Raisins | Meipuru Taun Monogatari (メイプルタウン物語) | One Piece | Psycho Fox |
| Liaozhai zhiyi (聊齋誌異) | The Animals of Farthing Wood | Shaman King | League of Legends |
| ... | ... | ... | ... |

Fuente: Elaboración propia.

2.2. ¿Qué es el *kitsune*?

De un tiempo a esta parte, y fruto del decolonialismo cultural de nuestra sociedad y de la cultura masiva actual, numerosos productos icónicos han traspasado fronteras, alcanzando a un público al que originalmente no estaba destinado. Esto ha sucedido con los medios icónicos de masas japoneses, que desde la década de 1980 han tenido un gran impacto en otras culturas. Gracias a ellos, la cultura y el folclor japonés han alcanzado a un público más amplio y heterogéneo. *Yōkais*, *kamis*, *tanukis*, y un largo etcétera se han convertido en conceptos comprendidos fuera de Japón e influido notablemente en millones de personas⁴².

El *kitsune* es, simplemente, otro ejemplo más⁴³. Este arquetipo aparece como una versión de los *hulijing* o espíritus zorro de la mitología china. Estos eran criaturas cambian formas que podrían actuar de forma benévole o malévola. Poseían diversas formas y poderes, pero su arquetipo se distribuyó por todo el este de Asia, transmitiéndose a las principales culturas de influencia China como la coreana, la vietnamita o la japonesa y donde se destacó el tema o concepto del zorro de nueve colas (*jiuweihu*)⁴⁴.

Al llegar a Japón, este personaje se transformó por medio de la religión sintoísta, cuando se le asoció como mensajero del dios Inari. Además, en Japón los seres humanos convivían sin problema con los zorros, debido a su naturaleza depredadora de las ratas arroceras, y esta asociación reafirmaba el valor simbólico del animal. Al igual que en China, cuantas más colas tenía el *kitsune*, más sabio, poderoso y anciano era. Y al igual que su predecesor en el continente, también poseía la habilidad de cambiar de forma⁴⁵.

Se clasifica en dos categorías principales:

1. el *zenko*, que es un ser benevolente asociado con Inari,
2. el *yako*, asociado con el oscurantismo y el mal.

⁴² Fortim, “¡Arigato, mangakas!...”, 38.

⁴³ Karen Ann Smyers, *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship* (Honolulu: Hawaii University Press, 1999), 127-128.

⁴⁴ Xiaofei Kang, *The Cult of the Fox: Power, Gender, and Popular Religion in Late Imperial and Modern China* (Nueva York: Columbia University Press, 2006), 15-21.

⁴⁵ Michael Ashkenazy, *Handbook of Japanese Mythology* (Santa Bárbara: ABC-Clio, 2003), 148.

El folclore nos dice que una cola aparece en un kitsune cada 100 años. Al llegar al milenio y obtener su novena cola, este ser obtiene el poder de la omnisciencia, volviéndose blanco o dorado, y convirtiéndose en un *tenko*, o zorro celestial. En ese momento es cuando el kitsune asciende dejando atrás al mundo terrenal⁴⁶.

Tabla 3. Habilidades sobrehumanas habituales del kitsune.

| Habilidades sobrehumanas habituales | |
|--|---|
| - Transformación en apariencia humana. | - Posesión espiritual de otros cuerpos. |
| - Creación de fuego o de relámpagos. | - Manifestaciones en sueños de otros seres. |
| - Vuelo. | - Invisibilidad. |
| - Creación de ilusiones. | |

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Habilidades menos comunes de un kitsune.

| Habilidades sobrehumanas menos habituales | |
|---|--|
| - Manipulación del tiempo y del espacio. | - Inducir a la locura. |
| - Transformaciones extremas en otros objetos o seres. | - Absorción vital en la línea de los vampiros o los súcubos (siempre por contacto sexual). |

Fuente: elaboración propia.

Las principales características de sus relatos son ser:

- Siervos y mensajeros del dios Inari. El propio Inari Ōkami ha sido descrito como un kitsune.
- Embaucadores de todo tipo.
- Esposas y amantes.

Otra de las principales características del *kitsune* es su capacidad para poder transformarse en apariencia humana. Esta idea entraña con lo que acabamos de observar y se relaciona con la naturaleza sobrenatural del personaje. Sin embargo, una de las principales características que poseen las narraciones japonesas consiste en la superación de adversidades para lograr un objetivo vital o el reconocimiento social. Como indican Fortim y Sacassani, las narraciones de manga y anime reflejan los valores de la cultura japonesa, dentro de los que sobresale la capacidad de superación y la voluntad de perfeccionarse a uno mismo con el fin de autorrealizarse. Un objetivo que normalmente es el de servir a la comunidad⁴⁷. En este sentido, la capacidad de transformación del zorro celestial, ya sea para bien o para mal, es la transformación de sí mismo y/o de la sociedad en la que está inmerso.

De esta manera, llegamos a la que consideramos la segunda característica principal del *kitsune*: la dualidad. Este rasgo está presente en los zorros celestiales debido a su naturaleza cambiante y lúdica, ya visible en la representación popular del zorro. En el caso que nos ocupa, este ser sobrenatural posee la capacidad de transformarse en distintos seres o bien ocupar el cuerpo de otros, lo que refuerza su carácter dual. Esta cualidad puede analizarse a la luz del arquetipo junguiano de la Sombra, entendido como el conjunto de aspectos reprimidos o inconscientes de la personalidad que contrasta con la imagen social del Yo o Persona⁴⁸. Desde esta perspectiva interpretativa –sin que ello implique una intencionalidad explícita de los creadores–, el *kitsune* encarna esa tensión entre luz y oscuridad, revelando dimensiones ocultas de los personajes que posee o adopta, y funcionando como un reflejo simbólico de sus motivaciones y del universo narrativo en el que se inscribe.

El tercer punto aborda el papel del *kitsune* como figura de intercambio cultural en las narrativas contemporáneas. Nos centraremos en cómo este arquetipo, con raíces en el folclore japonés, comparte elementos narrativos y estéticos con diversas tradiciones, incluyendo cuentos de hadas europeos y otras manifestaciones culturales, dando lugar a reinterpretaciones que circulan globalmente. Más que una dicotomía fija entre “Oriente” y “Occidente”, se plantea un proceso dinámico de apropiaciones, resignificaciones y mezclas culturales que reflejan la interconexión de los medios icónicos de masas y su capacidad para construir identidades híbridas. Este marco nos servirá para analizar los distintos personajes, arquetipos y representaciones que veremos a continuación.

⁴⁶ Zack Davisson, *Ultimate Guide to Japanese Yokai: Ghosts, Demons, Monsters and Other Creepy Creatures from Japan* (North Clarendon: Turtle Publishing, 2024), 28.

⁴⁷ Ivelise Fortim y Victor Sancassani, “Harry Potter y Naruto: tan iguales, tan diferentes,” en *Manga, anime y psicología*, ed. Ivelise Fortim (Pamplona: Odaiba Ediciones, 2022): 143-165, 154-157.

⁴⁸ Carl Jung, “Aion: Phenomenology of the Self (The Ego, the Shadow, the Syzygy: Anima/Animus),” en *The Portable Jung*, ed. Joseph Campbell (Nueva York: Penguin Books, 1971): 139-162, 145-146.

3. El *kitsune* en la cultura icónica de masas.

La cultura icónica de masas japonesa se ha nutrido de sus propias fábulas, mitos y leyendas como fuente de inspiración. Esto supuso que numerosas obras de su iconosfera mostrasen permanentemente seres de sus propias tradiciones. Siendo un ser prototípico de la cultura japonesa y que aparecía con asiduidad en las representaciones del *nô*, *kyogen*, *bunraku* y *kabuki*, el *kitsune* ganó poco a poco protagonismo en los últimos años. El zorro espiritual se ha ido transformando en un ícono visual que ha transgredido fronteras, y se ha convertido en un referente de la imaginería japonesa y occidental. A continuación, vamos a presentar una comparativa entre las tres manifestaciones icónicas masivas anteriormente indicadas y la figura del *kitsune* con la intencionalidad de detectar sus principales características comunes y divergencias con respecto al mito primigenio y sus variaciones más populares. Debido a que hay múltiples vínculos entre estas tres manifestaciones, en algunos casos, presentaremos al mismo personaje u obra de manera reiterada en las tres manifestaciones artísticas indicadas⁴⁹.

3.1. El zorro en las manifestaciones icónicas de masas japonesas

El zorro ha tenido numerosas representaciones a lo largo del folclore universal. El más célebre zorro de carácter antropomórfico occidental es Reynard the Fox (Reynard el zorro), protagonista de todo un ciclo de alegorías medievales en las literaturas inglesa, francesa y neerlandesa. Su representación es un zorro antropomórfico que reproduce los tropos de granuja, trámposo, astuto y bromista. Este personaje fue tan célebre que su presencia se revela en la literatura, el arte y los medios icónicos de masas hasta la actualidad⁵⁰. Valga de ejemplo que su forma de ser y actuar es la fuente de inspiración para el desarrollo estético del Robin Hood animado realizado por Disney y su personaje ha pervivido en las reescrituras de cuentos modernos como es la serie de cómics *Fables* (DC comics, 2002-2024), donde aparece como personaje recurrente.

Esta visión antropomórfica del zorro también ha estado presente en obras culturales japonesas desarrolladas para el público europeo. Como ha indicado Santiago Iglesias, las co-producciones realizadas entre Europa y compañías de animación japonesas en la década de 1980 fue una constante. En este contexto, los productores europeos solicitaron a los animadores japoneses que adaptasen numerosas obras literarias de autores europeos como Arthur Conan Doyle, Alexandre Dumas o Emilio Salgari⁵¹. Gracias a ello, y por medio de la reescritura fílmica, los personajes de esas novelas se hicieron populares como animales antropomórficos, siendo los zorros los que representaban a los personajes más astutos. Así, los clásicos literarios contribuyeron decisivamente a la introducción de numerosos zorros en el mundo audiovisual y a la asociación de éstos con la inteligencia, la astucia y las grandes capacidades deductivas. Ejemplos de esto son Sherlock Holmes (*Meitantei Hômuzu*, 1984-1985), el cardenal Richelieu (*D'Artacán y los Tres Mosqueteros*, 1981-1982) o Farrel (*La vuelta al mundo de Willy Fog*, 1984), entre otros.

Esta investigación se centra en analizar distintos ejemplos de la representación del *kitsune* en manga, anime y videojuego. A continuación, realizaremos un breve repaso a algunos ejemplos de la representación de este ser fantástico. Nuestro análisis, debido a la gran cantidad de ejemplos que se pueden encontrar, se limitará a dos o tres casos por cada manifestación artística, destacando en cada uno de ellos los elementos que hemos destacado en el apartado donde hablamos del *kitsune*. La selección que se ha realizado bebe de la demografía shonen, elegida principalmente debido a su popularidad dentro y fuera de Japón, además de ser la que más ejemplos presenta de reconocimiento general. De la misma manera, la selección de obras se ha realizado en base al conocimiento de las mismas fuera del país nipón, decantándose por aquellas obras artísticas con amplia presencia en la iconosfera contemporánea global.

3.2. El *kitsune* en el manga

El primer medio icónico en el que nos pararemos será en el manga. Esta es la manifestación artística y cultural más conocida y característica del Japón actual⁵². En este sentido, el manga se ha convertido en el generador de una importante industria crossmedial que forma parte de los medios icónicos de masas. El manga suele ser el primer medio donde surgen estas narrativas y es de donde se ha nutrido la mayor cantidad de representaciones icónicas actuales sobre el *kitsune*.

En los últimos años, existen una gran cantidad de mangas que tienen entre sus personajes a los zorros celestiales. Como hemos indicado, no pretendemos realizar un estudio exhaustivo de la representación icónica de este arquetipo ya que excedería el objetivo de este artículo, y presentaremos una lista de algunos ejemplos muy conocidos de mangas donde aparecen estos personajes. El *kitsune* es un personaje/arquétipo fundamental en muchos mangas contemporáneos, como puede ser el caso de *Yu Yu Hakusho* (Togashi Yoshihiro, 1990-1994), *Inuyasha* (Takahashi Rumiko, 1996-2008), *Shaman King* (Takei Hiroyuki, 1998-2004), *Naruto* (Kishimoto Masashi, 1999-2014), o *Four knights of the Apocalypse* (Suzuki Nakaba, 2021-), entre otros. El análisis se centrará en los casos de las dos últimas obras, debido a su peculiaridad y diversidad. En el primer caso, la elección se justifica por la influencia significativa que la serie ha ejercido en contextos occidentales; en el segundo, por la influencia de la tradición japonesa en los cuentos de hadas medievales europeos.

⁴⁹ Manuel Hernández Pérez, *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa* (Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017).

⁵⁰ Anne Louise Avery, *Reynard the Fox* (Oxford: Bodleian Library, 2020).

⁵¹ Santiago Iglesias, "The Anime Connection...".

⁵² Juan Luis Lorenzo-Otero, "El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa," *CuCo, Cuadernos de Cómics* 10 (2018): 65-83, <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1186>, 68.

Naruto es una de las series más importantes del siglo XXI dentro del manga. Desde su aparición tuvo una gran acogida entre el público japonés y el occidental. La premisa inicial de la serie introduce el propio concepto del *kitsune*: el protagonista de la serie, Naruto, tiene sellado en su interior el espíritu sobrenatural de Kurama, un Kyubi o zorro de nueve colas. En este sentido, ya desde el principio observamos que el personaje principal posee las características de la posesión infernal que hemos indicado. El personaje de Kurama se relaciona constantemente con los atributos de la maldad y con un poder destructivo, es decir, un peligro para la sociedad. Pero, por otra parte, también representa los conceptos clave del arquetipo: transformación, dualidad⁵³, y sabiduría. Kurama evoluciona narrativamente a lo largo de toda la serie desde un ser demoníaco y que desea estar alejado de la sociedad, hasta un ser partícipe de la misma y que acepta a su anfitrión como un par. En este sentido, podemos indicar que se cumple la característica de la transformación. A su vez, la dualidad también se cumple en Kurama como la sombra junguiana de Naruto, son dos seres en un mismo cuerpo que deben cohabitar para poder sobrevivir. Es en esa dualidad donde ambos se complementan y encuentran su sino en el mundo: proteger a la aldea de la hoja y el mundo ninja de aquellos que intentan erradicar la paz. Por último, exemplifica la contaminación cultural. *Naruto*, se presenta como una narrativa sobre el mundo de los ninjas en un entorno fantástico en el que también existen seres monstruosos de todo tipo, pero a su vez se presenta como una narrativa de ciencia ficción donde las clonaciones, el robo de cuerpos o la tecnología se encuentra presente en todo momento. En este sentido, es una actualización clara del arquetipo del zorro celestial adaptado a un nuevo contexto global con nuevas referencias.

El caso de Lancelot es totalmente diferente al de Kurama. Este personaje proviene de la serie *Four Knights of the Apocalypse*, spin-off de *The Seven Deadly Sins* (Suzuki Nakaba, 2012-2020). Esta serie se configura como una actualización de los relatos artúricos en formato manga en el que el protagonista no es otro que Lancelot. Al igual que en algunas leyendas artúricas, y derivado del manga anterior, sabemos que él está emparentado con el mundo mágico y de las hadas. Haciendo el análisis a contrario sensu, vemos que la relación entre Oriente y Occidente, por medio de las reappropriaciones y las reescrituras es evidente desde el primer momento. El relato se muestra como un pasado mítico anterior al ciclo artúrico donde los gigantes, las hadas, los ángeles o los demonios habitan el mundo de Britannia, lo que nos permite observar cómo la imaginería es la europea. Pero, aplicando el concepto de la transformación, hay que resaltar que también están presentes elementos de la tradición asiática. El personaje de Lancelot se muestra, en un primer momento, como el zorro Sin, un animal de una única cola parlante que se relaciona de esa forma con sus compañeros, a la vez que oculta su verdadera naturaleza. Esta transformación es relevante precisamente porque el propio padre de Lancelot, no es nada más y nada menos que uno de los siete pecados capitales, Ban, el pecado del zorro, la avaricia. Como podemos observar, se siguen atribuyendo las características más evidentes de la figura del zorro al personaje. Ambos, padre e hijo buscan mantener su sociedad en paz, una en la que no haya que luchar constantemente contra la maldad. Por este motivo la transformación no es solo visual, sino también simbólica. En el caso de Lancelot, la dualidad no se observa de forma tan evidente. Este personaje se muestra como un ser que está dispuesto a hacer lo que sea necesario para mantener el reino al que protege, dejándonos ver que la sombra se manifiesta de forma sutil en su figura. Sin duda, Lancelot es un ejemplo de cómo el arquetipo del *kitsune* se pudo adaptar a unos contextos culturales diversos sin perder matices e incluso enriqueciéndose con la tradición local.

Estos dos ejemplos, desarrollados también en el lenguaje del anime, presentan en su versión filmica los mismos tipos de premisas e influencias dando lugar a una interesante propuesta crossmedial que difunde a este ser mitológico a través de varios soportes y manifestaciones artísticas diferentes.

3.3. El *kitsune* en el anime

En el caso del anime, además de la revisión de personajes derivados de las series mangas y sus reescrituras filmicas, también han tenido aportes propios en el tema del zorro. A partir de este punto, nuestro análisis se centrará en dos series que aúnán el mundo ficcional digital y el anime y el manga: *Digimon Adventure* (Toei Animation, 1999-2000) y *Pokémon* (OLM, 1997-).

En la primera de ellas aparecen los personajes de Renamon, un ser que proviene de un universo digital, que tiene como imagen y evolución la de un zorro de varias colas y que interactúa con un grupo de adolescentes. Desde el inicio, el anime se presenta como una clara adaptación de una estructura videolúdica, y no como una obra desarrollada para ser contemplada sin el conocimiento del universo crossmedial. Sin embargo, podemos indicar que la referencia a los conceptos de la transformación y la dualidad están presentes de forma clara en el desarrollo de los personajes *kitsune*. La transformación se manifiesta en la capacidad del personaje de desarrollarse y de defender una sociedad concreta, la digital, de las amenazas a las que se ve sometida. La dualidad, como consecuencia de su origen se expresa en el hecho de que no es un ser único y concreto sino varios que vienen determinados con su relación con el mundo real. Y es por ello, que representa el espacio de la sombra, de esos impulsos que generan los jóvenes en el entorno digital, haciendo

⁵³ Una dualidad en la que se inscribe también ese arquetipo jungiano que hemos indicado, especialmente cuando en la propia serie se reúnen los kyubi de luz y de oscuridad para colaborar en una causa común. El kyubi es dividido en dos mitades que se ven separadas al inicio de la historia. Una de ellas, el correspondiente a la oscuridad, se queda dentro de Naruto; mientras que el de la luz se va con el personaje de Minato, padre del protagonista, "sacrificándose" para que su hijo tenga el poder de solucionar las cosas en el futuro. La oscuridad del kyubi amenaza constantemente a la figura de Naruto, como una entidad malvada que intenta asesinar y poseer a su anfitrión, mostrando una conducta individualista y no colaborativa. Sólo cuando encuentra cercanía con el "otro", con la comunidad, es cuando consigue aceptar a Naruto, y es en ese momento en el que padre e hijo se reencuentran. A partir de ese momento los kyubis de luz y oscuridad trabajan juntos, volviéndose uno de nuevo al final del relato.

que haya algunos de estos seres que deseen proteger su propio mundo y forma de vida, mientras que otros buscan simplemente dominarlo. En definitiva, busca proteger o cambiar su sociedad. Lo mismo sucede con el intercambio cultural, esta dualidad solo se observa en qué arquetipos orientales se ven en un contexto ludo-animado donde hay referencias a contextos culturales orientales y occidentales. En este caso, la representación del *kitsune* no es la de un animal mitológico, más bien la de una representación de los cambios internos dentro del propio ser humano, mostrando sus conflictos y evolución.

El caso de *Pokémon* es similar al anterior. La premisa de este anime es instrumental: ayudar a la venta de más videojuegos de la saga homónima de Nintendo. El protagonista de la serie animada, Ash, es un entrenador de estos monstruos de bolsillo y recorre el mundo participando en diversos combates de *pokémon*. En lo que nos atañe a esta investigación, dentro de los diversos *pokémon* que existen en ese mundo hay numerosos que se han inspirado en el *kitsune*: Vulpix, Ninetales, Zorua y Zoroark. La transformación del arquetipo viene desarrollada por su propia evolución. Tras superar varios enemigos y dificultades, cada monstruo puede evolucionar a otro superior, trazando así la evolución del personaje. Vulpix evoluciona en Ninetales y Zorua en Zoroark, así de simple. Sin embargo, la dualidad está mucho más presente en ellos, ya que los dos primeros que hemos indicado son seres que reflejan el estereotipo del zorro divino, mientras que los segundos se relacionan con los traviesos y malvados. En este sentido, se hace una nada sutil referencia a los dos arquetipos junguianos con una metáfora visual muy evidente. De nuevo, los otros dos conceptos aparecen representados de forma idéntica al caso anterior. En este sentido, observamos que, debido seguramente al costoso proceso de desarrollo de una serie animada, se prefiere centrar los esfuerzos en representar a los personajes humanos protagonistas, y utilizar este tipo de personajes como simples elementos visuales singulares y evocadores del conocimiento cultural.

3.4. El *kitsune* en el gēmu

En el caso del videojuego japonés hay varios ejemplos destacables, pero nos centraremos en el videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000). En él aparece el personaje de Keaton, una representación de un zorro que ejerce el papel de guía del usuario. En este sentido, el personaje es un mediador, un ser que enlaza el conocimiento con las acciones del jugador. El proceso de transformación, en este caso, no proviene del propio zorro, en su lugar vendría de la propia acción del protagonista del juego. La superación de pruebas, son las que permiten el avance del juego y la narrativa y esto es lo que se consigue por medio de la mediación de Keaton. Precisamente esto mismo se ha relacionado con el surgimiento de una estética performativa, en la que el usuario/jugador se enlace en una experiencia umbral que determine una transformación y reconfiguración personal de sí mismo⁵⁴. Por lo tanto la reconfiguración es personal pero a su vez es ficticia dentro del propio juego. La dualidad es la que se desarrolla de nuevo por esta experiencia umbral que hemos indicado. A causa de ello, la dualidad y el concepto de sombra se muestra por medio de las acciones del jugador dentro del entorno lúdico quien tiene que decidir si quiere ser un héroe o villano. De la misma manera, las acciones de Keaton llevan al usuario a plantearse estas cuestiones. La reorganización Oriente Occidente se da de una manera similar a lo visto con el personaje de Lancelot, con la diferencia de que la máscara de Keaton es la de un *kitsune* y evoca al teatro tradicional japonés, en el que se utilizaban máscaras de este animal para representarlo. Esto es lo que justifica que la acción transcurra en un entorno lúdico medieval en el que aparecen objetos tradicionales japoneses.

4. Conclusiones

A lo largo de esta investigación hemos detectado cómo el *kitsune* se ha convertido en una figura presente en los medios icónicos de masas. Se trata de un representación que ha aunado la tradición con la modernidad, y que ha permitido que una figura del folklore japonés haya alcanzado a un público masivo y global pese a su especificidad cultural y geográfica. Además, hemos observado cómo ha mantenido una serie de características propias que no se han modificado a lo largo del tiempo. A modo de conclusión vamos a destacar algunos de los principales tropos que hemos visto en relación con el *kitsune*.

En primer lugar, estaría la *transformación*. La propia naturaleza del *kitsune* es la de un ser cambiante, que es capaz de metamorfosearse en otras cosas, seres o personas. Esta característica ha sido observada en nuestra investigación en casi todas las variaciones de este personaje. La transformación y la ilusión son piezas consustanciales al *kitsune*, reafirmándose en el ejemplo de personajes como Naruto, Kurama o Lancelot, cuya naturaleza les permite cambiar de forma oscilando entre su yo humano y su yo animal.

En segundo lugar, se encuentra la *dualidad*. Normalmente identificada por los binomios de luz/oscuridad, tradición/modernidad, y mundo espiritual/mundo terrenal. El concepto de la dualidad está presente en la propia naturaleza del *kitsune*, pero también lo trasciende. El *kitsune* es un personaje dual debido a su naturaleza, pudiendo ser benévolos y maléficos, de relacionarse con la luz o la oscuridad, simbolizando ambos conceptos a la vez, pero sin decantarse por ninguno. También se entronca en el mundo terrenal y el espiritual, porque por un lado refleja el mundo real, encarnado en un animal que habita en el archipiélago japonés, pero, por otro, se relaciona con las deidades sintoístas y autoctonas. De igual manera, engloba a la tradición y a la modernidad, mostrando los valores de la cultura tradicional y folclórica japonesa, pero a su vez representa un producto icónico de masas popular y de consumo masivo en occidente. Esto es visible en el contexto narrativo, en la estética o en el contexto histórico que hemos analizado.

⁵⁴ Juan Luis Lorenzo-Otero, Rockstar Games. *Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego* (Tesis doctoral, Universidade de Santiago de Compostela, 2020), <http://hdl.handle.net/10347/23190 56-66>.

En tercer y último lugar, destaca el papel del *kitsune* como figura de conexión cultural y narrativa. Aunque el zorro es un motivo recurrente en múltiples tradiciones, su integración en representaciones icónicas japonesas ambientadas en escenarios inspirados en la Europa medieval evidencia un proceso de apropiación creativa y circulación global de arquetipos. Esta reutilización del personaje en contextos diversos, como en *Four Knights of the Apocalypse* o *The Legend of Zelda*, refleja cómo los relatos folclóricos se transforman en recursos culturales compartidos, capaces de enriquecer imaginarios colectivos y generar nuevas lecturas más allá de sus marcos de origen.

Por otro lado, hay que destacar que el personaje ha transgredido su propio ámbito geográfico para llegar a estar presente en obras occidentales, en las que se adaptan las principales características míticas de este ser. Aunque su impacto e interés es evidente en oriente desde la propia concepción histórica del arquetipo, ha ido introduciéndose en numerosos contextos occidentales y ganando relevancia dentro de un lugar en el que este arquetipo era desconocido.

Estas breves conclusiones nos permiten ver cómo la representación del *kitsune* dentro de los medios icónicos de masas ha servido para trasladar los valores de la sociedad tradicional japonesa a la cultura occidental por medio de la mediación del manga, *anime* y videojuego. A través de estos medios, la figura del *kitsune* se configura como un elemento icónico que transmite su propia tradición en contextos actualizados, y explora temas como la identidad, la dualidad y la transformación personal. Esta cuestión nos permite comprobar cómo las formas del folclore siguen influyendo en la cultura actual, sirviendo como elementos que nos permiten revitalizar el pasado histórico-artístico y valorar el patrimonio cultural que nos ha legado. La transformación de modelos y arquetipos "clásicos" en nuevas formas culturales sitúa a las manifestaciones artísticas en papel válido como herramientas pedagógicas con las que realizar pedagogía para una ciudadanía crítica. En un contexto global, donde los símbolos culturales y sociedades son heterogéneos e híbridos, comprender los procesos de reescritura nos ayuda a generar nuevas propuestas educativas en las que el alumnado pueda reflexionar y cuestionar la sociedad y la cultura en la que nos inscribimos, además de comprender los diferentes fenómenos culturales y artísticos a los que nos vemos vinculados constantemente. La integración de metáforas y metonimias en las representaciones del *kitsune* en manga, anime y videojuegos potencia múltiples lecturas y fomenta una reflexión sobre identidades híbridas en contextos globales, alineándose con la idea de que la cultura visual contemporánea es un espacio de negociación constante entre tradición, modernidad y diversidad. Desde esta mirada, las imágenes se convierten en herramientas que no solo transmiten narrativas culturales, sino que también propician experiencias de aprendizaje significativas, favoreciendo la comprensión profunda del patrimonio artístico y de los flujos interculturales que lo transforman.

Bibliografía

- Ang, Tom. *Fotografía. La historia visual definitiva*. Londres: dorling Kindersley Limited, 2023.
- Ashkenazy, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. Santa Bárbara: ABC-Clio, 2003.
- Avery, Anne Louise. *Reynard the Fox*. Oxford: Bodleian Library, 2020.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca, 2003.
- Benton, Janetta Rebold. *Holy terrors: Gargoyles on Medieval Buildings*. Nueva York: Abbeville Press, 1997.
- Calviño-Santos, Guillermo. *Ver, observar, pensar. El proyecto fotográfico personal desde una perspectiva artográfica*. Tesis doctoral. Universidade de Santiago de Compostela, 2019. <http://hdl.handle.net/10347/20515>
- Calviño-Santos, Guillermo, y Lorenzo-Otero, Juan Luis. "El Libro-Objeto y el Libro de Artista en la Cultura Visual Contemporánea: el manga japonés y el fotolibro como alternativas poéticas." En *Libro de artista vs. Libro-Objeto*, coordinado por R. García-Pedreira y J. L. Lorenzo-Otero, 15-46. Santiago de Compostela: USC Editora, 2025.
- Crow, Thomas. *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Madrid: Ediciones Akal, 2002.
- Davissón, Zack. *Ultimate Guide to Japanese Yokai: Ghost, Demons, Monsters and other Creepy Creatures from Japan*. Nothn Clarendon: Turtle Publishing, 2024.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1984.
- Fiallos, Belén. "La función educativa de los museos en las sociedades contemporáneas." *Aula Virtual* 4, no. 9 (2023): 163-171. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7600940>
- Fortim, Ivelise, "¡Arigato, mangakas! Animangas en Brasil". En *Manga, anime y psicología*, ed. por Ivelise Fortim, 19-43. Pamplona: Odaiba Ediciones, 2022.
- Fortim, Ivelise; y Sancassani, Victor. "Harry Potter y Naruto: tan iguales, tan diferentes. En *Manga, anime y psicología*, ed. por Ivelise Fortim, 143-165. Pamplona: Odaiba Ediciones, 2022.
- Goff, Janet. "Foxes in Japanese culture: beautiful or beastly?". *Japanese Quarterly* 44 (1997) no.2: 66-77.
- Gomes-Franco, Flávia. "Alfabetizar para ver: la importancia de aprender a leer, comprender y analizar imágenes." *Ocnos* 18, no. 3 (2019): 48-58. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.3.1982
- Gubern, Román. *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16, 1997.
- Hernández Pérez, Manuel. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- Kang, Xiaofei. *The cult of the fox: Power, gender, and popular religion in late imperial and modern China*. Nueva York: Columbia University Press, 2006.
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling." *Technology Review*, January 15, 2003. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

- Jung, Carl. "Aion: Phenomenology of the Self (The Ego, the Shadow, the Syzygy: Anima/animus)". En *The Portable Jung*, ed. por Joseph Campbell, 139-162. Nueva York: Penguin Books, 1971.
- López Redondo, Isaac. *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo xxi*. Sevilla: Héroes de papel, 2014.
- Lorenzo-Otero, Juan Luis. "Literatura, cine, videojuego y cómic: la transmedialidad en *The Warriors*." *Foto-cinema. Revista Científica de Cine y Fotografía* 14 (2017): 255-273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>
- Lorenzo-Otero, Juan Luis. "El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa." *CuCo, Cuadernos de Cómic* 10 (2018): 65-83. <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1186>
- Lorenzo-Otero, Juan Luis. *Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego*. Tesis doctoral, Universidade de Santiago de Compostela, 2020. <http://hdl.handle.net/10347/23190>
- Loriguillo-López, Antonio. *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021.
- Makarova, Veronika. "Chasing Foxes in Russian Folk Tales." *Canadian Slavonic Papers* 60 (2018) (3-4): 426-44. <https://doi.org/10.1080/00085006.2018.1512793>
- Navarro-Remensal, Víctor. «You seem to know Shibuya pretty well». Representando la japonesidad en los mundos ludoficcionales del videojuego japonés: videojuegos, manga y anime. En *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. por Antonio Loriguillo-López, 19-42. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021.
- Odda, Valentina. "Ad ovest dello spaghetti western. L'asse Italia-Spagna nelle coproduzioni del western all'italiana". *Quaderns* 8 (2013): 91-99.
- Román Gubern. *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16, 1997.
- Ramírez, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 1997.
- Rigual Mur, Julia. "Creando manga en España. Contexto y desarrollo de la influencia del cómic japonés en los dibujantes españoles". En *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. por Antonio Loriguillo-López, 101-121. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021.
- Rodríguez Morató, Arturo. *La sociedad de la cultura*. Barcelona: Ariel, 2007.
- Sánchez Vidal, Agustín. *Historia del cine*. Madrid: Historia 16, 1997.
- Santiago Iglesias, José Andrés. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Grupo dx5, 2010.
- Santiago Iglesias, José Andrés. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the *Animesque: Form, Rhythm, Design*". *Arts* 7(2018), no. 4: 59. <https://doi.org/10.3390/arts7040059>
- Santiago Iglesias, José Andrés. "La revolución silenciosa. Transformaciones estéticas para un manga postdigital". En *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, ed. por Antonio Loriguillo-López, 83-100. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2021.
- Smyers, Karen Ann. *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*. Honolulu: Hawaii University Press, 1999.
- Zacharias, Thomas, "Cerezo - Madera - Flores". En *Grabados japoneses*, ed. por Gabriele Fahr-Becker, 23-33. Colonia: Taschen, 2012.
- Zebadúa Carbonell, Juan Pablo, Martín de la Cruz López Moya, y Efraín Ascencio Cedillo. "Juventudes, identidades y transculturación: Un acercamiento analítico al rock indígena en Chiapas." *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos* 15, no. 1 (2017): 29-41. <https://doi.org/10.29043/liminar.v15i1.492>