

La paradoja de Mr. DOB o el fenómeno de la suplantación a través del sincretismo entre el *kitsch* y el imaginario *otaku*

María del Mar Sueiras PrietoUniversidad de Salamanca  <https://dx.doi.org/10.5209/mira.110168>

Recibido: 9/1/26 • Aceptado: 26/5/26

Resumen: En Mr. DOB, criatura de la obra 727 de Murakami Takashi, se aúnan préstamos artísticos clásicos y contemporáneos con otros más populares. Es el mundo del pastiche donde paradójicamente se combinan elementos tradicionales con otras formas más comerciales y que nos demuestra como el peso de la memoria se ha convertido en un recurso para el arte japonés contemporáneo. Tomando como ejemplo el personaje de esta obra, en este artículo analizaremos como esta estética neoasiática incorpora como fundamento creativo una consciente autojaponización en el contexto de las políticas del llamado poder blando. Un hibridismo estratégico que, jugando con la tradición a la que pertenece, explica como la pervivencia de ciertas tradiciones en el sistema oculto de ideas japonés han favorecido la suplantación de los antiguos ídolos por los nuevos arquetipos culturales del pop, del anime y del manga.

Palabras clave: Arte; Japón; softpower; otaku; kami

^{EN} The Mr DOB Paradox, or the phenomenon of impersonation through the syncretism of kitsch and the otaku imagination

Abstract: In Mr. DOB, a character from Murakami's work 727, classical and contemporary artistic influences are combined with more popular ones. It is a world of pastiche where traditional elements are paradoxically combined with more commercial forms, demonstrating how the weight of memory has become a resource for contemporary Japanese art. Taking the character in this work as an example, in this article we will analyse how this neo-Asian aesthetic incorporates conscious self-Japanisation as a creative foundation in the context of the politics of so-called soft power. A strategic hybridism that, playing with the tradition to which it belongs, explains how the survival of certain traditions in the hidden system of Japanese ideas has favoured the replacement of old idols with new cultural archetypes from pop, anime and manga.

Keywords: Art; Japan; soft power; otaku; kami

Sumario: 1. 1. Introducción. 2. Mr DOB. 2.1. Definición del personaje. 3. 27. 4. Tradición y modernidad. 5. Sistema oculto de ideas. 6. Conclusiones. Bibliografía

Cómo citar: Sueiras Prieto, M. M. (2026). La paradoja de Mr. DOB o el fenómeno de la suplantación a través del sincretismo entre el *kitsch* y el imaginario *otak*. *Mirai. Estudios Japoneses* 10 (2026) 57-68. <https://dx.doi.org/10.5209/mira.110168>

1. Introducción

La construcción y difusión de la identidad nacional japonesa se ha producido en un contexto de desarrollo, de transformación y cambio. Es decir, de mutación constante. Es un proceso dinámico influenciado por la globalización e inscrito en las políticas del llamado *soft power*. Una evolución que contempla una construcción identitaria propia que, sirviéndose de la cultura pop norteamericana, readapta y reconfigura sus formas en una originalidad que la caracteriza.

Todo esto confiere a Japón un estatus elevado en los rankings sobre el poder blando, gracias a su estratégico despliegue de armas culturales y a pesar de que los cambios geopolíticos muestran un incremento de la dimensión económica y militar, en detrimento de una dimensión blanda que aún registra valores

inferiores a 2019.¹ Sin embargo, no cabe ninguna duda de que el archipiélago japonés continúa siendo una superpotencia cultural, situada en un cuarto puesto según el *Índice Elcano de Presencia Global* de 2024. Una posición que, sobre todo, ha sido alcanzada gracias a una sólida presencia económica, a la que ha contribuido en un 25,6% la llamada «fuerza blanda» o, lo que es lo mismo, las denominadas armas culturales, como la tecnología punta, la arquitectura, la gastronomía, el manga, el anime, los videojuegos, etc.

Sin embargo, este escaparate del panorama económico y cultural japonés es producto de la paulatina disolución de gran parte de la sociedad del período Meiji y de una serie de fracturas políticas y sociales, producidas sobre todo a partir del final de la Segunda Guerra Mundial. Así, durante el curso de la historia moderna de Japón, la alta cultura ha sido prácticamente absorbida por una hedonista cultura de masas: del mundo de la publicidad y del entretenimiento popular. Al igual que en su momento la cultura de Edo y de Osaka, la cultura del actual Tokio está regida por un público cada día más obsesionado con el gusto por la moda, el entretenimiento y el consumo rápido. Es decir, por la materialidad y superficialidad de las cosas más que por lo sensiblemente profundo o tradicional. Es un mundo donde, con igual facilidad, se toman o desechan préstamos de diferentes estilos. Es el mundo del pastiche, la parodia y el *kitsch* que, como un fenómeno *shanzhai*,² hace uso de productos culturales «para desmitificarlos a través de una modificación cargada de sarcasmo y de crítica a la propia sociedad japonesa contemporánea».³

En este ámbito, en un giro dado a su conexión con el originario *Pop Art* estadounidense, artistas como Murakami Takashi (Tokio, 1962) toman, combinan y desechan préstamos clásicos o modernos del arte y otras formas populares. Es el reflejo de una nueva cultura japonesa cuyo atractivo universal, a decir de Iwabuchi Kōichi, reside en su naturaleza *mukokuseki* 無国籍 o 'apátrida'. Un término utilizado para definir personajes del anime y del manga representados sin una etnia o nacionalidad concreta y, en ocasiones, estrechamente relacionados con la estética *Kawaii* 可愛い. Generalmente aplicado a aquellos productos japoneses que, a diferencia de las imágenes más convencionales, tienen mayor atractivo cosmopolita, este concepto rompe con la opresión de la imagen tradicional del Japón de preguerra. «The term mukokuseki is widely used in Japan in two different, though not mutually exclusive, ways: to suggest the mixing of elements of multiple cultural origins, and to imply the erasure of visible ethnic and cultural characteristics».⁴

1. Mr DOB

Para comprender en profundidad la repercusión de este fenómeno, será imprescindible revisar las características y connotaciones clave en la construcción del personaje Mr DOB (DOB君, 1993), primera de las criaturas de inspiración *otaku* お宅 creada por Murakami - artista contemporáneo japonés, polifacético y multidisciplinar, fundador de Kaikai Kiki y creador de la teoría Superflat- realizando un análisis que ponga en valor la pervivencia de determinados elementos implícitos en el sistema oculto de ideas del Japón contemporáneo.

Este contexto nos puede ayudar a comprender cómo la naturaleza *mukokuseki* 無国籍 de Mr. DOB ha posibilitado su progresiva conversión en icono posmoderno.⁵ Es decir, como este contexto explica el proceso de transformación del imaginario del anime y del manga en arte, al tiempo que parodia la cultura *neo pop* japonesa. En este ámbito, DOB se presenta como una criatura sonriente, reflejo de la naturaleza cambiante de la cultura en la era de los medios digitales y como elemento clave para el ideario de su autor, que anticipa con ella las teorías Superflat del año 2000.⁶ Personaje erigido como figura central de la obra 727 (1996), se ha convertido en un símbolo del estilo único de Murakami; uno de los primeros de un panteón de personajes inspirados en la cultura *otaku* お宅 pero con el sello *nihonga* 日本画 como fondo.⁷ Es la representación de una realidad social y, también, la manifestación del punto de vista satírico del autor sobre el aplanamiento de la alta y baja cultura en la actual sociedad japonesa. Un ser que permite a Murakami jugar con sus propias contradicciones y, al tiempo, parodiar la influencia de la globalización sobre las estructuras tradicionales del Japón contemporáneo.

Pero también, de alguna manera, podemos considerar a esta criatura como la expresión del inconsciente colectivo de la actual sociedad nipona, que reinterpreta determinados iconos culturales para convertirlos en tema y mercancía: en un tema recurrente de su arte y en una mercancía para su industria cultural. Por lo tanto, más allá de todas estas cuestiones, cabe plantear la siguiente pregunta ¿qué se esconde realmente detrás de este personaje? Partiendo de esta premisa, en este artículo abordaremos si la figura de Mr. DOB ejemplifica la pervivencia de elementos tradicionales del sistema oculto de ideas japonés o, dicho de otra

¹ García Santos y Álvarez Tobón, «¿Nueva era en la globalización?».

² Han, *Shanzhai. El arte de la falsificación*, 73. «Shanzhai es el neologismo chino que se emplea para fake. [...] Las modificaciones técnicas o estéticas les confieren una identidad propia. [...] Los productos shanzhai se caracterizan ante todo por una gran flexibilidad».

³ Trujillo, «Superflat o el carácter híbrido de la cultura japonesa», 7.

⁴ Iwabuchi, *Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, 71.

⁵ En su faceta como curador, Murakami organizó la trilogía de exposiciones *Superflat*, *Coloriage* y *Little Boy*. Creador de la teoría Superflat, es el artista más asociado a sus principios. Además, ha desarrollado una carrera multifacética no solo como artista, sino también como curador, director de cine y fundador de Kaikai Kiki Co., Ltd.

⁶ Originalmente, el término inglés empleado estaba formado por dos palabras, *super flat*, sin embargo, tras llegar la exposición a Estados Unidos los dos términos se unieron. Será de este modo como se consolidará el término Superflat.

⁷ *Nihonga*: literalmente 'pintura japonesa'. Es el término utilizado tras la Restauración Meiji para la pintura tradicional japonesa, para diferenciarse del arte occidental, *Yōga*, 洋画家. Utiliza materiales naturales - pigmentos minerales y tinta sobre seda o papel *washi* 和紙- y un estilo que, aunque modernizado, mantiene las convenciones estéticas y temáticas japonesas. Por lo tanto, se basa en diversos estilos de pintura tradicional japonesa, que han evolucionado durante más de mil años, donde los materiales empleados constituyen también elementos tradicionales desarrollados durante esa larga historia.

manera, si puede ser el icono de un fenómeno que Frazer definió como «duplicación de mitos y divinidades».⁸ Es decir, el símbolo de la suplantación de los antiguos dioses por los nuevos arquetipos culturales del pop, del anime y el manga.

2.1. Definición del personaje

Empecemos con algunos datos relativos a la criatura Mr. DOB [fig. 1]. Existen diversas versiones sobre el nombre de este personaje-autorretrato, casi siempre fundamentadas en el conocido hábito de su creador por hacer juegos de palabras. La más comúnmente aceptada es aquella que explica su nombre como un acrónimo de *dobojite*, *dobojite* (*dōshite* 如何して), una forma divertida de la expresión ¿por qué, por qué?⁹ De hecho, este es un concepto fundamental para entender a esta criatura: un ser que cuestiona su entorno constantemente y que simboliza la falta de sentido de la deriva de la sociedad del Japón de hoy en día. Es una idea clave para entender el personaje, que discurre en paralelo a otra idea sobre la misma criatura: la del símbolo del atractivo universal de la nueva cultura popular japonesa, basado a su vez en el «borrado» de la cultura popular estadounidense.

Por lo tanto, a DOB lo podemos entender desde estos dos puntos de vista: desde el que lo entiende como el reflejo de la actitud crítica de Murakami ante el vacío de la sociedad de consumo y desde el que lo interpreta como la expresión de la generación neopop japonesa, surgida tras el estallido de la burbuja económica a finales de los años ochenta. En cualquier caso, todas ellas son cuestiones de peso camufladas en una figura paródica, que tiene un diseño inspirado en la estética de la cultura popular *otaku* お宅 y otros pictogramas y símbolos icónicos, pero llevados a otro nivel, transformando en arte un producto popular que en ocasiones se podría considerar vulgar o de menor categoría.



Figura 1. Untitled (Mr. Dob Yellow, Mr. Dob 黄色) (2020). Murakami Takashi.
<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2025/modern-contemporary-discoveries-2/takashi-murakami-cun-shang-long-untitled-mr-dob>

Por otra parte, otras versiones menos extendidas explican el nombre del personaje a partir de la frase japonesa *Dōbutsu ōi* 動物多い que significa ‘muchos animales’, en alusión a la combinación de diversos personajes utilizados para su diseño. Efectivamente, en su origen Mr. DOB adoptó el aspecto de un ratón de peluche, combinando rasgos de criaturas tan diferentes como un personaje llamado Pyonkichi del manga *Dokujō Gaeru* y del personaje de videojuegos Sonic the Hedgehog, además de Doraemon y elementos de Mickey Mouse.¹⁰ Una mezcla sorprendente de figuras, integrantes de un panteón inspirado en la cultura del anime y el manga, con las que Murakami ha querido crear un icono japonés con atractivo internacional. El resultado es esta criatura a la que podríamos calificar como «seudo *kitsch*», que alcanzó una gran popularidad en la década de los 80. Un ser que, con su aspecto adorable y tierno, *kawaii* - en la estela de Hello Kitty

⁸ Frazer, *La Rama Dorada*, 334.

⁹ La versión más aceptada es la que explica su nombre a partir de una contracción de la romanización de una palabra, ideada a partir de una combinación sin sentido de la frase del comediante Yuri Toru, *oshamanbe*, y la línea *dobojite dobojite* ‘¿Por qué? ¿Por qué?’ del manga *Inakappe Taishō*.

¹⁰ Fue el mismo Murakami quien explicó que DOB-kun era originalmente una reconstrucción del universo de sus propias obras inspiradas en iconos como Sonic y Doraemon. Sin embargo, lo contradictorio es que en 2004 Murakami demandó a Narumiya International por no respetar sus derechos de autor, alegando que su personaje Mouse-kun estaba plagiado en ese universo. Es decir, por haber tomado muchos de sus elementos para crear un nuevo personaje. En sus propias palabras, era «demasiado similar» a su personaje DOB-kun. Así, tras conversaciones con la compañía Narumiya International, Murakami llegó a un acuerdo, recibiendo 40 millones de yenes como compensación. Un suceso que ha sido muy criticado por autores como Hiroki Azuma y Tomohiro Machiyama, quienes han opinado que, según este mismo argumento, Mr. DOB está basado — es «demasiado similar» — en Mickey Mouse.

y Pikachu - cuestiona la naturaleza cambiante de la cultura japonesa de la era digital, al tiempo que prepara el terreno para otros iconos Superflat.

Sin embargo, DOB ha demostrado que no tiene una apariencia fija, sino que posee una capacidad de transformación continua, que le permite adoptar formas extrañas para adaptarse al espacio que la rodea.

Murakami is a maestro of kyara-player. He is very adroit at choosing which kyara to play according to his needs, finding effective ways of dealing with the demands of his various trades -- the artwork, commercial design, animation -- skillfully skimming off the cream of accessible Japanese cute and pop culture.¹¹

Esta adaptación del *kyara* キャラ (carácter, personalidad o, también, personaje), es lo que podríamos definir como una adaptación activa, siguiendo la idea taoísta de variación y mutación constante. Se da, por lo tanto, una mutabilidad que en su multidimensionalidad reinterpreta a DOB como una pintura, como una escultura, como un globo inflable con autorretrato o, incluso, como un artículo novedoso.¹²

Al hilo de esta idea, a pesar de que en su origen DOB se inspiró y caracterizó por la ternura, la mutabilidad de su expresión será el rasgo más característico de la representación de su personalidad. Atendiendo a esta cualidad, en 727 Murakami parece mostrarnos la metamorfosis de la sociedad japonesa representada en la agresividad del anteriormente inocente Mr. DOB quien, por asimilación del vacío existencial, transforma su anterior inocencia en ferocidad. Es una evolución que nos lleva hasta *Tan Tan Bo* [fig. 2], que es, en cierto modo, una reencarnación de DOB convertido en monstruo - basada en un personaje del manga de Mizuki Shigeru, uno de los favoritos durante la infancia del autor - y, de aquí, hasta llegar a *Gero Tan*, angustiosos «autorretratos» de Murakami.



Figura 2. *Tan Tan Bo Puking - a.k.a. Gero Tan* (2002). Murakami Takashi, Courtesy of Galerie Perrotin. <https://mcachicago.org/exhibitions/2017/takashi-murakami-the-octopus-eats-its-own-leg>

Por lo tanto, la naturaleza cambiante no solo se muestra en la mutación de los rasgos del personaje, sino que también se refleja en la expresión cambiante de su estado de ánimo.

The defining characteristic of characters is cuteness. Yet the deformation of this cuteness is the fundamental characteristic of Murakami's paintings. Murakami's paintings show the inherence of deformation in metamorphosis, and enact a monstration of the formerly cute DOB, turning it into a fanged-monster, a multi-eyed creature, a horrorshow.¹³

Efectivamente, uno de los aspectos más interesantes de la criatura creada por Murakami es su capacidad de adaptación y transformación. Lo que Byung - Chul Han ha definido como una parodia *shanzhai*, donde la creatividad, «que está en la base del movimiento *shanzhai*, presupone una adaptación activa, una combinación juguetona». Esta originalidad «no se refleja en los asiatismos trillados de la no acción o contemplación»,¹⁴ sino que más bien se articula como una actitud despreocupada para poder crear.

Pero, además, en el caso de DOB *Kun*, esta originalidad se asemeja también a una «nueva serialidad» que, a decir de Steinberg, se manifiesta como una «mercancía por excelencia».¹⁵ De hecho, esta «mutable serialidad» se da hasta tal punto que el personaje también se entiende como una especie de alter ego o presencia autorreferencial del propio autor. Es decir, se entiende como el autorretrato de su personalidad en constante transformación. No en vano, fue el mismo Murakami quien habló de la serie de imágenes creadas sobre su personaje «autorretrato» - Mr. DOB - que según el propio autor están vacías porque «no se me ocurre nada que sea originario de Japón y que pueda utilizar para representarme a mí mismo».¹⁶

¹¹ Kamada, «Kyara-play», 222.

¹² Mr. DOB ejemplifica esa idea de aplanamiento de la alta y baja cultura. Es una suerte de paradoja cultural, capaz de ser vendida como una obra de arte en Sotheby's, ser presentada en el Wonder Festival como una figura de anime o venderse a precio asequible en un kit de garaje.

¹³ Steinberg, «Characterizing a new seriality», 15.

¹⁴ Han, *Shanzhai*, 79.

¹⁵ Steinberg, «Characterizing...», 15.

¹⁶ Murakami, *Kaikai Kiki*, p. 72.

Por lo tanto, entendemos que en esta afirmación asoma la actitud pragmática e interesada del autor por contextualizar su obra y ayudar a la interpretación que de ella pueda hacer el espectador. Es decir, una manera de querer posicionar las imágenes de sus «autorretratos» según las particularidades del panorama artístico. Se da, entonces, una perspectiva interesada que nos permite deducir en qué medida la visión que Murakami tiene de sí mismo puede estar influenciada por la americanización de su propio entorno.

3.727

En cualquier caso, una lectura sobre los escritos que Murakami hizo de su teoría Superflat disparará cualquier duda sobre la intencionalidad de la misma. De hecho, en sus textos queda claro cuál es su finalidad: servir como un medio para consolidar su posición como artista japonés, con un trabajo visual comparable a ciertos valores tradicionales de Japón, pero que sirva también como plataforma para promocionar internacionalmente tanto sus productos como a sí mismo.¹⁷ Desde esta perspectiva, entendemos que Murakami ejerce conscientemente una «japonización» de sí mismo, tanto a través de sus textos Superflat como a través de su obra.¹⁸ Es lo que, en alusión a Golden¹⁹, Trujillo denomina «auto orientalismo»,²⁰ o el «orientalismo de los orientales hacia sí mismos». Un fenómeno que engloba las representaciones estereotipadas de su cultura adaptándolas a la imagen estereotipada que de ella tiene el imaginario colectivo occidental.

Por lo tanto, entendemos que con este discurso Murakami busca la comercialización de su propia imagen, adaptando y reflejando el orden orientalista promovido por una hegemonía cultural occidental. Es decir, explotando esta finalidad como eficaz estrategia de marketing promocional, para captar la atención de los espectadores sobre su obra. Esta idea coincide con su indisimulado interés por obtener beneficios económicos, siguiendo la estela de la industria cultural nipona. O, lo que es lo mismo, de sacar provecho de la proyección estatal de la imagen de Japón en el exterior y de los importantes beneficios obtenidos por el poder blando.

Sin embargo, al margen de los posibles beneficios comerciales, cabe plantearse si esta suerte de auto japonización responde en parte a la cuestión inicial de este trabajo: ¿qué se esconde realmente detrás del personaje Mr. DOB? pregunta clave de esta investigación que, además, es paralela a la hipótesis de este artículo: la figura de Mr. DOB ejemplifica también la pervivencia de ciertos valores culturales inherentes a la identidad nipona. En otras palabras, el personaje transluce la necesidad de preservar ciertos mitos que aún perviven en el sistema oculto de ideas japonés, suplantando a los dioses tradicionales por los nuevos arquetipos culturales del anime y del manga. En este sentido, entendemos que su creación juega con la idea de la sustitución del antiguo panteón de dioses por otro nuevo, inspirado en la cultura *otaku* お宅. Algo que a nuestro juicio se manifiesta como un fenómeno social, semejante al *revival* del fenómeno de fans del pop musical anglosajón, pero de mucho más calado.

Por consiguiente, y atendiendo a estas cuestiones, esto también podría ser un indicador de cómo la iconografía y simbología de los dioses inmanentes ha pervivido en el nicho cultural japonés, reinventándose, readaptándose, reinterpretándose y resignificándose en la tradición popular. Parece, a nuestro juicio, una respuesta a la necesidad de llenar un vacío existencial, ideando nuevos mitos que llenen las vacantes que han dejado los dioses antiguos. Una idea similar a lo que Frazer ha denominado como «duplicación de mitos y divinidades»:

[...] la fantasía popular, intolerante con tales vacíos [...] crea inmediatamente un nuevo ser mítico con el cual llenar la vacante. De esta manera el mismo objeto natural viene a ser representado en la mitología por dos entidades distintas. Primero por el espíritu antiguo elevado al rango de deidad y después por el espíritu nuevo, creado recientemente por la imaginación popular para llenar la vacante del espíritu antiguo.²¹

Pero, además, esta auto japonización y *revival* totémico que parece ejemplificar la criatura de Murakami, se justifica y refuerza con la reinvención y readaptación de elementos o motivos del pasado. Para ser más concreto, en el caso de la obra 727 [fig. 3] que contextualiza a DOB, con las evidentes similitudes, paralelismos y, también, paradojas encontradas entre esta obra y el *Fūjin Raijin Zu byōbu* 風神雷神図屏風 [fig. 4] de Tawaraya Sōtatsu. La primera es un acrílico pintado sobre lienzo y montado a su vez sobre tabla, del año 1996, y la segunda es un biombo de cuatro paneles pintado a tinta, de principios del siglo XVII, periodo Edo 江戸, que actualmente está considerada Tesoro Nacional. Es un trabajo icónico del estilo artístico de la Escuela Rinpa 琳派, famoso por su vibrante uso de oro y la técnica del *tarashikomi* 垂らし込む.²² Aquí están representados dos de los dioses más importantes de la mitología japonesa, claves en el mito de la creación de Japón: el dios del viento Fūjin 風神 y el dios de la tormenta Raijin 雷神, en plena acción.

¹⁷ Determinadas opiniones han calificado esta estrategia como astuta y egocéntrica. Incluso hay opiniones que creen que su verdadera intención es fundar las bases para un nuevo movimiento artístico.

¹⁸ En opinión de Murakami, había un estancamiento inherente al insular mundo del arte japonés. Tal vez debido a este punto de vista ideó el estudio Kaikai Kiki, donde los jóvenes artistas podían crear su propia obra y estudiar tanto a nivel artístico como empresarial, desde un enfoque occidental de autopresentación. En este sentido, el programa de formación planteado por Murakami se ha centrado en aquellos aspectos que se deben tener en cuenta para tener éxito y en la actitud e imagen que entiende que debe tener un artista en el mercado mundial del arte.

¹⁹ Véase: Golden, *Orientalism in East Asia*, 12.

²⁰ Trujillo Dennis, *La identidad como estrategia en la obra de Murakami Takashi*, 37.

²¹ Frazer, *La Rama Dorada*, 334.

²² *Tarashikomi* 垂らし込む: Método de acumulación de tinta. Es una técnica tradicional de pintura japonesa que consiste en aplicar una segunda capa de pigmento (tinta, color, oro o plata) sobre otra capa anterior aún húmeda. Esto permite que ambas capas se mezclen para, de este modo, crear efectos fluidos, borrosos y texturizados.



Figura 3. 727 (1996). Murakami Takashi, The Museum of Modern Art, New York.
<https://mcachicago.org/exhibitions/2017/takashi-murakami-the-octopus-eats-its-own-leg>



Figura 4. Fūjin Raijin Zu byōbu 風神雷神 (s. xvii). Tawaraya Sōtatsu, Museo nacional de Kioto
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wind-God-Fujin-and-Thunder-God-Raijin-by-Tawaraya-Sotatsu.png>

Atendiendo a las similitudes entre estas dos obras, al igual que los personajes del *Fūjin Raijin Zu byōbu*, en la serie 727 Mr. DOB también parece estar en plena acción, siendo representado con un aspecto amenazador sobre un fondo de estilo *nihonga*.²³ Por otra parte, también se pueden encontrar paralelismos entre la temática de las dos obras: ambas muestran seres que oscilan entre lo sobrenatural y lo monstruoso, aunque su significado sea diferente y de aquí, precisamente, la contradicción: mientras los dioses de Sōtatsu forman parte del mito de la creación de Japón - es decir, son creadores de vida - la criatura de Murakami parece

²³ Como resultado, Murakami consigue un acusado contraste entre la complejidad del *nihonga* 日本画 y la aparente simplicidad de los colores planos de la figura Superflat.

hacer alusión a la decadencia cultural de la actual sociedad japonesa. En otras palabras, alude a su posible autodisolución en el contexto global contemporáneo.

En efecto, el *Fūjin Raijin Zu byōbu* está considerada como la verdadera fuente de inspiración de Murakami para su obra 727. Un trabajo con el que comparte similar esquema compositivo y, técnicamente, la intensidad alcanzada con el uso de la tinta sobre hojas doradas.

Se da entonces un estilo común en el uso del color para diferenciar las formas y orientar la mirada del espectador, sin ningún interés por expresar cualquier idea de profundidad. Es decir, se da una planitud formal, *super flat*, superplana - como concepto original japonés expresado con un término anglosajón - y, al tiempo, como elemento clave del movimiento Superflat. Sin embargo, en sus teorías, Murakami realiza afirmaciones que pueden considerarse casi contradictorias con este principio, sobre todo desde una posición *nihonjinron* 日本人論,²⁴ y más si tenemos en cuenta la consciente autojaponización del artista. Nos referimos a un paradójico punto de vista teórico, desarrollado en paralelo a una representación donde, a su vez, se pueden encontrar otros dos enfoques igualmente contradictorios.

Efectivamente, Murakami afirma que, aunque un punto de vista bidimensional es algo inherente a la cultura japonesa, también admite que el entorno y la experiencia vital pueden cambiar la sociedad, influyendo sobre la manera de pensar y percibir de los individuos.²⁵ Esta afirmación, sin duda, apunta a Bryson cuando, en *Visión y pintura. La lógica de la mirada*, teoriza sobre cómo nuestra capacidad de «observación» no es solo «retiniana», si no que en ella están involucrados «los reductos más íntimos de la sensibilidad». Es decir, cómo la aparente subjetividad de la percepción se envuelve en una serie de «códigos de reconocimiento» socialmente «construidos y mantenidos por la sociedad», por lo que no podemos decir que solo vemos, sino que culturalmente reconocemos.²⁶ Aplicada al contexto de nuestra cultura contemporáneo, esta observación nos lleva a reflexionar sobre cómo el actual uso y resignificación de algunas imágenes icónicas puede ejemplificar la evolución de algunos de estos códigos de representación y reconocimiento. Sin ir más lejos, sirva como ejemplo la codificación de los significados asociados a los *emojis* o los *manpu* 漫符.²⁷ Imágenes y recursos sujetos a una reelaboración y resemantización en el contexto contemporáneo, que han dado lugar a neologismos y símbolos connotativos decodificados por los miembros de la ahora comunidad global.

Atendiendo a este punto de vista, Mr. DOB parece una suerte de emoticono, sonriente pero también tirano. La manifestación de un nuevo dios de las redes de comunicación social omnipresentes en este mundo globalizado, que representa con su sonrisa perenne y cruel la doble faz de la cultura neo pop japonesa. Una metáfora sobre cómo su deriva existencial ha generado la necesidad de sustituir los antiguos dioses por otras divinidades, llenando un vacío espiritual para el que la propia fantasía ha creado nuevos mitos con los que llenar las viejas las vacantes. Siguiendo esta idea, Murakami recurre a la iconografía e iconología de los mitos de la creación de Japón, representados en el biombo de Sōtatsu, para representar en su obra un nuevo mito: el mito de su hibridación, del que Mr. DOB es el máximo exponente. Un nuevo ídolo, al fin y al cabo, comprensible dentro del ya mencionado proceso de resemantización, que conecta con lo que Roland Barthes definió como «mitologías modernas», es decir, «signos cotidianos que, naturalizados, pasan a vehicular ideologías ocultas».²⁸

4. Tradición y modernidad

Como observamos en el apartado anterior, Murakami afirma en sus escritos que, rastreando el origen de su cultura a lo largo de la historia, «la realidad japonesa es fundamentalmente bidimensional».²⁹ Afirma, además, que su teoría Superflat está basada en dos aspectos diferentes pero conectados de la representación bidimensional. Desde un punto de vista visual, está inspirada en el *nihonga* «pintura japonesa», y en el imaginario de la cultura *otaku*, con la presencia de los personajes del manga y el anime. Desde un punto de vista conceptual, Murakami afirma que la representación «superplana» es más evidente en la actualidad, principalmente debido a los cambios en las condiciones socioculturales del Japón de hoy en día.

Esta contextualización atiende al ya mencionado panorama psicosocial surgido tras el estallido de la burbuja económica japonesa de los años 90, al que siguió el colapso del sistema jerárquico tradicional japonés. Efectivamente, como consecuencia el país sufrió una situación de crisis económica y social que acabó con muchos valores y significados tradicionales japoneses. Es decir, que supuso la pérdida de gran parte de los fundamentos de la cultura nipona, lo que refuerza esa doble lectura de Murakami, sobre la idea de la perspectiva plana o de bidimensionalidad, que llevado a este contexto sociocultural se puede interpretar como «superficialidad».

²⁴ *Nihonjinron* 日本人論, es un género de textos centrado en cuestiones relacionadas con la cultura e identidad japonesa. Estos textos comparten la creencia general de la unicidad de Japón, por lo que el término *nihonjinron* se utiliza para referirse a esta perspectiva. Son escritos que ponen en énfasis en la unidad del grupo y que alcanzaron una gran popularidad durante el expansionismo militar del Japón de principios del siglo xx. Esta forma de orientación ha llevado a muchos críticos occidentales a calificarlo como una forma de nacionalismo etnocéntrico.

²⁵ Véase: Kamada, «Kyara-play».

²⁶ Bryson, *Visión y Pintura*, 58.

²⁷ *Emojis*: Pictogramas e ideogramas, incrustados en un texto y utilizados en mensajes electrónicos y de móvil. *Manpu*: signos, símbolos y caracteres icónicos, usados en el manga y el anime para comunicar rápidamente emociones y estados de ánimo.

²⁸ Barthes, *Mythologies*, 11.

²⁹ Véase: Murakami, *DOB-kun en el bosque misterioso*, 1999.

Pero esta bidimensionalidad es, ante todo, una expresión material identificada repetidamente con sus obras y que Gibson ha calificado también como «imagen progresiva».³⁰ A saber, una cinestesia visual que describe tanto la trayectoria del recorrido de la mirada como la percepción de hechos visuales condicionados por el movimiento corporal del espectador, siempre en relación con el espacio pictórico. Es, por lo tanto, una percepción visual, referida a la recepción de una obra, que sugiere una narración espaciotemporal susceptible de sufrir cambios, dependiendo del punto de vista del espectador.³¹ Denominada *iji douzu* 異時同図, que viene a significar ‘misma imagen en tiempos diferentes’, muestra una secuencia rítmica conformada por elementos o escenas sucesivas dentro de un fondo unificado. Una idea que conecta con el concepto del *step cartoon* y que, por lo tanto, está implícita en los orígenes de la pintura.³² Es, en cualquier caso, uno de los rasgos más característicos de la pintura japonesa, que guía el recorrido lineal de la mirada del espectador para leer el desarrollo horizontal del espacio plano, favoreciendo así la ilusión de múltiples perspectivas.³³

Así, Murakami recurre a una técnica que genera amplitud espacial mediante el movimiento de la mirada del espectador. Ahora bien, en una vuelta de tuerca a esta expresión material, Murakami también parece querer recuperar una atemporalidad narrativa al representar el objeto sin un orden cronológico claro de los acontecimientos. De este modo, la mirada del espectador se verá obligada a completar la narración por sí misma. Un aspecto sumamente interesante, teniendo en cuenta la condición taoísta según la cual la obra de arte no está totalmente terminada hasta que no la completa la mirada del espectador.

Por consiguiente, y retomando el hilo de esta investigación, la comprensión espacial de la obra 727 es similar a la del *Fūjin Raijin Zu byōbu* y, también, a las formas comunes con las que el manga y el anime representan el flujo de movimiento. Ambas formas recurren a los mismos activadores, imprimiendo una continuidad progresiva a la imagen para evocar la impresión de una figura en movimiento. Es un recurso que permite transmitir un cambio entre las dos y tres dimensiones de la percepción del espacio que, en el caso concreto de Mr. DOB, facilita la expresión del movimiento para dar la impresión de que la figura va a salir del espacio pintado. Es decir, que facilita la percepción de una imagen bidimensional, capaz de crear el efecto de movimiento, que engaña a la vista utilizando los ejes vertical y horizontal «para representar algo completamente plano, moviendo la mirada del espectador dentro de la composición al enfatizar la superficie para despertar la sensación de que algo está saliendo de la pintura».³⁴

Por lo tanto, podemos decir que Murakami sigue la tradición de la pintura japonesa, al crear una cinestesia visual mediante la percepción del movimiento y la posición del propio cuerpo del espectador en el espacio. Es un enfoque similar al utilizado en las imágenes representadas en un rollo horizontal que, por las condiciones del formato y principios compositivos, generan el efecto subliminal de movimiento en una imagen que en realidad es estática. Por lo tanto, este artista parece rechazar cualquier representación que siga idea de la perspectiva tridimensional de la pintura occidental, inspirándose, jugando y descontextualizando la representación espacial de la pintura japonesa tradicional. Sin duda, es un planteamiento espacial que acredita una vuelta al pasado, pero combinada con algunos personajes del panteón *otaku* al tiempo que denuncia y demuestra por comparación la extrema occidentalización de Japón. El resultado es un sorprendente estilo *pop anime* japonés que refleja influencias del estilo *ukiyo-e* y de la escuela Rinpa, fusionados sin complejos con elementos culturales contemporáneos.

He aquí, por lo tanto, una aparente antinomia que resulta coherente con una de las ideas clave sobre la comprensión de Japón como entidad cultural: la idea de un Japón con una cultura «cóncava», receptiva a las ideas extranjeras, frente a la cultura «convexa» de las sociedades occidentales.³⁵ Es un enfoque que, aunque puede resultar excesivamente generalista, está relacionado con una de las principales características de la cultura japonesa: su capacidad para fusionar diferentes ideas. Efectivamente, hablamos de una cultura de adquisición más que de absorción, donde la identidad y la novedad no son excluyentes.

Dicho de otra manera, se trata de una cultura que adquiere lo que desea o sabe que va a funcionar, reubicando lo que quiere e ignorando aquello que no le interesa. En el contexto artístico, esta suerte de sincrismo se traduce como «imitación», entendida esta como cohesión y transmisión, formando parte de un proceso fundamental para la creación artística. Este fenómeno se apoya en una tradición donde la imitación se entiende como una acción de transformación conservadora y donde la reproducción constante se presenta como una técnica de conservación. En términos prácticos, podríamos decir que se trata de un fenómeno íntimamente relacionado con un rito tan antiguo como el *Sengūsai* 遷宮祭 que transfiere una deidad a un nuevo santuario mientras el más antiguo se reconstruye.

³⁰ Véase: Gibson, *The ecological approach to visual perception*, 1986.

³¹ Esta es una particularidad que nos lleva a pensar en determinados soportes de la pintura tradicional japonesa, como los rollos horizontales *emakimono* y otros que recurren a la yuxtaposición de paneles como, por ejemplo, los biombos plegables *byōbu* y las puertas correderas *fusuma*. Una de las características de estas obras es su disposición teatral para favorecer la impresión de sorpresa y el descubrimiento de algo inesperado. De este modo, cuando la mirada del espectador cambia de ángulo, la visión revelada provoca asombro.

³² En concreto, en Japón se denomina *douzu* 同図, término con el que se expresa la captura de la misma figura en diferentes acciones a lo largo del tiempo, *iji*. Especialmente utilizado para representar una narrativa de acción, es un elemento clave en el desarrollo del manga.

³³ Puede considerarse una aplicación técnica del *mitate* «ver como», donde el espectador puede tener muchas interpretaciones a la vez. En este caso, su función es animar a valorar una imagen estática como si estuviese dentro de un flujo de movimiento. Por supuesto, utilizada en el anime y el manga.

³⁴ Vartanian y Wada. *See/Saw*, 50.

³⁵ Morris-Suzuki, *Cultura, etnicidad y globalización*, 144 - 45.

Esta práctica singular de creación continuada solo es concebible en una cultura que no esté atravesada por las interrupciones revolucionarias y las discontinuidades, por el ser y la esencia, sino por la continuidad y las transformaciones silenciosas, el proceso y el cambio.³⁶

En cualquier caso, tal y como ya hemos señalado, se trata de una transferencia que funciona como un patrón de resemantización para vehicular ideologías ocultas o, lo que es lo mismo, patrones inmanentes en el sistema oculto de ideas. Concretamente, el caso de Mr. DOB funciona como una parodia *shanzhai*, en el sentido formulado por Byung Chul – Han, quien lo define como un fenómeno cuyo significado hace alusión a una capacidad inmaterial de transformación y adaptación. El resultado es una «hibridación, estratégica»,³⁷ inmanente en la obra de Murakami, que aflora como un acto subversivo contra el control estatal y de opinión. Similar a la idea de una *fake* con la creatividad como fundamento, que transforma el original para ubicarlo en un nuevo contexto, en este caso sirve a Murakami para demostrar la extrema occidentalización de Japón y la hibridación estructural de su sociedad.

Es un fenómeno que podríamos entender como un proceso de convergencia cultural, donde distintas culturas se combinan e interactúan, fusionando lo viejo y lo nuevo hasta ser cada vez más similares, dando como resultado una nueva cultura global de entretenimiento, información y colaboración.

5. Sistema oculto de ideas

Hablamos de una amalgama de préstamos culturales globales que no tiene en cuenta ni los orígenes ni la autenticidad. Un factor primordial en el arte japonés contemporáneo que sigue la idea de la revisión y reinterpretación, jugando explícitamente con la tradición a la que pertenece. Desde este punto de vista, no hay duda de que la cultura pop japonesa es un ejemplo de este proceder, adoptando antiguos lenguajes autóctonos en combinación con elementos del ideario contemporáneo. El resultado es un estilo que podemos denominar neoasiático, que redefine y reinventa elementos de su propia tradición, donde la dilución de los límites establecidos y la reivindicación del pastiche definen su condición posmoderna. En otras palabras, un contexto donde la creatividad es un juego que ironiza a la par con la modernidad y la tradición a la que pertenece, utilizando formas pictóricas tradicionales como telón de fondo para su imaginario.

Desde este punto de vista, DOB *Kun* ejemplifica el carácter híbrido de los procesos artísticos de Murakami, quien ha definido su propio lenguaje al readaptar la pintura tradicional en combinación con el lenguaje visual *otaku*. Así, Superflat se nos presenta como un fenómeno cultural del «hibridación estratégica», a decir de Iwabuchi, Kōichi,³⁸ y cómo tal expresa elementos propios del espíritu y la ética japonesa sin olvidar su capacidad de asimilar influencias foráneas. Es decir, un estilo neo asiático que, en contra de lo que pueda parecer, en el caso del discurso de Murakami no surge como una continuidad del pop americano de los años sesenta, sino como una respuesta a este. Aquí, su capacidad de préstamo y asimilación se manifiesta como una forma de transnacionalismo, empleado estratégicamente para representar lo que se ha definido como un rasgo esencial de la actual identidad nacional nipona. Un fenómeno que, dada la reciente historia de Japón, ha servido para desarrollar una nueva autoimagen, ayudando a construir una identidad nacional moderna.

The Japanese modern experience is described in terms of ap-propiation, domestication, and indigenization of the foreign (predomi-nantly associated with the West) in a way that reinforces an exclusivist notion of Japanese national/cultural identity. It is in this sense that I argue that the Japanese capacity for cultural borrowing and appropriation does not simply articulate a process of hybridization in practice, but it is strategically represented as a key feature of Japanese national identity itself.³⁹

De hecho, Lanzaco Salafranca ya nos habla sobre cómo los diversos periodos japoneses han ido amalgamando un espíritu, resultado de la combinación de cinco grandes tradiciones: sintoísmo, budismo, taoísmo y confucionismo, añadiendo finalmente el impacto occidental y consiguiente desacralización de la posguerra.

Desde el punto de vista cultural hay que destacar la introducción de la escritura china (con sus diferentes sistemas de lectura en su aplicación a la lengua japonesa), y la entrada al Budismo, Confucianismo y Taoísmo, con toda la panoplia de desarrollo de artes y oficios.⁴⁰

Esta combinación ha configurado una espiritualidad aglutinante, retomando el mito fundador de Japón, donde cielo-hombre-tierra son componentes que interactúan en el mismo plano. El resultado es un fenómeno holístico de hibridación cultural, manifestado como un sincretismo espiritual que, como en el arte, refleja la capacidad japonesa de préstamo y apropiación. En cualquier caso, una característica clave, propia de la identidad nipona, que refleja la pervivencia en el nicho cultural del Japón contemporáneo de ciertos usos y procesos.

Por lo tanto, este fenómeno de hibridación estratégica no es solo contemporáneo, ni su vinculación se limita al arte o la religión, sino que es un proceso de adquisición que en Japón se ha extendido en el tiempo en todas las experiencias sociales. Y aquí podemos entrever parte del problema de este estudio: si los antiguos mitos han dejado de ser operativos en la actual cultura japonesa de los medios digitales, y ante su inadaptabilidad y el vacío espiritual que esto genera, la fantasía popular los ha suplantado sin complejos por

³⁶ Han, *Shanzhai*, 38 – 39.

³⁷ Véase: Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 2002.

³⁸ Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 53.

³⁹ Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 53.

⁴⁰ Lanzaco Salafranca, *Los Valores Estéticos*, 41.

nuevos ídolos. Es decir que, ante la intolerancia a tal vacío, para llenar las vacantes que han dejado los antiguos mitos, estos han sido reemplazados por otros creados por la imaginación popular. Una suerte de pseudo duplicación de los mitos clásicos en otros nuevos, readaptándolos y reconfigurándolos en los arquetipos culturales del pop, del anime y del manga.

Pero, además, este fenómeno nos muestra la existencia de una relación entre lo sobrenatural y lo social, al que Han, en alusión a Simone Weil, denomina «la palanca de la sociedad».

Sin religión que nos eleve hacia lo trascendente, la vida queda reducida a mera supervivencia: se desacraliza hasta no ser más que una vida simple, desnuda. La inmanencia de la producción, el consumo y la comunicación despoja a la vida de toda *sacralidad*.⁴¹

Desde este punto de vista, atención creadora y religión están íntimamente relacionadas. Pero, una sociedad sometida al régimen neoliberal, donde toda la atención gira alrededor del yo y del mercado, necesita acontecimientos que despierten una emoción de tal intensidad. Es decir, precisa reactivar una memoria colectiva, que trascienda más allá de lo que se puede entender como un fenómeno local para superar el *merchandising* mientras, paradójicamente, se beneficia del poder blando para convertirse en un fenómeno global. De este modo, Han nos recuerda que «El capitalismo lo somete todo al consumo y a la producción. Acapara incluso la espiritualidad. La religión y el capitalismo vuelven a entablar una estrecha relación entre sí».⁴²

En cualquier caso, esta relación nos ayudará a entender cómo los procesos de globalización han influido en las extensas interacciones culturales de Japón y a explicar cómo el mismo vacío existencial ha favorecido la difusión del fenómeno de duplicación, del *revival* totémico del anime y del manga.

No obstante, nos encontramos con una problemática compleja y no siempre fácil de explicar, ya que trata de un vacío existencial que no solo es un fenómeno japonés, sino que parece común a todas las sociedades capitalistas y que, en el caso de la cultura japonesa, funciona como vía de difusión de su poder blando. Un ámbito global donde, paradójicamente, el borrado de cualquier resto de nacionalidad en la difusión de los nuevos mitos funciona como un factor clave para su adaptación, al tiempo que como uno de sus mayores atractivos. Por tanto, este fenómeno, que en principio parecía responder a la necesidad de construir una nueva identidad nacional nipona, podría ser también una respuesta a la necesidad de sublimación inherente en todas sociedades desarrolladas.

Pero, además, también es una muestra de la medida en la que las exportaciones de los medios y cultura japoneses funcionan como un gran negocio. Aquí, curiosamente, aunque la globalización suele concebirse como la expansión mundial de la cultura popular de Occidente - en especial la estadounidense - ha sido Japón quien más ha destacado en la difusión de la cultura pop a nivel internacional. Interpretado en el contexto artístico, nos encontramos con la recopilación de una genealogía de tendencias estéticas, donde la cultura visual contemporánea ha heredado el espíritu de innovación y creatividad artísticas del período de Edo. El resultado es un atractivo global que ha llegado para cubrir un vacío existencial y, además, una oportunidad hábilmente rentabilizada por el creador del movimiento Superflat. Para ello, ha combinado la alta cultura con las formas comerciales de la cultura más popular japonesa, conectando las convenciones bidimensionales de su pintura y otras expresiones de la actual cultura popular.

Por lo tanto, se trata de un proceso vinculado a formas de transmisión cultural, donde la memoria colectiva ejerce como un registro de capacidad ilimitada, ajeno al control consciente. En el caso concreto de este estudio, el peso del nicho cultural implícito en el sistema oculto de ideas japonés. Atendiendo a este punto de vista, podemos valorar la medida en la que Mr. DOB apela a dicha memoria, jugando con ella consciente e inconscientemente. Y aquí es donde esta criatura juega su papel más relevante, como metáfora de la duplicación inmanente de los antiguos mitos, readaptando y reconfigurando nuevos arquetipos culturales.

En consecuencia, entendemos que esta criatura ejemplifica el carácter híbrido de la cultura y arte del Japón de hoy en día. Una vuelta al pasado espiritual y artístico que utiliza formas del arte plenamente japonesas, combinadas con el uso de personajes del anime y manga y la expresividad de los *emojis* 遷宮祭. Es, de alguna manera, la constatación de un vacío existencial necesitado de nuevos arquetipos, creados al readaptar su propio lenguaje a partir de la pintura tradicional, en combinación con la cultura visual *otaku*. Desde este punto de vista, parece que en DOB *Kun* se reinventa el mito de Japón como nación, ejemplificando así un nuevo modelo de *kami*. Un nuevo espíritu a partir del cual se puedan desarrollar los mitos que configuran hoy la sociedad japonesa.

6. Conclusiones

El interés inicial de este artículo era estudiar un fenómeno que, si no nuevo, ha sido un factor primordial para el arte japonés contemporáneo: la idea de la revisión y reinterpretación que juega explícitamente con la tradición a la que pertenece. De hecho, la cultura pop del Japón contemporáneo ejemplifica magistralmente este proceder, adoptando otros lenguajes hasta el punto de hacerlos propios y combinándolos sin complejos con su propia tradición. El resultado es un neo asiatismo, imbuido de una cierta autojaponización que redefine y reinventa, y que ejemplifica magistralmente la obra 727 de Murakami. En ella, el personaje Mr. DOB oscila entre la exageración infantil y la hiper agresividad y se nutre tanto de la subcultura japonesa *otaku* お宅 como de la historia del arte japonés y occidental. Por lo tanto, reivindica una nueva sensibilidad japonesa y global basada en la cultura de los dibujos animados, al tiempo que parodia y satiriza una sociedad hiperconectada.

⁴¹ Han, *Sobre Dios. Pensar con Simone Weil*, 30.

⁴² Han, *Sobre Dios*, 36.

A lo largo de este artículo, hemos podido comprobar la obsesión de Murakami con la singularidad de su propia cultura, más allá de los términos esencialistas de los discursos Nihonjinron 日本人論. Es una idea relacionada con la incorporación a sus obras de ciertos aspectos de la tradición del pasado, que funcionan como elementos revitalizadores de tradiciones adaptadas a las necesidades del presente. De este modo, en sus teorías Superflat, Murakami articula sin prejuicios la cultura tradicional y contemporánea de Japón. Él mismo ha calificado su estilo como *super flat*, refiriéndose a la naturaleza superficial, tanto estética como de contenido, de la cultura japonesa de posguerra, acondicionada para el gusto del espectador occidental. El resultado es una estética simple, plana, caricaturesca, con amplias sonrisas y colores sobresaturados que distraen de lo que realmente nos muestra: una crítica hacia la superficialidad, la sobre adaptación e hiperconsumismo de la generación neo pop de Japón. Al mismo tiempo, Murakami reivindica y aprovecha el prestigio del arte del período Edo (1603-1868), momento artístico que negaba la profundidad espacial, haciendo consciente al espectador de la planitud de la superficie pictórica. Es decir, en su obra lo auténticamente japonés deviene en un hibridismo estratégico al combinar aspectos de la cultura tradicional con el infantilismo y lo caricaturesco de la cultura popular.

De igual manera, tras el análisis de la obra 727 y su criatura Mr. DOB, podemos considerar la medida en la que perviven determinados elementos tradicionales en el sistema oculto de ideas japonés. Es decir, cómo el inconsciente colectivo ha jugado a favor de la readaptación y reelaboración de estos elementos en el ámbito artístico y sociocultural. En este contexto, durante la elaboración de este artículo han surgido una serie de preguntas. ¿Puede Mr. DOB simbolizar una neorepresentación del mito cultural del Japón de los medios digitales? ¿puede ejemplificar la necesidad de revivir viejos ídolos, pero actualizados?

Concluimos que, tal vez, esta criatura pone el foco de atención en una suerte de pseudo duplicación de mitos tradicionales, de su resignificación en otros nuevos representados en iconos de la cultura *otaku*. De este modo, Mr. DOB personifica tanto una sátira sobre la tiranía de los medios digitales como del vacío existencial de la sociedad japonesa contemporánea. Sin embargo, una de las conclusiones generales a las que se ha llegado es que el propio Murakami no ha sido consciente del carácter revelador de su propio personaje. De la medida en que su mutabilidad implica la asimilación de un proceso de duplicación que confiere a DOB un calado más profundo. Es decir, de una comunión con el pasado y con la totalidad de los procesos de pensamiento de la reciente historia de Japón. De este modo, el personaje representa la expresión de una tradición que, lejos de desaparecer entre el ruido de la globalización, se reinventa y readapta como la «palanca de una sociedad», para continuar una larga relación entre lo sobrenatural y lo social.

Por tanto, la relevancia concedida a Mr. DOB en relación con la sociedad japonesa actual radica en el inconsciente colectivo japonés, donde las identidades nacionales se ven tanto reforzadas como diluidas en la marea globalizadora. Un ámbito que ha propiciado la invalidación del antiguo panteón de divinidades, un hecho que ha generado un vacío existencial y la necesidad de crear nuevos mitos, nuevos ídolos, para ocupar las viejas vacantes. Atendiendo a este punto de vista, DOB *kun* podría parecer un nuevo *kami* 神, el de los medios digitales y redes sociales y, como tal, resultante de los anhelos de la cultura de la generación *neo pop* japonesa. Una suerte de *emoji* 絵文字 que expresa la relevancia del individuo, como ser intermediario entre el pasado y el futuro, en la actual sociedad de consumo globalizada.

Bibliografía

- Barthes, Roland. *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil, 1957.
- Bryson, Norman. *Visión y Pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza Editorial, S.A, 1991.
- Collado, Adriana. «Una aproximación a las huellas del Espíritu Japones en Takashi Murakami». Maestría en Diversidad Cultural – UNTREF, 2022.
- Francis, Richard. *A Cabinet of Signs: Contemporary Art from Post-Modern Japan*. Liverpool: Tate Gallery Liverpool, 1991.
- Frazer, James George. *La Rama Dorada. Magia y Religión*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2014.
- García Santos, Manuel y Álvarez Tobón, Alejandro. «¿Nueva era en la globalización?» *Análisis de los principales resultados de la edición 2024 del Índice Elcano de Presencia Global*. Real Instituto Elcano. Consultado el 1 de diciembre de 2025. <https://www.realinstitutoelcano.org/analisis/nueva-era-en-la-globalizacion-analisis-de-los-principales-resultados-de-la-edicion-2024-del-indice-elcano-de-presencia-global/>.
- Gibson, James. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- Golden, Sean. «Orientalism in East Asia. A theoretical model». *Inter Asia Papers*, 12 (2009)
- Han, Byung-Chul. *Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2017.
- Han, Byung-Chul. *Sobre Dios. Pensar con Simone Weil*. Barcelona: Paidós/Grupo Planeta, 2025.
- Iwabuchi, Kōichi. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: University Press Books, 2002.
- Kamada, Mari. «Kyara-play and the fluid self». Doctoral tesis. Goldsmiths, University of London, 2021.
- Lanzaco Salafranca, Federico. *Los Valores Estéticos de la Cultura Clásica Japonesa*. Madrid: Editorial Verbum, 2009.
- Morris-Suzuki, Tessa. *Cultura, etnicidad y globalización: La experiencia japonesa*. México: Siglo XXI Editores, 1998.
- Murakami, Takashi. *DOB-kun en el bosque misterioso - 1ª edición*. Tokio: Bijutsu Shuppan-Sha, 1999.
- Murakami, Takashi. *Kaikai Kiki*. Paris: Foundation Cartier, 2002.

- Steinberg, Marc. «Characterizing a new seriality: Murakami Takashi's DOB Project». *Parachute*, 110 (2003): 90-109.
- Trujillo Dennis, Ana. «La identidad como estrategia en la obra de Murakami Takashi: un discurso de ida y vuelta». Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2016.
- Trujillo Dennis, Ana. «Superflat o el carácter híbrido de la cultura japonesa según Takashi Murakami». *Anales de Historia del Arte* 2 (2013), 67-77. https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2013.v23.41569
- Vartanian, Ian y Wada, Kyōko. *See/Saw: Connections between Japanese art then and now*. San Francisco: Chronicle Books, 2011.