

## Guerra, magia y romance durante “los estados combatientes”. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el anime *InuYasha*

Claudia Bonillo Fernández<sup>1</sup>

Recibido: 31/01/2021 / Aceptado: 13/05/2021

**Resumen.** La adaptación animada del manga *InuYasha*, escrito e ilustrado por Takahashi Rumiko, se sitúa de manera habitual entre las más queridas por los aficionados al *anime* en los rankings de series estrenadas desde el año 2000. Su mezcla de elementos *shōjo* y *shōnen*, su dinámica animación y la innegable química entre sus protagonistas son algunos de los elementos que más siguen atrayendo a fans de todo el mundo. Sin embargo, hay un factor clave que actúa como base para el buen desarrollo de toda la serie y que, en la mayor parte de ocasiones, pasa desapercibido: su detallista ambientación en la que se combinan los elementos fantásticos con una representación realista del periodo de las guerras civiles japonesas del siglo XVI conocido como Sengoku. En este artículo se va a realizar un análisis comparativo entre lo que se conoce sobre el estilo de vida durante “la era de los estados combatientes” y el mundo en el que se desarrollan las aventuras de Inuyasha y su grupo con el objetivo de determinar si el pozo mágico del santuario Higurashi es capaz de transportar no sólo a la protagonista Kagome a este tiempo pasado, sino también al propio espectador.

**Palabras clave:** Periodo Sengoku; *anime jidaigeki*; Takahashi Rumiko; *InuYasha*; reseña crítica.

## [en] War, magic and romance during “the warring states”. The reflection of the Sengoku Period (1467/1477-1600) in the anime *InuYasha*

**Abstract.** The animated adaptation of the *InuYasha* manga, written and illustrated by Takahashi Rumiko, is regularly at the top of the rankings for series released at the beginning of this century as the most loved by anime fans. Its mix of *shōjo* and *shōnen* elements, its dynamic animation and the undeniable chemistry between its protagonists are some of the elements that continue to attract fans from all over the world. However, there is a key factor that acts as a basis for the good development of the whole series and that, most of the time, goes unnoticed: its detailed setting which combines fantastic elements with a realistic representation of the 16th century Japanese civil war period known as Sengoku. In this article, we will carry out a comparative analysis between what is known about the way of life during “the era of the warring states” and the world in which the adventures of Inuyasha and his group take place, with the aim of determining whether the magic well of the Higurashi shrine is capable of transporting to those remote days not only the protagonist Kagome, but also the spectator.

**Keywords:** Sengoku period; *jidaigeki anime*; Takahashi Rumiko; *InuYasha*; critical review.

**Sumario:** 1. Introducción: *InuYasha*, una representación moderna del pasado; 2. Una aproximación a la representación del pasado en el arte japonés; 3. Una revolucionaria clásica: Takahashi Rumiko y su obra *InuYasha*; 4. *InuYasha*: un cuento de hadas en el Japón feudal; 5. Conclusiones.

**Cómo citar:** Bonillo Fernández, C. Guerra, magia y romance durante “los estados combatientes”. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el anime *InuYasha*, en *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 2021, 223-233.

### 1. Introducción: *InuYasha*, una representación moderna del pasado

Uno de los géneros demográficos que más se relaciona con el *anime*<sup>2</sup> es el *shōnen*, tradicionalmente dirigido a niños varones de entre doce y dieciocho años (Torrents 2015, 163). Dentro de las rígidas categorías en las que se

<sup>1</sup> Universidad de Zaragoza – Universidad de Kioto.  
E-mail: [claudiabonfdez@gmail.com](mailto:claudiabonfdez@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1527-5878>

<sup>2</sup> En español no contamos con una definición oficial de “*anime*”. En japonés, Hui Gan en “To Be or Not to Be - Anime: The Controversy” afirma que el término se refiere a cualquier tipo de animación, independientemente de su estilo o procedencia; en inglés, sin embargo, autores como Swale hace en *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the 'Post-Cinematic' Imagination*, suelen referirse a animación realizada en Japón (acepción con la que se va a emplear el término a lo largo de este artículo), aunque con la popularización del medio existe controversia sobre si es correcto utilizar este término para referirse a productos animados con unas características estilísticas concretas incluso si no han sido desarrollados en el país nipón. En este sentido, resultan interesantes las investigaciones sobre los orígenes y características del manga de Marc Steinberg, de la Universidad Concordia de Canadá, en “Otaku consumption, superflat art and the return to Edo”.

enmarcan este tipo de historias, el *shōnen* goza de cierta flexibilidad, y es común su combinación con una amplia gama de géneros temáticos, tales como la recreación histórica. Desafortunadamente, su faceta como producto comercial de masas, la inclusión de elementos fantásticos, así como su asociación con un público objetivo más joven tienden a situarlo en una posición desfavorable como potencial comunicador de conocimientos culturales relevantes en comparación con otros productos considerados más “serios”, tales como el *seinen* o el *anime* histórico. Sin embargo, existen otras maneras de divulgar la Historia además de la adaptación fidedigna de las fuentes escritas. Centrándonos en el periodo Sengoku, también conocido como “la era de los estados combatientes”, el hecho de ser una época rica en emblemáticas figuras histórico-legendarias ha favorecido que *anime* como *Hyōge Mono* (Mashimo Kōichi 2011) o el reciente *Kochōki: Wakaki Nobunaga* (Abe Noriyuki 2019), pertenecientes ambos a esta última categoría de *anime* histórico, se centren en reinterpretar las vidas de algunos de estos personajes. La adaptación animada del popular manga *InuYasha*, sin embargo, opta por un enfoque diferente: situándose al margen de estas personalidades, nos ofrece una imagen vibrante del escenario en el que se desarrolló esta época. Por ello, la finalidad de este artículo es profundizar en el género demográfico *shōnen* como transmisor de conocimientos de carácter histórico estudiando la ambientación del *anime InuYasha*, optando por su análisis respecto al de la obra gráfica debido a su mayor difusión en la esfera hispanoparlante, para lo que visualizamos la totalidad del material original y tomamos las notas pertinentes, comparando su periodo Sengoku imaginado con la realidad histórica conocida disponible a través del trabajo de investigadores y museos, en su gran mayoría japoneses. Empezaremos con una breve introducción sobre el *anime jidaigeki*, para seguir con un repaso de la trayectoria de Takahashi Rumiko, autora del material original. A continuación, se contextualizará el periodo histórico en el que se ambienta *InuYasha*, para analizar la ambientación de su versión animada y acabar con unas reflexiones finales sobre cómo publicita el periodo Sengoku.

## 2. Una aproximación a la representación del pasado en el arte japonés

La representación de los héroes y hechos del pasado de Japón lleva siendo popular en el archipiélago desde tiempos remotos.<sup>3</sup> Ya en los periodos Kamakura (1182/1195-1333) y Muromachi (1333-1573) se desarrolló un género literario, el *gunki*, cuya temática eran las guerras civiles de los siglos XII y XVI.<sup>4</sup> Posteriormente, durante el periodo Edo (1603-1868) de aislamiento y esplendor cultural se multiplicaron sus formas de expresión artística, lo que dio lugar a la aparición de la temática guerrera en el teatro tradicional *kabuki* y en las representaciones de marionetas *bunraku*, en las que existía el género *jidaimono* ambientado en el periodo anterior a la unificación de la dinastía Tokugawa (“時代物と世話物” [*Jidaimono* y *sewamono*]). Asimismo, en el género pictórico popular de las xilografías *ukiyo-e* surgirían las tipologías *yakusha-e*, en el que se representaban a actores de *kabuki* en obras *jidaimono*, y *musha-e*, protagonizado por samuráis de épocas pasadas. Tras la apertura forzosa de Japón por las potencias occidentales durante la era Meiji (1868-1912) hubo un mayor énfasis en representar las victorias de guerra y héroes contemporáneos mediante el género *sensō-e*.<sup>5</sup> No obstante, el fenómeno del *japonismo*,<sup>6</sup> que germinaría en la misma época, ensalzaría la figura tradicional del samurái, llegando a convertirse en sinónimo del país nipón. A esta idealización contribuyó el propio Japón con el libro *Bushido* de Nitobe Inazo (1862-1933) que reforzaba esa idea de héroe honorable que perdura hoy.<sup>7</sup>

Ya durante el siglo XX se reanudó la representación de los guerreros del pasado a través de las nuevas formas de expresión audiovisual. Concretamente en el cine se desarrolló el género *jidaigeki*, que engloba aquellas películas situadas antes de 1868, especialmente en los periodos Sengoku y Edo, que tienen su origen en el mencionado *kabuki* y empezaron a filmarse a comienzos del siglo pasado.<sup>8</sup> Este género iría transformándose con la aparición del *shin-jidaigeki* en los años veinte,<sup>9</sup> el creciente realismo de las peleas con espadas o *chanbara*<sup>10</sup> y su evolución hacia las *rekishi eiga*, películas filmadas en los años treinta para fortalecer la identidad nacional.<sup>11</sup> Su edad dorada sería durante los años cincuenta gracias al éxito del estudio Tōei Kyōto, pero su popularidad decrecería notablemente en los años sesenta con la irrupción de la televisión en el panorama del entretenimiento audiovisual, seguido en los años ochenta por los videojuegos y en los noventa por internet.<sup>12</sup> Desde entonces, la temática *jidaigeki* ha pervivido gracias a las nuevas formas de la cultura popular, especialmente el manga<sup>13</sup> y el *anime*. Centrándonos en este último medio, podemos encontrar los

<sup>3</sup> Barlés y San Emeterio, “Algunas notas sobre los videojuegos”, 781-789.

<sup>4</sup> Frédéric, *Japan Encyclopedia*, 268.

<sup>5</sup> Almazán, “Del samurái al acorazado”, 290-293.

<sup>6</sup> Almazán, “La seducción de Oriente”, 94-101.

<sup>7</sup> Benesch, *Inventing the Way of the Samurai*, 90-97.

<sup>8</sup> Gerow, Amit, Cook *et.al.* “The Sword and The Screen”, 3.

<sup>9</sup> Richie, *Japanese Cinema*, 8.

<sup>10</sup> *Ibid.*, 9.

<sup>11</sup> Gerow, Amit, Cook *et.al.*, “The Sword and The Screen”, 4.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> En este medio, el prolífico *mangaka* Tezuka Osamu, considerado el padre del manga moderno, cuenta con algunos de los ejemplos más tempranos de manga *jidaigeki*. Una de sus primeras obras de este género es *Heigen Taiheki* escrita en enero de 1950 y ambientada a finales del periodo Edo.

primeros ejemplos de *anime jidaigeki* en las *gangu eiga* u *omocha eiga*, fragmentos de entre treinta segundos y tres minutos recortados de películas mudas que se vendían en tiendas de juguetes para visualización personal (*Toy Film Museum*). Muchas de estas *gangu eiga* eran películas de animación *jidaigeki*,<sup>14</sup> siendo una de las más antiguas *Tairiki Tarō no Mucha Shugyō* (Kataoka Yoshitarō 1928), en la que un joven acompañado por un oso se enfrenta a demonios.<sup>15</sup> En algunos ejemplos se indica cuándo se sitúa la acción, caso de *Genroku Koi Moyō – Sankichi to Osayo* (Seo Mitsuyo 1934), cuyo título hace referencia a la era Genroku (1688-1704). Lo más habitual, sin embargo, es que estos cortos se sitúen en una época indeterminada del pasado nipón. Además, la mezcla de elementos tradicionales con otros anacrónicos dificulta determinar en qué momento se desarrolla la animación. Es el caso de *Ugokie Kori no Tatehiki* (Ōishi Ikuo 1933), donde el protagonista utiliza una metralleta de barril para enfrentarse a los *yōkai*, o de *Hinomaru Hatanosuke – Bakemono Yashiki no Maki* (n.d. 1935), donde se incluye un timbre eléctrico en un entorno feudal. Las geishas suelen ser un elemento habitual, una de ellas es raptada en *Bandan'emon - Bakemono Taiji no Maki* (Kataoka Yoshitarō 1935), lo que situaría la mayor parte de estos cortos en una versión inventada del periodo Edo. Respecto al periodo Sengoku, el corto *Hinomaru Hatanosuke – Inazuma-gumi Tōbatsu no Maki* (n.d. 1935) podríamos situarlo en el siglo XVI, debido al diseño de los personajes y el plan del villano de atacar un castillo, aunque queda sujeto a especulación. El primer ejemplo localizado que podemos afirmar está ambientado en la “era de los estados combatientes” es *Maabō no Kinoshita Tokichirō* (n.d. 1938), protagonizado por un joven Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) en sus primeros años al servicio del daimio Oda Nobunaga (1534-1582), ambos importantes figuras del periodo Sengoku.

Como consecuencia de la explosión de popularidad del *anime* a partir de los años setenta,<sup>16</sup> el género *jidaigeki* se amplió diversificándose, y podemos encontrar ejemplos que se sitúan en cualquier momento de su historia: en el refinado periodo Heian (794-1185/1192) habitado por la Corte Imperial tenemos *Chōyaku Hyakuninshū: Uta Koi* (Kasai Ken'ichi 2012); en el periodo Kamakura marcado por las invasiones del Imperio Mongol, *Angolmois* (Kuriyama Takayuki 2018); en el periodo Edo destaca con un corte costumbrista *House of Five Leaves* (Mochizuki Tomomi 2010) y más orientado a la acción *Samurai Champloo* (Watanabe Shin'ichirō 2005); los *anime* del periodo de transición del Japón feudal al modernizado del Bakumatsu (1853-1868) son frecuentemente protagonizados por el Shinsengumi,<sup>17</sup> como *Peace Maker Kurogane* (Hirata Tomohiro 2004); el cambiante periodo Meiji es el escenario de clásicos como *Rurōni Kenshin* (Furuhashi Kazuhiro 1998) o *Golden Kamuy* (Noda Satoru 2014) y, aunque menos representado, recientemente también han surgido ejemplos situados en el periodo Taishō (1912-1926), como el *shōnen Guardianes de la Noche* (Sotozaki Haruo 2019).

En cuanto al periodo Sengoku, continúa siendo una de las ambientaciones preferidas por los creadores. De hecho, el creciente éxito de los productos de la cultura popular relacionados con esta era ha dado lugar a fenómenos sociales relacionados con el peregrinaje otaku<sup>18</sup> como las *rekishi-jo*, mujeres jóvenes que visitan lugares históricos porque están relacionados con sus personajes favoritos de esta época, que han conocido a través de los videojuegos, el manga y el *anime*.<sup>19</sup> En este último ámbito destaca el popular *anime Inuyasha*, basado en el manga homónimo, que sigue la historia de Higurashi Kagome, una adolescente que vive en un templo sintoísta cuyo pozo es una puerta dimensional a una versión mágica del periodo Sengoku en la que la gente convive con criaturas fantásticas. Tras la rotura de la Perla de Shikon que alberga en su interior, solicitará la ayuda del medio demonio Inuyasha para recuperar sus fragmentos y evitar que caigan en malas manos. Esta adaptación animada, de una calidad remarcable gracias a los esfuerzos del veterano estudio Sunrise, fue un éxito rotundo en Japón<sup>20</sup> y contó además con una amplia proyección a nivel mundial, siendo distribuida con gran éxito en Estados Unidos,<sup>21</sup> Latinoamérica<sup>22</sup> y Europa,<sup>23</sup> debido principalmente a las campañas de

En el periodo Sengoku tenemos *Natsukusa Monogatari*, publicada en junio de 1954. También cuenta con obras situadas en el periodo Heian, *Benkei* (febrero 1954) y en el Bakumatsu *Pisutoru wo Atama ni Noseta Hitobito* (noviembre 1952), por nombrar algunos ejemplos. De hecho, su obra magna, la serie *Hi no Tori* (1967) es una reinterpretación del pasado y futuro de la historia japonesa. (時代劇, *Jidaigeki*).

<sup>14</sup> En un sentido estricto, el *anime* es animación japonesa, pero no toda la animación japonesa es *anime*. En la actualidad, en los estudios sobre *anime* se debe distinguir claramente entre *anime* y animación japonesa, o *anime* y “*nihon animēshon*” (poniendo el énfasis en la distinción *anime/animēshon*), siendo la segunda la categoría en la que se engloban las obras autorales, la animación experimental, e incluso los filmes que beben de la tradición artística de Disney. Por ello resulta complicado discernir el término adecuado para estos productos animados de la primera mitad del siglo XX, que pueden ser considerados los primeros *anime* o englobarse dentro de la animación experimental influida por Walt Disney. Thomas Lamarre, de la Universidad McGill, ha trabajado extensivamente este tema en “From animation to anime”.

<sup>15</sup> Kimura, “Changes of Feelings Expression”, 38.

<sup>16</sup> Hernández-Pérez, *Manga, anime y videojuegos*, 92.

<sup>17</sup> Bonillo, “Shinsengumi I”.

<sup>18</sup> Loriguillo-López, “Scene Hunting for Anime Locations”.

<sup>19</sup> Satō, “History Tours?”, 80-82.

<sup>20</sup> El *anime* se emitió cuando el manga llevaba serializándose cuatro años. Esta adaptación, por tanto, no cumplía la función más habitual de promocionar el material original, sino que trataba de sacar provecho de su popularidad. YomiTV, “アニメ『犬夜叉』”.

<sup>21</sup> En Estados Unidos fue emitida por *Adult Swim*, y posteriormente licenciada por *Viz Media (Anime News Network)*.

<sup>22</sup> En Hispanoamérica debutó en *Cartoon Network* (RykoMD, “La etapa del anime”); posteriormente sería retransmitida en el canal chileno *ETC TV* (Rosales, “Chile: ETC TV”) y en la televisión en abierto de México (Sosa, “Los animes que llegaron”).

<sup>23</sup> La serie fue emitida en España en el canal *Buzz*, y posteriormente en *Localia, K3, Cartoon Network, Canal Sur 2, AXN* y *Animax* (Wolles, “Anunciado un nuevo proyecto”).

marketing específicas para cada territorio que enfatizaban distintos aspectos de la obra emitida.<sup>24</sup> Este *anime* tampoco ha pasado desapercibido en el ámbito académico, pudiéndose encontrar estudios que lo analizan desde la perspectiva de la literatura clásica<sup>25</sup> y de los estudios folklóricos.<sup>26</sup> Queda pendiente, sin embargo, el análisis de su ambientación que abordamos en el presente artículo, empezando por unos apuntes sobre su influyente autora.

### 3. Una revolucionaria clásica: Takahashi Rumiko y su obra *InuYasha*

A Takahashi Rumiko (1957, pref. Niigata), hija de un médico aficionado al dibujo, le apasionaba desde niña leer y copiar los dibujos de los mangas que compraban sus dos hermanos mayores.<sup>27</sup> Mantuvo esta afición al crecer leyendo a autores como Ikegami Ryōichi, y en su paso de primaria a secundaria, cuando compró su primer bolígrafo, se planteó por primera vez convertirse en *mangaka*. Reconoce que hay muchos artistas que han enriquecido su forma de dibujar y de contar historias, como Tezuka Osamu e Ishinomori Shōtarō, y admira a Nagai Gō por su versatilidad para escribir distintos géneros manteniendo su estilo, lo que llegaría a convertirse en una influencia decisiva en su carrera. Takahashi publicaría su primera historia larga en 1978, *Lamu*, ganando el prestigioso Premio Shōgakukan en 1980. El éxito de esta serie y la siguiente, el *seinen Maison Ikkoku* (1980) sobre una residencia administrada por una joven viuda y habitada por personajes excéntricos, la decidiría a dedicarse de manera profesional a dibujar manga tras acabar la carrera.<sup>28</sup> Con *Ranma 1/2* (1988) volvería a cambiar tanto de universo como de público, serializando un relato inspirado en las películas del actor hongkonés Jackie Chan que sigue a un joven aprendiz de artes marciales que cambia de sexo cuando toca agua fría. Volviendo a dar un cambio de dirección a su carrera, en 1996 empezaría a publicar en la *Shūkan Shōnen Sunday* el manga *InuYasha*, que le valdría nuevamente el Premio Shōgakukan en 2002, una historia de aventuras repleta de las peleas a espada y *yōkai* que le habían fascinado desde pequeña, y cuyo tono más serio le permitía tomarse un respiro de las incesantes bromas que habían caracterizado sus obras anteriores. Takahashi cree que el tono exagerado del género *shōnen* permite reflejar los sueños, y disfrutó pudiendo dibujar grandes paneles y pensando la distribución de las viñetas. Entre sus influencias cita la obra *jidaigeki Dororo*<sup>29</sup> de Tezuka Osamu<sup>30</sup> y, especialmente, la novela *Hakkenden*.<sup>31</sup> Es una gran admiradora de Mizuki Shigeru,<sup>32</sup> considerado el padre de los mangas sobre *yōkai*, pero prefirió diseñar los monstruos de su serie sin tomarlo como referencia para evitar solaparse, tomando inspiración de las numerosas antologías sobre *yōkai* publicadas en Japón y de los *jigoku ezu*.<sup>33</sup> Su siguiente historia, *Kyōkai no Rinne* (2009), seguiría con la temática fantástica pero en un tono más ligero, y retomaría el género *jidaigeki* en su serialización más reciente, el manga de suspense *MAO* (2019) ambientado en distintas épocas de la historia japonesa.<sup>34</sup> En 2019 se le otorgaría el Gran Premio de Angulema como reconocimiento a su trayectoria.

La mayor parte de sus obras han tenido versiones animadas incluyendo *InuYasha*, cuya adaptación dirigida por Ikeda Masashi que cubre los primeros treinta y seis volúmenes del manga en ciento sesenta y siete episodios estrenados en televisión entre los años 2000 y 2004 estudiamos en el presente artículo. Cuenta también con una segunda serie de veintiséis episodios estrenada en 2009, *InuYasha: Kanketsu-hen*, que adapta el final del manga, así como una OVA y cuatro películas (*MyAnimeList*). A finales de 2020, además, se estrenó

<sup>24</sup> Por ejemplo, en Japón se enfatizaba la relación romántica entre Inuyasha y Kagome, mientras que en Estados Unidos los pósters remarcaban la fuerza del medio demonio protagonista, llegando al punto de redibujar parte del primer episodio para hacer la escena de acción más impresionante y que captara mejor al público americano. (YomiTV, “アニメ『犬夜叉』”).

<sup>25</sup> Yamada, “Comics as Literature”.

<sup>26</sup> Quintairos-Soliño, “Contemporary Japanese Folktales”.

<sup>27</sup> “漫画家. 高橋留美子. インタビュー...” [Entrevista a la *mangaka* Takahashi Rumiko...]

<sup>28</sup> Saitō, “高橋留美子×白井勝也対談”.

<sup>29</sup> Fue licenciada en España por la editorial DeBolsillo en 2016.

<sup>30</sup> Fue publicado entre 1967 y 1968, y cuenta con una adaptación animada supervisada por Tezuka Productions y desarrollada por estudio MAPPA en 2019. La acción se sitúa en el periodo Sengoku. El daimio Daigo Kagemitsu sacrifica a su hijo recién nacido a los demonios, ofreciéndoles cuarenta y ocho partes de su cuerpo a cambio del poder para lograr su ambición de conquistar territorios. El niño, sin embargo, sobrevive, y se embarca en un viaje para recuperar su cuerpo robado acompañado de una niña huérfana llamada Dororo. (“時代劇”, *Jidaigeki*).

<sup>31</sup> Su título completo es *Nansō Satomi Hakkenden*. Se trata de una novela de ciento seis volúmenes publicados entre 1814 y 1842 escrita por el maestro literario Kyokutei Bakin basada libremente en la historia del clan Satomi durante el periodo Sengoku. El Dios Perro Yatsufusa rapta a la princesa Fusehime como pago por haber ayudado al clan durante la conquista de un castillo. Su prometido Kanamari Daisuke va a rescatarla pero, tras matar a su raptor, Fusehime se suicida para que no descubra que se ha quedado embarazada de Yatsufusa. Antes de morir deja caer ocho cuentas de su rosario que vuelan en ocho direcciones, manifestándose como los Ocho Guerreros Perro, sus hijos. La novela sigue el viaje de Daisuke en busca de estas ocho cuentas (“『南総里見八犬伝』...” [*Nansō Satomi Hakkenden*...]).

<sup>32</sup> “漫画家. 高橋留美子. インタビュー...” [Entrevista a la *mangaka* Takahashi Rumiko...]

<sup>33</sup> También llamadas *jigoku-e* o *jigoku hensō*, son generalmente *makimono* (pinturas horizontales) que representan la concepción budista del infierno que se introdujo en Japón a partir del periodo Heian, con un tono más oscuro en el periodo Muromachi y más humorístico en el periodo Edo, en el que salen representados una gran variedad de demonios, *yōkai* y otros seres fantásticos (“特別展 地獄絵ワンダーランド” [Exposición especial: el País de las Maravillas de los *jigoku*-]).

<sup>34</sup> *Maison Ikkoku* e *InuYasha* fueron licenciadas en España por la editorial Glénat, mientras que *Lamu*, *Ranma 1/2* y *Kyōkai no Rinne* han sido licenciadas por Planeta Cómic.



el *anime* original *Yashahime: Princess Half-Demon (Han'yō Yashahime Official Site)*, cuyos personajes han sido diseñados por la propia Takahashi, y relata las peripecias de las dos gemelas medio demoníacas Towa y Setsuna que, al igual que en la historia inicial, alternan entre distintos momentos históricos. Concretamente en el *anime* de *InuYasha* aparecen tres periodos: el Japón contemporáneo al que pertenece la protagonista, el periodo Heian que corresponde al pasado del demonio Inuyasha, y el periodo Sengoku, en el que se desarrolla la mayor parte de la acción y que presentamos a continuación.

#### 4. *InuYasha*: un cuento de hadas en el Japón feudal

Se considera que el periodo Sengoku abarca parte de los periodos Muromachi y Azuchi-Momoyama (1574-1615), iniciándose con la Guerra Ōnin (1467-1477), conflicto civil de gran magnitud que marcó el fin de la autoridad ejercida por el gobierno central de corte militar y acabó con el ascenso al poder del general Tokugawa Ieyasu (1543-1616) poco después de su victoria en la batalla de Sekigahara por la unificación de la nación en 1600. El reconocimiento por parte del Emperador de Ieyasu como sogún en 1603 marcaría el comienzo de la época de aislamiento y esplendor cultural que es el periodo Edo, durante el cual el país estuvo dominado por la dinastía Tokugawa (Hall 1991). El periodo Sengoku se caracteriza por una ausencia casi total de poder centralizado, la figura del Emperador no disponía de poder ejecutivo, a lo que se le unió la destitución del sogunato Ashikaga por el general Oda Nobunaga en 1573 tras una larga decadencia. El control quedó así en manos de los señores feudales o daimios, líderes de microestados o *kuni*, cada uno con distintos objetivos, entre los que era común la protección y expansión del propio territorio y, en última instancia, la unificación del país.

Empezando por la época en la que suceden los eventos del *anime*, nunca se aclara de manera precisa a qué año es transportada Kagome, si bien hay algunos elementos que pueden orientarnos. En el episodio 8 aparece un personaje llamado Nobunaga, aunque no tarda en aclarar que es Amari Nobunaga, miembro del clan Takeda y sin ninguna relación con el clan Oda, a los que considera unos lunáticos, especialmente a su jefe. De ello deducimos que el *anime* debe de situarse en la primera mitad del siglo XVI, concretamente unos años después de 1534, cuando nació el general Oda Nobunaga del que Amari tiene una opinión formada, pero antes de 1575, cuando se libró la batalla de Nagashino tras cuya derrota el clan Takeda caería en decadencia. La aparición de armas de fuego en el episodio 103, además, nos permite acotar de manera más precisa esta cronología a unos años después de 1544, cuando empezaron a fabricarse masivamente en Japón los mosquetes que habían llevado a la isla un año antes los portugueses.<sup>35</sup> En esta línea de descontextualizar la cronografía de la serie, se hace un esfuerzo por evitar la alusión directa a personajes históricos. Por ejemplo, aunque el clan Takeda existió, siendo uno de los clanes más importantes del inicio del periodo Sengoku,<sup>36</sup> no hay constancia de ningún Amari Nobunaga entre sus filas; sí que existió Amari Nobuyasu, probablemente utilizado como modelo para este personaje, perteneciente a la familia noble de los Amari (establecidos en la ciudad de Nirasaki, pref. Yamanashi) y vasallo jefe del clan Takeda que murió durante la mencionada batalla de Nagashino.<sup>37</sup> De manera similar, el personaje Hōjō Akitoki, antepasado de un compañero de clase de Kagome, comparte nombre con un general del periodo Kamakura, si bien el nombre propio de cada uno se escribe con diferentes *kanji*.<sup>38</sup> Sin embargo, exceptuando estos casos concretos, los protagonistas se refieren con nombres genéricos a los numerosos generales, daimios y princesas con los que se encuentran durante el curso de sus aventuras.

Respecto a los ropajes, permiten diferenciar de manera rápida y clara a qué posición social pertenece cada personaje y se corresponden con los distintos atuendos de la época. Empezando por las mujeres nobles, como Tsuyu y la Princesa de la Niebla, tienen el pelo cortado al estilo *binsogi no kami* suelto o en el estilo *sage-gami* atado con una cinta de papel en una coleta baja y llevan un *uchikake sugata* típico de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Azuchi-Momoyama, compuesto por un kimono de mangas cortas llamado *uchikake* sobre otros de distintos colores sujetos con una variedad de cinturón u *obi* más estrecha que la actual llamada *hoso-obi*.<sup>39</sup> El maquillaje tradicional con la piel pintada de blanco, los dientes negros y las cejas depiladas y pintadas altas sobre la frente no se ha respetado, una práctica habitual en la cultura popular eliminada dado que no sigue los cánones de belleza contemporáneos. Las mujeres de las aldeas, por su parte, llevan un atuendo más sencillo, con un kimono ligero hecho de fibra de cáñamo llamado *katabira*, una sobrefalda o *kake-yumaki* y el pelo recogido.<sup>40</sup> En cuanto a las protagonistas, Kikyō, Kaede y otras mujeres de la serie van vestidas con

<sup>35</sup> “八板金兵衛作火繩銃 …” [Mosquete hecho por Yaita Kinbei ...]

<sup>36</sup> El clan Takeda alcanzó su apogeo durante el mandato de Takeda Shingen (1521-1573) (“武田氏三代の歴史” [Historia de tres generaciones del clan Takeda]) quien, junto a su rival Uesugi Kenshin (1530-1578), es considerado uno de los daimios más influyentes de este periodo antes de la aparición de los Tres Grandes Pacificadores de Japón: Nobunaga, Hideyoshi e Ieyasu.

<sup>37</sup> “長篠・設楽原古戦場” [Antiguo campo de batalla de Nagashino Shitaragahara]

<sup>38</sup> “金沢北条氏と鎌倉時代の繁栄” [El auge del clan Kanesawa-Hōjō y el periodo Kamakura (trad. a.)], *City of Yokohama*, 24 de mayo, 2017, <https://www.city.yokohama.lg.jp/kanazawa/shokai/rekishi/ikizuku/jinbutsu/houjou.html>.

<sup>39</sup> *Costume Museum*, 5 de diciembre, 2020, <http://www.iz2.or.jp/top.html>.

<sup>40</sup> *History of Costume in Japan*, consultado 5 de diciembre, 2020, <https://costume.iz2.or.jp/>.

el atuendo de sacerdotisa sintoísta o *miko*, compuesto por un *hakui* o *kosode* blanco y un *hibakama* o falda dividida roja, aunque el color de esta última prenda puede variar dependiendo del santuario en el que sirvan.<sup>41</sup> En cuanto a la ropa de la hechicera Kagura se inspira en el atuendo de las bailarinas de la danza tradicional de la que toma el nombre, aunque en vez de optar por el más sobrio *tomesode*<sup>42</sup> viste un kimono de colores intensos; en ocasiones (episodio 39) lo lleva con el estilo *nugitare*, movimiento de la danza en el que se libera el brazo derecho del kimono.<sup>43</sup>

En cuanto a los hombres, los de clase noble llevan dos tipos de conjunto: el *hitatare sugata*, atavío compuesto por un kimono generalmente estampado de mangas anchas complementado por un *hakama*, incluyendo el tocado lacado *samurai eboshi* (episodios 8, 16 y 17)<sup>44</sup> y el más formal *kataginu kamishimo* (episodios 24 y 78), que se diferencia del anterior por sus hombreras rectas y discreto estampado.<sup>45</sup> Por su parte, hay poca variedad en las armaduras de los combatientes independientemente del rango, optando en la gran mayoría de los casos por la coraza más común de placas metálicas horizontales llamada *yokohagi okegawa dō* (“Chapter Six – The *Dō*”), completando el conjunto con las hombreras o *sode* en los hombros, las faldas o *kusazuri* para cubrir las piernas y, en el caso de los soldados de a pie, un casco triangular de metal o cuero lacado llamado *jingasa*;<sup>46</sup> otros accesorios relacionados con estos soldados de a pie, los *ashigaru*, son las altas banderas verticales o *nobori* y las conchas *horagai* para señalar el comienzo de la batalla. Salvo excepciones (episodios 110 y 131), los generales no llevan casco o *kabuto* ni visor, llamado *menpō*, seguramente para hacer más distinguibles a los personajes. El peinado más habitual es el *tabanegami*, característico del periodo Muromachi en el que se rasuraba la parte superior del cráneo y se sujetaba el pelo en una coleta corta (episodio 78), aunque en algunas ocasiones se prefiere dejar la cabeza casi sin afeitar para aportar más variedad (caso de los generales del episodio 92);<sup>47</sup> también aparece de manera puntual el *chasenmage* (episodios 24 y 110), con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de *chasen* (batidor para preparar la bebida en la ceremonia del té) invertido, característico de los guerreros durante este periodo.<sup>48</sup> Respecto a los monjes, van vestidos con una túnica llamada *hōi* sobre la que se coloca la *kesa*, estola utilizada por los monjes ordenados; el color del *hōi* y su asociación a un rango depende de la secta, aunque en el *anime* lo más común es el *hōi* negro con la *kesa* gris, que se corresponde con la combinación de colores que llevan los religiosos de bajo rango o para sus actividades diarias.<sup>49</sup> A excepción de Miroku, el joven monje que acompaña a los protagonistas, los demás que aparecen en la serie llevan la cabeza afeitada como corresponde a su condición.

Con respecto a los escenarios, gran parte de la serie sucede en parajes naturales, algunos de ellos reales como el Monte Fuji, otros inventados pero que toman inspiración de lugares reales, como el monte Fūrai que podría aludir al monte Rai localizado en la prefectura de Fukuoka escrito con el mismo *kanji*, y otros irreales que parecen basados en los paisajes imaginarios de la pintura en tinta china *sumi-e* del género *suiboku-sansui-ga* originado en China y muy valorado en Japón en el periodo Muromachi,<sup>50</sup> como los brumosos picos donde vive el herrero Tōtōsai. Es de resaltar que la presencia de dibujos hechos con tinta china es recurrente en la serie, siendo especialmente remarcables los bocetos realizados por el Pintor del Infierno (episodio 17) y el mapa del monte sagrado Hakurei (episodio 121).

Centrándonos en la arquitectura, es destacable el horno de cerámica donde la ogresa Urasue intenta resucitar a la difunta Kikyō (episodio 14), cuyas chimeneas de ladrillo se asemejan al horno escalonado conservado en la ciudad de Tokoname (pref. Aichi),<sup>51</sup> si bien su aparición en la serie es inexacta ya que esta tipología de horno no se utilizaría hasta el periodo Edo,<sup>52</sup> y el uso del ladrillo no se extendería hasta la era Meiji.<sup>53</sup> Además de este caso puntual, podemos distinguir cuatro tipologías principales de edificio que aparecen de manera habitual en la serie. La primera son las casas humildes de las pequeñas aldeas, situadas con frecuencia junto a ríos, campos de arroz o el mar (episodio 73), siendo el asentamiento más común de esta época en la que la inestabilidad política impedía el desarrollo de las grandes ciudades. Estas casas están precisamente representadas: construidas con madera, constan de una sola habitación con una parte entarimada donde se sitúa el hogar central y en los tejados (del mismo material) se colocan piedras para evitar que las tablas salgan despedidas por el viento, una costumbre denominada *omoshi*.<sup>54</sup> Una variante que también aparece en la serie son las casas en las que vivían

<sup>41</sup> *Izumo Kinenkan Burogu*, 23 de mayo, 2016. <http://www.izumotaisya.jp/blog/2016/05/2378/>.

<sup>42</sup> Kimono de color negro con la parte superior lisa y sólo la parte bajo el *obi* decorada llevado por las mujeres casadas (“留袖” [*Tomesode*]).

<sup>43</sup> “神楽の装束” [La ropa de la *kagura*], consultado 5 de diciembre, 2020, <http://www.tohoku21.net/kagura/kagura/syouzoku.html>.

<sup>44</sup> *History of Costume in Japan*, consultado 5 de diciembre, 2020, <https://costume.iz2.or.jp/>.

<sup>45</sup> *Costume Museum*, consultado 5 de diciembre, 2020, <http://www.iz2.or.jp/top.html>.

<sup>46</sup> *Kotobank*, consultado 5 de diciembre, 2020, <https://kotobank.jp/>.

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> “僧侶が身に着けている”, *Takimoto Bukkōdō*, 4 de abril, 2020, <https://takimotobukkodo.co.jp/column/僧侶が身に着けている袈裟の色に意味はあるの？>

<sup>50</sup> *Kotobank*, consultado 5 de diciembre, 2020, <https://kotobank.jp/>.

<sup>51</sup> *Nobori-gama*, horno en escalera.

<sup>52</sup> Mizukami, “やきもの窯の歴史”.

<sup>53</sup> (AGC 2018)

<sup>54</sup> *Miyazaki Education...*, consultado 5 de diciembre, 2020, [http://material.miyazaki-c.ed.jp/ipa/sirabetemiyou\\_nihonjin/muromati/jyuukyosyomin/IPA-lif450.htm](http://material.miyazaki-c.ed.jp/ipa/sirabetemiyou_nihonjin/muromati/jyuukyosyomin/IPA-lif450.htm).

las familias ricas de estas aldeas, que se diferencian de las anteriores por tener los techos más altos, un mayor número de habitaciones entarimadas por completo<sup>55</sup> y la presencia de elementos decorativos como *tsuitate*, pantalla separadora similar a un biombo pero de menor altura decorada con distintos motivos, en el caso del *anime* tigres (se conserva un ejemplo similar que data del periodo Edo)<sup>56</sup> (episodio 93), carpas *koi* (episodio 152) y flores (episodio 164).

El segundo tipo son las residencias de la gente noble y el interior de los castillos, cuyas amplias salas conectadas al exterior por puertas correderas de madera y papel o *shōji*,<sup>57</sup> suelo de *tatami*, biombos, las pequeñas alcobas o *tokonoma* decoradas con rollos colgantes *kakemono* (*sumie-e* y caligrafías) y lo que parece ser un *bonseki* o paisaje en miniatura (episodio 78) se ajusta al estilo residencial *shoin* típico de la época,<sup>58</sup> un elemento decorativo recurrente (episodios 17 y 130) que resulta anacrónico, sin embargo, son los jarrones de cristal, material que se introduciría en Japón a finales del siglo XVI y no se popularizaría hasta mediados del periodo Edo,<sup>59</sup> por lo que en el periodo Muromachi se utilizaba de manera preferente la cerámica. Asimismo, aunque aparece un respetable número de jardines panorámicos con su exuberante vegetación, pequeños lagos y puentecillos rojos curvados, por ejemplo en el castillo de Takeda Kuranosuke (episodio 78), es notable la ausencia de jardines secos o *karesansui*, una modalidad que alcanzó un importante auge en esta época.<sup>60</sup>

Respecto a las puertas correderas de interior o *fusuma*, la serie suele optar por una decoración genérica en forma de nubes azules y blancas, lo que no se corresponde con las pinturas hiperdecorativistas de fondos dorados pobladas por versiones estilizadas de plantas y animales patentada por la escuela Kanō y popular entre los daimio de los periodos Muromachi y Azuchi-Momoyama, aunque este estilo aparece reproducido con fidelidad como parte de un fondo extradiegético mientras Miroku cuida de unos niños (episodio 101). Aunque no pertenecientes a esta época, hay que destacar la aparición de algunas obras célebres, en concreto el *fusuma* del pino titulado *Matsu-zu* pintado por Kanō Sanraku (1559-1635) (episodio 126),<sup>61</sup> así como el conocido biombo de los iris titulado *Kakitsubata-zu* (燕子花図, Pintura de iris) del artista Ogata Kōrin (1658-1716) (episodio 152). Las obras del virtuoso artista de *sumi-e* Sesshū también parecen haber servido de inspiración para varios de los *kakemono* de la serie (episodio 17), en concreto, su cuadro dedicado a la primavera parte del *Shiki Sansui-zu* (美術家の言葉第三回, Las palabras del artista, tercera parte) guarda evidentes similitudes con la pintura colgante del episodio 136. Para acabar con las referencias a obras famosas, es de obligada mención el episodio 27 en el que, durante el relato de la leyenda del lago, la forma de dibujar las olas remite al famoso *ukiyo-e La Gran Ola de Kanagawa* de Katsushika Hokusai (1760-1849).

A lo largo de la serie también se presentan vistas panorámicas de castillos, ya sea de *yamajiro* (construidos en una montaña) como en el episodio 8 o de lo que parece ser un *hirayamajiro* (construidos en una colina) perteneciente al villano, Naraku (episodio 40). Exceptuando casos puntuales (episodio 103), es curiosa la ausencia de una torre del homenaje o *tenshu* en la mayor parte de estas construcciones ya que, aunque más relacionadas con el periodo Azuchi-Momoyama, formaban parte del conjunto de los castillos adaptados a las nuevas formas de hacer la guerra en la que intervenían las armas de fuego presentes en el *anime*.<sup>62</sup>

La última tipología de edificio son los templos budistas, con sus estructuras de madera, amplios pabellones, múltiples columnas gruesas de madera sin decorar y tejados de estilo *irimoya* con aleros anchos y esquinas arqueadas, aunque en la serie es más común el uso de la teja que de la corteza de ciprés preferida en los templos de estilo zen construidos a partir del periodo Muromachi.<sup>63</sup> Junto a los templos también suelen aparecer pagodas (episodio 16) y de forma puntual un *tahōtō* (episodios 63 y 64), pagoda de dos pisos característica de las sectas *shingon* y *tendai*<sup>64</sup> que se distingue de la anterior por su número par de pisos. También es destacable la variedad de estatuaria budista que se presentan a lo largo de la serie: pequeñas esculturas en piedra exenta en los caminos (episodio 83), el guardián *niō* Agyō<sup>65</sup> (episodio 68) y otras tipologías hechas con madera recubierta de pan de oro para el interior de los templos, como el buda Amida con su mudra *jōin* (阿弥陀如来坐像, Estatua sedente del buda Amida) (episodio 92) y la diosa de la misericordia *Senju Kannon* con sus múltiples brazos (千手観音坐像, Estatua sentada del Kannon de los Mil Brazos) (episodio 135), ambos muy reverenciados en

<sup>55</sup> *Ibid.*

<sup>56</sup> “定林寺”, *Kibi International University*, 22 mayo, 2008, <http://kiui.jp/pc/whatsnew/?p=30>.

<sup>57</sup> Durante el artículo irán apareciendo numerosos términos relacionados con la casa tradicional japonesa. Aunque se irán explicando en el texto conforme vayan surgiendo, este es un tema estudiado con profundidad en España que cuenta con interesantes publicaciones por si quiere ahondarse en esta cuestión. Álvarez, “La arquitectura tradicional japonesa”.

<sup>58</sup> Vives, *Arquitectura tradicional de Japón*, 149-150.

<sup>59</sup> (TGIA 2014) <http://www.tobu-glass.or.jp/menu30c.htm>.

<sup>60</sup> “Rekishū Kaidō”, *Earthtime*, consultado 5 de diciembre, 2020, <https://earthtime-club.jp/column/history/066-2/>

<sup>61</sup> *e-Museum: National Institutes for Cultural Heritage*, consultado el 5 de diciembre, 2020, <http://www.emuseum.jp/>.

<sup>62</sup> Vives, *Arquitectura tradicional de Japón*, 159-166.

<sup>63</sup> *Ibid.*, 156-157.

<sup>64</sup> *Ibid.*, 58.

<sup>65</sup> También conocidos como *kongō rikishi*, los *niō* son los protectores del budismo que luchan contra los demonios y que fueron introducidos en Japón durante el periodo Nara (710-794). Situados por parejas a las entradas de los templos budistas, la pareja está formada por Misshaku Kongō, también conocido como Agyō, basado en el dios hindú Indra y Naraen Kongō o Ungyō, relacionado con el dios Brahma. Agyō personifica el poder activo, y se le representa en una posición dinámica con la boca abierta, emitiendo el sonido *ah* (“nacimiento” en sánscrito) “Nio Guardian Figures”, *The Minneapolis Institute of Arts*, consultado el 5 de diciembre, 2020. [http://archive.artsmia.org/world-myths/artbyculture/nio\\_background.html](http://archive.artsmia.org/world-myths/artbyculture/nio_background.html).



esta época. Menos acorde a la realidad es el *sumi-e* de este *bosatsu*<sup>66</sup> (episodio 131) ya que las figuras de culto como los budas y *bosatsu* se reproducían en madera y no en papel. Igualmente, es chocante el gran lienzo de la exorcista Tsukiyomi (episodio 139), ya que este tipo de pintura a gran escala que no forma parte de superficies como biombos, *fusuma* o similares, no es un arte que se haya practicado tradicionalmente en el archipiélago. Por otra parte, también abundan elementos de la religión endémica de Japón, el sintoísmo que, aunque menos relevante que el budismo en este periodo, su presencia está justificada en la serie debido a que está íntimamente relacionada con los *yōkai*: son habituales las gruesas cuerdas de paja trenzada o *shimenawa* atadas en piedras, árboles..., las tradicionales puertas rojas *torii*, pequeños santuarios con altares de madera flanqueados por ramas del árbol *sakaki*...

En cuanto a otros elementos culturales, es discutible la presencia de *ninja*, que siguen el estereotipo perpetuado por la cultura popular de guerreros herederos de técnicas esotéricas y extraordinaria agilidad alejado de la realidad histórica como espías y mercenarios.<sup>67</sup> En cuanto a las armas, las de los personajes principales tienden a formar parte del ámbito de la ficción (el boomerang de la cazademonios Sango, la alabarda gigante de Bankotsu, el *cyborg* Ginkotsu...), pero en general se limitan a las lanzas y *katana* de uso extendido en la época, e incluso llega a aparecer la hoja desnuda de esta última arma (episodio 57); la espada Tōkijin utilizada por el hermanastro del protagonista, Sesshōmaru, constituye un caso aparte, ya que se trata de una espada *jian* de doble filo oriunda de China.<sup>68</sup> Su fiel esbirro Jaken, por su parte, porta una *dandatō*, vara decorada en su parte superior con una cabeza de anciano y otra de mujer y símbolo budista que representa el castigo.<sup>69</sup> Respecto a la comida, se sirve en mesas bajas u *o-zen* con distintos platos colocados en vajilla de laca que conforman el *honzen ryōri*, forma de servir la comida en las casas guerreras de la época.<sup>70</sup> Por último, es llamativa la atención que le prestan a la figura del *sokushinbutsu* representado por el santo Hakushi, ya que se dedica la totalidad del episodio 119 a detallar el proceso de creación de estas momias en vida que se practicó hasta el periodo Edo.<sup>71</sup>

## 5. Conclusiones

Así podemos concluir que el *anime InuYasha* presenta una visión fidedigna del periodo Sengoku en los distintos ámbitos que hemos analizado: los ropajes de los personajes reflejan de manera correcta las singularidades propias de los atuendos asignados a cada clase social, la arquitectura y decoración interior de casas humildes, nobles, castillos y templos se ajusta a la realidad histórica conocida, siendo especialmente meritoria la manera en la que refleja el culto al budismo y al sintoísmo y, aunque no siempre acorde a la época, las múltiples referencias a obras de arte de renombre enriquecen los decorados, todo ello rematado por un gran detallismo en aspectos culturales varios como pueden ser las armas o incluso las momias budistas. Y es que *InuYasha* continúa la tradición japonesa de entremezclar la fantasía con la realidad, un recurso que no es exclusivo del país nipón aunque son de los que lo han llevado a su última expresión. De la misma manera que según la tradición sintoísta las criaturas sobrenaturales como los *yōkai* y de los *kami* no habitan dimensiones aparte sino que conviven con nosotros, así los relatos fantásticos modernos reflejados en el *anime* se ambientan en nuestro mundo, ya sea en su presente o en su pasado. Mientras que el género histórico desarrollado para un

<sup>66</sup> También llamados *bosatsu*, son aquellos practicantes del budismo que, a pesar de haber alcanzado la budeidad, deciden posponer su entrada en el Nirvana para permanecer en este mundo hasta que hayan ayudado a otros a conseguir su mismo estado. “Bosatsu”, *JAANUS*, consultado el 5 de diciembre, 2020, <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/b/bosatsu.htm>.

<sup>67</sup> Históricamente no están claros los orígenes del *ninjutsu* o técnicas ninjas, aunque las leyendas lo remontan a las épocas del emperador Shōtoku (574-622) y del héroe Minamoto no Yoshitsune (1159-1189). Entre ellos, había muchos practicantes del *shugen-dō*, una religión mezcla de sintoísmo y budismo fuertemente vinculada a la naturaleza, y aprovechaban sus frecuentes peregrinaciones por las montañas para hacer escaramuzas y actuar como informantes. Durante el periodo Muromachi trabajaban como mercenarios, convirtiéndose en guardaespaldas y espías durante el más pacífico periodo Edo. Bonillo, “Nioh”, 45-46.

<sup>68</sup> “Jian - Double-Edged Chinese Sword”, *Shen Yun Performing Arts*, consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.shenyunperformingarts.org/explore/view/article/e/NhJgCSUX8rU/jian-sword-chinese-sword.html>.

<sup>69</sup> El término japonés “danda” es una transliteración del sánscrito *daṇḍa*, que se refiere a una vara o bastón sostenido por Yama (Señor del Inframundo) coronado con una cabeza humana u otro emblema. Las dos cabezas asisten a los reyes durante los juicios de los fallecidos. La cabeza masculina, conocida como Kaguhana (nariz que huele las fechorías), se muestra con la boca abierta, ya que está informando de las fechorías del fallecido. La cabeza femenina, conocida como Mirume (ojos que ven las faltas ocultas), se muestra con la boca cerrada. “Objects, Symbols, and Weapons Held by 1000 - Armed Kannon & Other Buddhist Deities”, *Mark Schumacher Encyclopedia*, consultado el 5 de diciembre, 2020, <https://www.onmar-kproductions.com/html/objects-symbols-weapons-senju.html>

<sup>70</sup> Horio y Yokoyama, “Food culture of Muromachi”, 38.

<sup>71</sup> También conocidos como *miira butsu* o momias budistas, son los cuerpos de monjes budistas que, estando en vida, decidieron por voluntad propia momificarse para mostrar el buen camino al resto de fieles y alcanzar la iluminación. El proceso constaba de dos partes. La primera era el *kishoku shugyō*, durante la que el monje seguía una estricta dieta vegetal que eliminaba la grasa y bacterias del cuerpo y lo dejaba en un estado cercano a la momificación. En la segunda parte, *dochū nyūjō*, cuando estaba cerca de morir, se le enterraba en una tumba de piedra a tres metros de profundidad bajo tierra con una campanilla para que ayunara y cantara sutras; cuando dejaba de sonar la campanilla, el monje había muerto. Eran desenterrados tres años y tres meses después de morir para ser consagrados en los templos “未来永劫生き続ける神秘なる仏即身仏” [Los budas místicos que continúan viviendo por siempre los *sokushinbutsu* (trad. a.)], *Sakata Tourism*, consultado el 5 de diciembre, 2020, <https://sakata-kankou.com/feature/sokushinbutsu/top>. Se conservan diecisiete en todo Japón, el más antiguo del periodo Kamakura. “弘智法印即身仏” [El *sokushinbutsu* del hōin Kōchi (trad. a.)], *Saishō-ji*, consultado el 5 de diciembre 2020, <http://www.saisyōji.jp/saisyō-ji/contents-sokusinbutu-navi.html>.



público adulto tiene como objetivo principal ser veraz y reflejar lo más fielmente posible los hechos históricos conocidos, la expresión de esta temática orientado a la demografía *shōnen* tiene la fuerza no sólo de mostrar la realidad, sino de enriquecerla a través del relato fantástico, explorando las distintas maneras en las que el mundo podría reaccionar, o haber reaccionado, a la presencia de lo mágico.

Por último, no podemos olvidar el importante papel que cumplen las distintas manifestaciones de la cultura popular, entre ellas el *anime*, a la hora de divulgar aspectos culturales de su país de origen, incluyendo su Historia. El novedoso enfoque propuesto por *InuYasha* permite al espectador percibir de una manera diferente la “era de los estados combatientes” ya que, si en la gran mayoría de los casos son los héroes los que acaparan la atención, su ausencia combinada con el cuidado realismo que nos ofrece este *anime* permite sumergirnos en el marco donde sucedieron estas hazañas sin distracción.

## Bibliografía

- “『南総里見八犬伝』のあらすじ” [Argumento de “*Nansō Satomi Hakkenden*” (trad. a.)]. *Tateyama City*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.city.tateyama.chiba.jp/satomi/arasuji/arasuji.html>
- “*Bosatsu*”. *JAANUS*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/b/bosatsu.htm>
- “Chapter Six – The *Dō*”. *Sengoku Daimio*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://sengokudaimyo.com/katchu/katchuch06>
- “Jian - Double-Edged Chinese Sword”. *Shen Yun Performing Arts Official Website*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.shenyunperformingarts.org/explore/view/article/e/NhJgCSUX8rU/jian-sword-chinese-sword.html>
- “Nio Guardian Figures”. *The Minneapolis Institute of Arts*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. [http://archive.artsmia.org/world-myths/artbyculture/nio\\_background.html](http://archive.artsmia.org/world-myths/artbyculture/nio_background.html)
- “*Nobori-gama* (climbing kiln)”. *Tokoname Tourism Association*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.tokoname-kankou.net/contents/miru01-03.html>
- “Objects, Symbols, and Weapons Held by 1000 - Armed Kannon & Other Buddhist Deities”. *Mark Schumacher Encyclopedia*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.onmarkproductions.com/html/objects-symbols-weapons-senju.html>
- “八板金兵衛作火縄銃(国産第1号銃)” [Mosquete hecho por Yaita Kinbei (primer arma de fuego de producción nacional) (trad. a.)]. *Nishinoomote City*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikui/inkai/shakaikyoyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunbunkazai/sisitei/2575.html>
- “国宝 千手観音坐像” [Tesoro Nacional: estatua sentada de Kannon de los Mil Brazos (trad. a.)]. *Sanjūyūshōgen-dō*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. [http://sanjusangendo.jp/b\\_1.html](http://sanjusangendo.jp/b_1.html)
- “弘智法印即身仏” [El *sokushinbutsu* del *hōin Kōchi* (trad. a.)]. *Saishō-ji*. Consultado el 5-12-2020. <http://www.saisyouji.jp/saisyo-ji/contents-sokusinbutu-navi.html>
- “時代劇” [*Jidaigeki* (trad. a.)]. *Tezuka Osamu Official*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://tezukaosamu.net/jp/manga/cat10/>
- “時代物と世話物” [*Jidaimono* y *sewamono* (trad. a.)]. *Kabukibito*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. [http://www.kabuki-bito.jp/special/kabukicolumn/today sword/post\\_200.html](http://www.kabuki-bito.jp/special/kabukicolumn/today sword/post_200.html)
- “未来永劫生き続ける神秘なる仏即身仏” [Los budas místicos que continúan viviendo por siempre... los *sokushinbutsu* (trad. a.)]. *Sakata Tourism*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://sakata-kankou.com/feature/sokushinbutsu/top>
- “武田氏三代の歴史” [Historia de tres generaciones del clan Takeda (trad. a.)]. *Kofu City*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.city.kofu.yamanashi.jp/kyoiku/bunka/ijin/takeda/index.html>
- “漫画家 高橋留美子 インタビュー〜アンブレム国際漫画祭最優秀賞記念〜” [Entrevista a la *mangaka* Takahashi Rumiko, celebración del Gran Premio del Festival Internacional de la Historieta de Angulema (trad. a.)], *Shūkan Shōnen Sandee TV*, 14 abril, 2020, vídeo, 35:48, <https://www.youtube.com/watch?v=Nk35K MHPfws>
- “煉瓦と明治の東京” [Ladrillos y el Tokio de Meiji (trad. a.)]. *The Associated General Contractors of Tokyo*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.token.or.jp/magazine/g201806.html>
- “燕子花図” [Pintura de los iris (trad. a.)]. *Nezu Museum*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.nezu-muse.or.jp/jp/collection/detail.php?id=10301>
- “特別展 地獄絵ワンダーランド” [Exposición especial: el País de las Maravillas de los *jigoku-e* (trad. a.)]. *Internet Museum*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.museum.or.jp/report/973>
- “留袖” [*Tomesode* (trad. a.)]. *Kimono 365*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.kimono-365.jp/tomesode/>
- “神楽の装束” [La ropa del *kagura* (trad. a.)]. *Art Culture & Technology Laboratory of Iwate*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.tohoku21.net/kagura/kagura/syouzoku.html>
- “美術家の言葉第三回狩野探幽” [Las palabras del artista, tercera parte: Kanō Tan’yū (trad. a.)]. *Artizon Museum*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <https://www.artizon.museum/special/artistswords/index03.html>
- “長篠・設楽原古戦場” [Antiguo campo de batalla de Nagashino Shitaragahara (trad. a.)]. *Aichi Higashi*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.ja-aichihigashi.com/irohakaruta/22.php>
- “阿弥陀如来坐像” [Estatua sedente del buda Amida (trad. a.)]. *Miho Museum*. Consultado el 5 de diciembre, 2020. <http://www.miho.or.jp/booth/html/artcon/00000100.htm> (último acceso: diciembre 5, 2020).

- Almazán, David. “Del samurái al acorazado: evolución de la imagen de la guerra en el grabado japonés de la era Meiji (1868-1912)”. En *Arte en tiempos de guerra*, 283-294. Madrid: CYAN, 2009.
- Almazán, David. “La seducción de Oriente: de la *chinoiserie* al japonismo”. *Artigrama*, no. 18: 83-106, 2003. [http://www.unizar.es/artigrama/pdf/18/2mono\\_grafico/02.pdf](http://www.unizar.es/artigrama/pdf/18/2mono_grafico/02.pdf)
- Álvarez, Rafael. 2011. “La arquitectura tradicional japonesa como modelo conceptual”. Tesis doctoral. Universidad de Cuenca, 2011. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/583>
- Anime News Network*. Consultado el 5-12-2020. <https://www.animenewsnetwork.com/>
- Barlés, Elena. y San Emeterio, Aurora. “Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval”. En *Japón y el mundo actual*, 767-820. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2011.
- Benesch, Oleg. *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushido in Modern Japan*. Oxford: Prensas de la Universidad de Oxford, 2014.
- Bonillo, Claudia. “Nioh (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603)”. En *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, 9-62. Murcia: Prensas de la Universidad de Murcia, 2020.
- Bonillo, Claudia. “Shinsengumi I: historia y formación de la policía japonesa del periodo Tokugawa”. *Ecos de Asia*, mayo 24, 2017. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/shinsengumi-i-historia-y-formacion-de-la-policia-japonesa-del-periodo-tokugawa/>
- “金沢北条氏と鎌倉時代の繁栄” [El auge del clan Kanesawa-Hōjō y el periodo Kamakura (trad. a.)]. *City of Yokohama*. abril 13, 2020. <https://www.city.yokohama.lg.jp/kanazawa/shokai/rekishi/ikizuku/jinbutsu/houjou.html>
- Costume Museum*. Consultado el 5-12-2020. <http://www.iz2.or.jp/top.html>
- e-Museum: National Institutes for Cultural Heritage*. Consultado el 5-12-2020. <http://www.emuseum.jp/>
- Frédéric, Louis. *Japan Encyclopedia*. Londres: Prensas de la Universidad de Harvard, 2002.
- Gerow, Aaron, Rea Amit, Ryan Cook, *et.al.* “The Sword and The Screen: The Japanese Period Film 1915-1960”. *Film Series Commentaries* 1, 2012. [https://elischolar.library.yale.edu/ceas\\_film\\_series/1](https://elischolar.library.yale.edu/ceas_film_series/1)
- Hall, John Whitney. “The *bakuhau* system”. En *The Cambridge History of Japan Volume 4 – Early Modern Japan*, 128-182. Reino Unido: Prensas de la Universidad de Cambridge, 1991.
- Han'yō Yashahime Official Site*. Consultado el 5-12-2020. <http://hanyo-yashahime.com/>
- Hernández-Pérez, Manuel. *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- History of Costume in Japan*. Consultado el 5-12-2020. <https://costume.iz2.or.jp/>
- Horio Hiroyuki y Yokoyama Tomoko. “Food culture of Muromachi, the Azuchimomoyama era”. *Journal of the Natural Scientific Society of Nagoya Keizai University* 49, no. 1-2: 35-50, 2016. [info:doi/10.15040/00000115](https://doi.org/10.15040/00000115)
- Hui Gan, Sheuo. “To Be or Not to Be - Anime: The Controversy”. *Animation Studies* 4, 2010. <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>
- Kibi International University. “定林寺（岡山県高梁市和田町）所有の「虎・竹林衝立図」が修復完成間近になり、山陽新聞社が取材に来ました!” [¡Pronto se completará la restauración de “*Tsuitate* pintado con Tigres-Bosque de Bambú” en posesión del templo Jōrin (pref. Okayama, ciudad de Takahashi, distrito de Wada) y el periódico San'yō vino a entrevistarnos! (trad. a.)]. *Kibi International University*, mayo 22, 2008. <http://kiui.jp/pc/whatsnew/?p=30>
- Kimura Akihiko. “Changes of Feelings Expression in Pre-war and Middle-war time Japanese Animation Characters: Through Quantitative Analyses of Movement Symbol, Composition and Sound Effects from Production Methods’ Point of View”. *Social Science Review* 96: 17-43, 2011. <https://doors.doshisha.ac.jp/duar/repository/ir/15166/031000960002.pdf>
- Kotobank*. Consultado el 5-12-2020. <https://kotobank.jp/>
- Lamarre, Thomas. “From animation to anime: drawing movements and moving drawings”. *Japan Forum* 14: 329-367, 2002.
- Loriguillo-López, Antonio. “Scene Hunting for Anime Locations. Otaku tourism in Cool Japan”. En *The Routledge Companion to Media and Tourism*, 329-367. Londres: Routledge, 2020.
- Miyazaki Education Information Service Network*. Consultado el 5-12-2020. [http://material.miyazaki-c.ed.jp/ipa/sirabetemiyou\\_nihonjin/muromati/jyuukyosyomin/IPA-lif450.htm](http://material.miyazaki-c.ed.jp/ipa/sirabetemiyou_nihonjin/muromati/jyuukyosyomin/IPA-lif450.htm)
- Mizukami Kazunori. “やきもの窯の歴史” [Historia de los hornos de cerámica (trad. a.)]. *Japanese Ceramic Ware*, agosto 14, 2014. <http://www.ceramic.or.jp/museum/yakimono/contents/yakimononokama.html>
- Museo de Izumo. “神社コラム・043 ◆伝統のスタイル・巫女装束” [Columna del santuario 043 – Un estilo tradicional, el atuendo de *miko* (trad. a.)]. *Izumo Kinenkan Burogu*, mayo 23, 2016. <http://www.izumotaisya.jp/blog/2016/05/2378/>
- MyAnimeList*. Consultado el 5-12-2020. [https://myanimelist.net/anime/249/InuYasha\\_TV](https://myanimelist.net/anime/249/InuYasha_TV)
- Quintairos-Soliño, Alba. “Contemporary Japanese Folktales Represented in Anime: the Paradigmatic Case of *InuYasha*”. En *Contemporary Fairy-Tale Magic*, 273-285. Holanda: Brill, 2019.
- Rekishi Kaidō*. “第66回日本庭園の変遷を巡る⑧（室町時代／大徳寺大仙院庭園）” [Entrada 66° Recorremos los cambios de los jardines japoneses 8 (Periodo Muromachi/ Jardines del Daitoku-ji y Daisen-in) (trad. a.)]. *Earthtime*, 2015. <https://earthtime-club.jp/column/history/066-2/>
- Richie, Donald. *Japanese Cinema: An Introduction*. Oxford: Prensas de la Universidad de Oxford, 1990.

- Rosales, Johel. “Chile: ETC TV transmitirá la serie de *Inuyasha* en abril”. *ANM TV*, marzo 23, 2015. <http://www.anmtvla.com/2015/03/chile-etc-tv-transmitira-la-serie-de.html>
- RykoMD. “La etapa del anime en Cartoon Network”. *NerdCast*, marzo 5, 2013. <https://nerdcast.net/la-etapa-del-anime-en-cartoon-network/>
- Saitō, Nobuhiko. “高橋留美子×白井勝也対談” [Diálogo entre Takahashi Rumiko y Shirai Katsuya (trad. a.)]. *Natalie*, diciembre 1, 2016. <https://natalie.mu/comic/pp/heros03>
- Satō, Kikuichirō. “History Tours? Catachresis in Modern Day *Rekijyo* Culture”. *Journal of Living Folklore* 6: 77-91, 2014. [https://tsukuba.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_uri&item\\_id=40211&file\\_id=17&file\\_no=1](https://tsukuba.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=40211&file_id=17&file_no=1)
- Sosa, Mafer. “Los animes que llegaron a la televisión abierta”. *K-magazine*, abril 15, 2020. <https://www.k-magazinex.com/los-animes-que-llegaron-a-la-television-abierta/>
- Steinberg, Marc. 16: 449-471, 2004.
- Swale, Alistair. *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the ‘Post-Cinematic’ Imagination*. Reino Unido: Palgrave McMillan, 2015.
- Takimoto Bukkōdō. “僧侶が身に着けている袈裟の色に意味はあるの？僧侶の位によって衣の色が違う？” [¿Tiene algún significado el color de la *kesa* que llevan los monjes? ¿Es diferente el color de la túnica dependiendo del rango del monje? (trad. a.)]. *Takimoto Bukkōdō*, abril, 2020. <https://takimotobukkodo.co.jp/column/僧侶が身に着けている袈裟の色に意味はあるの？>
- TGIA. “日本のガラス／江戸時代” [Cristal japonés/ periodo Edo (trad. a.)]. *TOBU Glass Industry Co-operative Association of Japan*, diciembre, 2014. <http://www.tobu-glass.or.jp/menu30c.htm>
- Torrents, Alba G. 2015. “Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime”. *Con A de Animación*, no. 5: 158-172, 2015. <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3547>
- Toy Film Museum*. Consultado el 5-12-2020. <http://toyfilm-museum.jp/film/>
- Vives, Javier. *Arquitectura tradicional de Japón*. Gijón: Satori, 2017.
- Wolles, Terry. “Anunciado un nuevo proyecto animado de *Inuyasha*”. *Ramen para Dos*, mayo 9, 2020. <https://ramenparados.com/anunciado-un-nuevo-proyecto-animado-de-inuyasha/>
- Yamada, Toshihiro. “Comics as Literature (Part VII): *Inuyasha* (by Rumiko Takahashi) as the fabric of the quotation”. *Memoirs of the Faculty of Education and Culture - Miyazaki University*, no. 12: 1-7, 2005.
- YOMITV. “アニメ『犬夜叉』が世界で今もなお人気の理由” [La razón por la que incluso ahora es mundialmente popular el anime *Inuyasha*. (trad. a.)]. *Dogatch*, julio 27, 2018. [https://dogatch.jp/news/etc/yomity\\_55165/detail/](https://dogatch.jp/news/etc/yomity_55165/detail/)