

## La mitología como fuente del imaginario japonés: Leyenda y arquetipos culturales

[fuente: Fernández, M./Martínez, J./Garcés, P./Terrón, L. (eds.) *Mitologías del imaginario japonés*,  
Diputación Provincial de Soria/Universidad de Valladolid 2007]

Alfonso Falero  
Universidad de Salamanca

### Introducción

En medio de la vorágine tecnológica y la cultura científica materialista que la acompaña, Japón ha persistido desde los albores de la modernidad y la entrada sistemática de la civilización europea, en buscar una difícil síntesis entre progreso y tradición. Ni el economicismo, la ideología de la civilización capitalista, ni el consumo desenfrenado han logrado cancelar la herencia espiritualista y colectivista proveniente de la cultura pre-moderna. El economicismo se practica como religión dominante, el camino del mundo actual, como otrora lo fuera el tennoísmo o el confucianismo. El consumo se cultiva como un culto religioso, de tipo fetichista, que va más allá del simple juego de la oferta-demanda. Japón es en este sentido un caso peculiar de convivencia de los nuevos cánones de la globalización y las viejas pautas de la cultura clásica de signo asiático. La crisis del viejo mundo ante el empuje de la modernidad ha generado cambios radicales en el comportamiento político y la práctica financiera, empresarial y tecnológico-científica, pero no ha provocado una ruptura definitiva con los modelos de conducta individual, grupal y colectiva heredados del pasado. Aquí se inserta la importancia de reconocer el papel que en todo ello ha jugado el imaginario colectivo como moldeador de pautas de conducta. La cultura animista del Japón arcaico sobrevive aún con pujanza en numerosos aspectos de la vida privada y pública del individuo. La filmografía japonesa del s. xx abunda en casos de animismo incluso militante, desde el clásico de Mizoguchi “Cuentos de luna y de lluvia” hasta los panegíricos animistas y ecologistas en el *anime* más reciente y premiado en Europa de Miyazawa Hayao y el Estudio Ghibli. La práctica de medicina chamánica, la adivinación, y las conductas festivo-rituales (*obon*, etc.) demuestran que se sigue creyendo en los espíritus. Las empresas cárnicas celebran funerales en favor de los espíritus de los animales sacrificados, demostrando la pervivencia de la cultura budista, y los fundadores de empresas son objeto de culto patriarcal, como pervivencia del confucianismo. El mundo sigue estando cargado de magia. Las mujeres tienen vedada la profesión de cocineras de *sushi* por supuesta relación con la menstruación femenina, y el cultivo de numerosas plantas se hace teniendo en cuenta el influjo lunar. Todo ello tiene su reflejo en un imaginario cultural de origen arcaico. En este ensayo nos proponemos sacar a la luz algunas de las raíces culturales del mismo.

El género de lo fantástico juega asimismo un papel muy importante en la cultura simbólica del

Japón contemporáneo. Los japoneses lideran el mercado en subgéneros como el *psycho-thriller*, el comic, los video-juegos, el arte digital o la literatura fantástica, que se nutren del imaginario japonés en gran medida. La importancia del género de lo fantástico en la literatura japonesa moderna reside en que, frente al racionalismo pragmático de la lógica económico-técnica, aquí predomina lo irracional, y se celebra la incertidumbre y el acontecimiento (Napier). Mito, leyenda y cuento forman parte de un folclore utópico frente al realismo banal de la modernidad. El imaginario colectivo genera modelos de añoranza que subvierten el conformismo a la cotidianidad. De este modo se generan imágenes de resistencia a los propios mitos de la modernidad tecnocrática. Así sucede en novelistas como Izumi Kyoka (1873-1939), Akutagawa Ryunosuke (1892-1927), Miyazawa Kenji (1896-1933) o Tanizaki Jun'ichiro (1886-1965). El mundo onírico juega también un importante papel en los literatos Natsume Soseki (1867-1916), Abe Kobo, Endo Shusaku, Shimada Masahiko o Yoshimoto Banana. Y finalmente el mundo de la ciencia-ficción es el reino de la distopía en Oe Kenzaburo y Murakami Haruki. Todo ello es prueba de la gran vitalidad de un imaginario compartido y complejo, donde los mitos ancestrales chocan con los nuevos mitos de la modernidad, y la búsqueda de salida en la posmodernidad.

La larga historia cultural japonesa es rica en sedimentos de tipo simbólico y en tradiciones de tipo fantástico que alimentan un denso imaginario cultural que se extiende desde la antigüedad hasta nuestros días. Tal riqueza de símbolos e imágenes no ha pasado desapercibida a los europeos, que desde principios del s. xx han registrado y difundido cuanto ha pasado por mano de viajeros, y han publicado en traducción a nuestras lenguas numerosas antologías e incluso algún que otro clásico moderno de las fuentes nativas. Una de las claves imprescindibles, por tanto, para acercarnos al imaginario japonés es su ingente patrimonio cultural de leyendas, muchas de ellas de transmisión puramente oral, y versiones escritas en la forma del cuento.

En el corpus cultural japonés encontramos por un lado leyendas locales que en su difusión nos ofrecen una rica variedad de versiones, y por otro leyendas que al ser registradas dentro de un texto de naturaleza compleja, las hallamos amalgamadas con tradiciones y creaciones de origen mitológico. Aunque reconocemos que desde la perspectiva de la historia cultural no se puede designar una secuenciación clara entre mito, leyenda y cuento, teniendo un origen común, no por ello hemos de renunciar a la difícil tarea de discernir su progresivo desarrollo hacia la diferenciación, y las complejas hibridaciones que la historia posterior nos muestra. La mitología japonesa que hallamos en las fuentes antiguas como el *Kojiki* (712), desde el punto de vista del proceso de formación del mito y la leyenda, es un subproducto de fina elaboración, sometido a una estrategia previa a su compilación. Sin embargo, no como fuente de las creencias mitológicas japonesas, sino como base de información sobre mitos y leyendas cuyas fuentes son muy variadas, el *Kojiki* es un tesoro de recursos para el mitólogo y el etnólogo.

El corpus mitológico japonés es de elaboración tardía en el conjunto de la mitología universal.

De ahí se derivan dos de sus características principales. Por un lado, es un corpus muy complejo, conformado por diversos estratos que han sido superpuestos para elaborar una determinada narrativa, guiada bajo una historia ideal, de la figura del emperador como institución divina y eje de la cosmogonía, así como de la historia en cuanto despliegue de ésta. Por otro lado, en el corpus principal confluyen mitos de muy diverso origen y significado, procedentes en parte de las culturas locales, que se relacionan con la cultura hegemónica del estado en términos de centro-periferia, y en parte de tradiciones mitológicas de origen externo, de la región malayo-polinesia, de la región caucásica, de China, Corea o India. En consecuencia, en la cultura simbólica japonesa hallamos desde versiones propias de mitos y leyendas universales, como versiones de tradiciones cuya fuente la podemos precisar geográficamente, hasta numerosas creaciones originales del folclore nativo.

Esta rica cultura mítico-simbólica no puede menos que afectar al desarrollo histórico de numerosos aspectos de la psicología cultural, el comportamiento social y el mundo onírico del japonés contemporáneo. En su forma de comportarse en el grupo, sea en el grupo homogéneo de individuos de su mismo entorno cultural, sea en el grupo mixto o heterogéneo donde debe aplicar patrones globalizados de conducta, podremos discernir la confluencia de un determinado universo de referencias mítico-simbólicas. Es lo que llamamos arquetipos culturales. El niño los aprende en el entorno narrativo de la escuela y el hogar, el adulto los lleva impresos en la región de su inconsciente. Todos ellos confieren al individuo la ilusión de poseer una identidad cultural, tan segura y firme como su pertenencia étnica o biológica a un grupo humano y un lugar de nacimiento.

Sin embargo, el mundo de los arquetipos culturales y las tradiciones mítico-narrativas es un lugar de apertura que se presta a la multiplicidad de interpretaciones por parte de mitólogos, etnólogos, historiadores de la cultura, psiquiatras o filósofos de la religión. En el campo de los estudios especializados encontramos una gran diversidad de posturas e interpretaciones del significado de determinada leyenda o determinado prototipo de personaje. En este estudio nos proponemos examinar sucintamente algunos de los materiales más relevantes por su incidencia en el imaginario colectivo japonés, por pertenecer a algún prototipo reconocible universalmente, o por el contrario por su precisa localismo. Finalizaremos con el examen de la etnología japonesa desde el punto de vista contemporáneo y alguna aportación reciente al campo de la historia cultural- religiosa de Japón.

### **Mito, cuento y leyenda en la historia cultural japonesa**

En Japón encontramos fuentes de carácter mitológico en textos del tipo del *Kojiki*, que es un texto muy elaborado, y que nos revela una gran diversidad de fuentes, pero no de manera explícita. La gran diversidad del origen traiciona, si las fuentes son reveladas en el texto mismo, la unidad de sentido que opera en la base de su compilación. Pero más allá del plano intencional, la gran

narración que subsume todo significado bajo la égida de una única interpretación, el *Kojiki* contiene versiones muy antiguas de leyendas locales que alcanzarían una nueva significación en su encuentro con el contexto mítico-narrativo de la historia principal.

Por su parte, en textos como el *Fudoki* (714), una compilación oficial de las culturas locales de la periferia, hallamos un rico material del tipo leyenda. Se trata de narraciones cuya existencia responde a la necesidad concreta de explicar un dato toponímico, la etimología de un nombre local o el origen de un suceso transmitido oralmente. Se diferencian del mito por su vinculación localista que les impide desarrollarse como narrativas de gran empuje y creatividad, aunque se utilicen en su confección materiales de tipo mitológico, como las figuras de ciertas deidades o referencias a tradiciones mitológicas que sirven como marco de referencia para una leyenda concreta. En la leyenda abundan figuras de animales extraordinarios, y el mundo de los seres vivos revela su unidad básica de significado con el mundo humano.

Los cuentos más antiguos de la historia japonesa se salen del contexto mitológico de textos como el *Kojiki*, y nos introducen en un estrato cultural diferente. La compilación más antigua se encuentra en forma de breves relatos asociados a poemas, en el vol. 16 del *Man'yōshū* (759). En algunos de ellos encontramos una versión primigenia de cuentos que serán desarrollados en épocas posteriores. Es el caso del más conocido de todos ellos, el *Cuento del cortador de bambú* (960), que en la versión del *Man'yōshū* [3790] revela un formato cercano a las fuentes chinas del mismo.

Mito, leyenda y cuento forman parte de un todo que conforma el imaginario colectivo japonés. Pero si nos remitimos a su especificidad individual en relación a su función en la historia cultural y textual, tenemos que los textos de tipo mitológico están en estrecha relación a concepciones cosmogónicas y políticas (fundación del mundo, de la nación y del estado, función cosmogónica de la figura imperial, etc.), y abarcan cuestiones que afectan a todo el conjunto social, mientras que la leyenda tiene un cariz local y una función etiológica en relación a determinado suceso o determinada costumbre. Por su parte, el cuento nos traslada a otra dimensión y no pretende explicarnos sucesos del mundo real, sin embargo su poder de configurar arquetipos o modelos de lo real en el plano imaginario ha ejercido siempre una profunda fascinación en la mente del receptor japonés. En resumen, cosmogonía, cultura y arquetipo son las tres claves que nos invitan a escoger entre mito, leyenda y cuento a la hora de definir nuestro objeto de interés.

Descartamos aquí el valor de una aproximación etimológica para discernir entre mito, leyenda y cuento, porque son términos procedentes de la ciencia antropológica occidental. Mito=*shinwa* es “historias de deidades”, leyenda=*densetsu* viene a significar “enseñanza transmitida” y cuento=*setsuma* es la combinación etimológica de los dos anteriores y resulta en “historias enseñadas”. Otra cuestión es analizar los términos que en la historia original de estos géneros literarios los han identificado como tales. Así tenemos que la mitología recurre al género chino de la prosa histórica en el término *ki*, como encontramos en el *Koji-ki*. Por su parte, los textos que

incluyen leyendas en sentido propio no se diferencian literariamente de los anteriores. Así, el *Fudo-ki* utiliza el mismo carácter para definir su adscripción textual a un género. Sin embargo, en el caso del *Man'yoshu* el volumen 16 lleva por título en las copias conservadas “Poemas diversos que explican una procedencia (*yuen*)”. Con este título se nos informa que el compilador/copista utiliza como criterio de unificación de estas historias su carácter etiológico, característica que hemos adscrito a la leyenda. Estas historias, reunidas en el *Man'yoshu* en un momento en que todavía no se ha desarrollado la literatura del cuento en prosa, podemos compararlas con la primera antología de cuentos de la historia literaria japonesa, el *Nibon ryoiki* (797). El compilador del texto recurre al ya asentado género del *ki*, que confiere legitimidad y autoridad al texto. La razón de ello es que se trata de una antología de cuentos budistas, reunidos para enseñanza de los fieles. Historias extraordinarias que sirven para enseñar la doctrina de la retribución de nuestros actos (*karma*). Es decir, el aspecto literario está subordinado a la función práctica del texto, y por ello no se da una conciencia específica de que se está trabajando con un material de naturaleza diferente.

Tal conciencia aparece con el término *monogatari* (relato), que definirá de manera definitiva la eclosión de un importante género literario en la historia japonesa. El primer caso lo encontramos en *Cantares de Ise* (*Ise monogatari*, 945), donde por *monogatari* se alude claramente a literatura de ficción frente a la hegemonía de los géneros de ensayo en estilo chino, y la poesía. Pero la historia de ficción no nos lleva al reino del cuento, sino que se desarrolla en el ámbito cortesano, cercano al lector. Con todo, cuando unos años después aparece una nueva versión del cuento del cortador de bambú, se adscribirá al género *monogatari* (*Taketori no okina monogatari*, 960). Como consecuencia, el género de ficción se amplía para incluir fantasía (cuento) y verismo (relato), y por primera vez el cuento adquiere un ámbito de desarrollo diferente al mito y la leyenda.

### **Hacia una tipología del cuento y la leyenda japoneses**

La gran riqueza del folclore japonés nos sitúa ante un arduo reto si pretendemos presentar una clasificación tipológica del cuento y la leyenda. Desde tipos que reconocemos con variantes en otras culturas, y que por tanto poseen una cierta universalidad, hasta tradiciones muy locales y ligadas a un determinado folclore autóctono. Dentro de las tradiciones que nos han llegado en versión escrita, analizamos a continuación algunos modelos que nos van a servir para confeccionar un cuadro tipológico con valor de muestra, y que no pretende contener ningún tipo de exhaustividad.

En la Edad Antigua tenemos numerosas leyendas y tradiciones orales con versión escrita en las obras mitológicas del *Kojiki*, el *Fudoki* o en el *Cuento del cortador de bambú*. Así por ejemplo el cuento de Urashima Taro nace de la leyenda del reino marino, en Japón conocido como Tatsu no Miya. Igual que en otras culturas, se trata de un palacio donde vive el dios dragón y que se encuentra en el fondo del mar. La leyenda de este palacio está asociada al folclore de aldeas pesqueras por todo el litoral japonés, que celebran sus festivales en momentos del año distintos y procedimientos muy

diversos. La leyenda nos presenta el personaje principal de una doncella que reside en el palacio, hija del dios marino. Y sobre esta leyenda se articula un cuento popular, acerca de un joven pescador apodado Urashima Taro. Este personaje además se ha convertido en objeto de culto de un santuario de la región de Uji en la actual Kyoto. Además de pertenecer al folclore nacional, es objeto de inspiración para un tipo de danza *budo*, y el novelista moderno Tsubouchi Shoyo (1859-1935) escribió una pieza operística con el nombre de este personaje, representada por primera vez en 1906, y que usa la leyenda de Urashima para proponer un nuevo modelo de teatro lírico japonés. La mención más antigua a esta leyenda se da en el contexto del matrimonio entre un humano y un ser divino. La hallamos en el *Kojiki* (43), donde se nos dice:

Entonces cuando el hermano menor estaba llorando y se lamentaba junto a la orilla, el dios Shiho Tsuchi llegó y le preguntó:

“Príncipe Sora, ¿por qué lloras y te lamentas?”

Éste respondió:

“Mi hermano mayor y yo nos intercambiamos los anzuelos y he perdido el suyo. Como me ha pedido el suyo, le he compensado con muchos anzuelos, pero no los acepta, diciendo que quiere el original. Por esto lloro y me lamento.”

Entonces Shiho Tsuchi dijo:

“Te voy a dar un buen consejo.”

Fabricó una pequeña barca de bambú, y lo colocó en su interior, diciéndole:

“Cuando suelte esta barca, continúa navegando. Así te encontrarás con una corriente muy favorable. Si continúas esa dirección hallarás un palacio hecho de escamas. Éste es el palacio del dios Wata-tsu-mi. Cuando estés en la puerta de entrada, verás un magnífico árbol *katsura* junto al pozo que hay a un costado. Si te subes al árbol, la hija del dios te verá y se dirigirá a ti.”

Así avanzó un trecho y todo sucedió como se le había anunciado.

Se subió al *katsura* y esperó.

Entonces la sirvienta de la Dama Toyo Tama, hija del dios, extrajo recipientes enjovados para coger agua. Entonces advirtió una luminosidad en el pozo y, elevando la mirada, vio a un encantador joven. Le pareció muy extraño.

Su Excelencia Hoori [=Sora], viendo a la sirvienta, le pidió agua. Ella extrajo agua, la escanció en un recipiente enjovado y se la ofreció.

Entonces en vez de beberla, se descolgó una joya del cuello, y colocándosela en la boca la escupió dentro del recipiente.

La joya se adhirió al recipiente, y la sirvienta no pudo extraerla. Así que se la presentó a Su Excelencia la Dama Toyo Tama con la joya.

Al verla, ésta preguntó a la sirvienta:

“¿Hay alguien fuera de la puerta?”

Ésta respondió:

“Sí, en el *katsura* junto al pozo. Un encantador joven, mucho más noble que nuestro señor. Pidió agua y cuando se la ofrecí no la bebió, sino que escupió esta joya. Al no poder extraerla te he traído el recipiente con la joya.”

Entonces Su Excelencia la Dama Toyo Tama, pensando que era extraño, fue a cerciorarse por sí misma.

Se miraron el uno al otro con arrobo y se convirtieron en marido y mujer.

Ella dijo a su padre:

“Junto a la entrada hay un encantador visitante.”

El dios fue a ver por su cuenta y dijo:

“Es el Príncipe Sora, hijo del Príncipe Ama.”

Lo llevó al interior, hizo extender muchas pieles de foca y encima alfombras de seda, y le invitó a sentarse.

Le presentó cientos de mesas repletas de regalos, preparó un banquete y le entregó a la Princesa Toyo Tama como esposa.

[El Príncipe] permaneció por tres años en este lugar.

En este relato, que nos provee de un modelo muy antiguo del cuento de Urashima, además de una antigua versión del prototipo del matrimonio entre un humano y un ser divino, también tenemos una variante del prototipo universal de la leyenda de la campana sumergida. En este prototipo la campana sumergida representa el poder del agua para quien la posee, tema que en la leyenda de Urashima está simbolizado por el anzuelo perdido en el fondo del mar, que nuestro protagonista va a buscar. En otra versión extendida en Japón aparece la campana, que es robada por un héroe. Tal leyenda queda reflejada en la extendida toponimia de Kane-ga-fuchi.

En la prefectura de Nara hay una montaña especialmente relevante para el mundo mitológico y legendario japonés. Se llama Miwa y tiene un lugar de preferencia en la mitología del *Kojiki* (66), donde se nos reproduce una leyenda que explica la toponimia del lugar:

La razón por la que el varón llamado O-tataneko llegó a saberse hijo de un dios es así:

La mencionada Princesa Ikutama-yori era hermosa.

Había un joven, cuya forma y dignidad no tenían par en su época, y llegó inesperadamente de noche.

Se amaron como esposo y esposa.

Tras un corto tiempo, la doncella concibió a un hijo.

Sus padres, extrañándose de su estado, preguntaron a su hija:

“Estás embarazada sin conocer hombre. ¿Cómo ha sucedido?”

Ella respondió:

“Hay un joven encantador, cuyo nombre desconozco, que me visita todas las noches. Durante nuestra relación me he quedado preñada de manera natural.”

Ante esto sus padres, deseando conocer a tal varón, dijeron a su hija:

“Esparce arcilla roja junto al lecho. Enhebra el hilo de una madeja en una aguja y cóselo al filo de su ropaje.”

Así lo hizo ella.

A la mañana siguiente cuando miraron, el hilo cosido a la aguja pasaba por la cerradura de la puerta y seguía por fuera. Sólo quedaban tres rollos de madeja. Entonces descubrieron cómo se había marchado a través del ojo de la cerradura.

Al seguir la madeja, el camino resultó conducir al monte Miwa y acababa en el santuario.

Así se conoció al hijo de un dios.

Como había tres rollos (*mima*) de madeja sobrante, el nombre del lugar es Miwa.

Aquí tenemos una muestra de una leyenda transformada en base para un cuento. El cuento aporta el elemento narrativo y la leyenda responde al problema etiológico del origen de la toponimia. El cuento pertenece al prototipo del matrimonio con un dios, en este caso varón, del que hay numerosas otras variantes en la literatura japonesa antigua (Philippi, 415-416). Los cuentos de matrimonios sobrenaturales se han llegado a conocer como del tipo del Monte Miwa. Éste lugar sigue siendo objeto de culto en nuestros días. El dios se aparece en la forma de una serpiente, que de hecho se reproducen sin cortapisa en este lugar y reciben ofrendas de los fieles. La imagen de la serpiente como ser divino es uno de los referentes indiscutibles del imaginario japonés. La serpiente está también asociada a las imágenes de la flecha, el rayo, el palillo (para comer) y el monstruo marino. De aquí tenemos por un lado la referencia morfológica (flecha, etc.), por otro la referencia mitológica (serpiente, dragón), y finalmente el contexto del fuerte simbolismo sexual.

La leyenda de una figura masculina del mundo heroico (dios, príncipe) que viaja a otras tierras y encuentra a una doncella de noble estirpe de la que se enamora, tiene referentes a nivel universal, y corresponde a otro prototipo que también hallamos en Japón. Volvemos a encontrar en el *Kojiki* (24) una antigua variante en el caso del dios O-kuninushi y la doncella Suseri:

... A su llegada, su hija [de Susanoo] la Doncella Suseri le vió al salir, se miraron con arrobo y se hicieron marido y mujer.

Volviendo dentro dijo a su padre:

“Nos visita un dios muy apuesto.”

El gran dios salió a ver y dijo:

“Es Ashihara Shikoo.”

Le invitó a entrar y le preparó un lecho de serpientes.

Su Excelencia la Doncella Suseri entregó al marido un tejido de serpiente y dijo:

“Cuando las serpientes te quieran morder, espántalas agitando el tejido tres veces.”



Así lo hizo y las serpientes se volvieron mansas. Durmió tranquilamente y salió de la prueba.

A continuación el dios consorte es sometido a otras pruebas, relacionadas con ciempiés, abejas, fuego. De éste escapa pasando por una caverna cuya entrada le indica un ratón:

“El interior es hueco-hueco, el exterior es estrecho-estrecho.”

El recurso de un animal que ayuda a una persona en apuros se da en la literatura del cuento a nivel universal. El ratón tiene en el imaginario japonés una imagen muy positiva, como un ser con poderes mágicos, tal como se muestra en este antiguo cuento. En Surasia se dan con frecuencia figuras de animales que escapan al peligro de un modo similar (Philippi, 100). Las pruebas de nuestro cuento continúan: sanguijuelas, ciempiés. El dios padre es engañado y Okuni rapta a su esposa:

Llevando a la Doncella Suseri a sus espaldas, se llevó la espada, el arco y las flechas de la vida del gran dios, y también su *koto* de palabras celestiales.

El gran dios al despertar les persigue y conmina a Okuni a que le dé el honor a su hija de convertirla en su esposa principal, cosa que éste hace gustosamente, y Suseri es temida por las otras esposas. Se trata por tanto de una variante japonesa del prototipo del pretendiente que escapa a las pruebas gracias a la ayuda de la pretendida. Es de resaltar en la versión ofrecida aquí la importancia del fetiche. El “tejido de serpiente” es un amuleto, que nos da ocasión para mencionar la importancia de los amuletos en la vida cotidiana actual. Citemos como casos prototípicos los amuletos de los estudiantes para superar exámenes, de las embarazadas, y de los padres para protegerlos en la conducción.

En torno a un vestido de plumas encontramos en Japón otra variante perteneciente a un reconocible prototipo del género del cuento. Se trata de la historia conocida como *bagoromo*, que nace como leyenda con varias versiones recogidas en el *Fudoki*, hasta llegar a convertirse en una pieza clásica del teatro *no*. La historia narra en diferentes versiones el caso de una figura femenina de origen celeste a quien, hallándose en mitad de sus abluciones en un río, le roban el vestido de plumas, con lo que no puede regresar al cielo y acaba convirtiéndose en esposa de un humano. El drama se resuelve cuando encuentra el vestido y regresa a su hogar celestial. La historia enfatiza la pureza de espíritu de la protagonista frente a la mezquindad de los corazones humanos:

“Los sentimientos de los seres divinos se basan en la confianza mutua. ¿Por qué, lleno de desconfianza, rehúsan entregarme mi vestido?”

A lo que responde el humano:

“El camino de este mundo es la desconfianza. Por eso he optado por negártelo.” (Philippi, 295)

Se trata de uno de los cuentos populares más conocidos del repertorio japonés. Pertenecer claramente al prototipo universal de la doncella cisne.

Si bien la mayoría de los cuentos del folclore japonés se recogen por escrito a finales de la era Muromachi (s. xvi), hay un grupo de éstos que se registra ya en la era Heian. Se les considera los cuentos más antiguos de la tradición japonesa, y se les conoce con el nombre genérico de *taketori monogatari* o “historias de los recolectores de bambú”. Su estilo sencillo les hace contrastar con cuentos-leyenda tradicionales (*mukashi-banashi*) del estilo del *Nibon ryoiki* o relatos misteriosos en estilo sino-japonés. Además en el caso de algunos otros cuentos como el de “Momo Taro”, si bien se recogen en la era Muromachi, su fuerte carga simbólica los entronca con un mundo muy anterior, correspondiendo su forma original probablemente a tradiciones orales muy antiguas.

### ***Taketori monogatari*. El Japón de la montaña [Konishi 1993, 81-82]**

La figura del ‘anciano’ cortador de bambú tiene su antecedente en un cuento narrado en forma de *choka* en el volumen 16 del *Man'yoshu*, donde se recogen cantares pertenecientes a cuentos populares. El tiempo es *mukashi*, la estación marzo (fin de la primavera) y el lugar la montaña. La historia del *Man'yoshu* nos habla de un anciano que encuentra a nueve doncellas de la montaña cocinando unas hierbas. Extasiado por su belleza se une a ellas y se ofrece a soplar el fuego. No habiendo sido invitado a la reunión disculpa su osadía ofreciéndoles una canción. A ésta responden las nueve doncellas con respectivas canciones.

El *Take-tori monogatari* es la versión escrita más antigua que tenemos de un cuento del género de los *mukashi-banashi*. Su composición (1 vol.) corresponde a la primera mitad de la era Heian (c. 960). De autor desconocido, nos narra la historia de un ‘anciano’ (*take-tori no okina*) que encuentra dentro de un bambú a una niña, a quien pone de nombre Kaguya-hime, que con el tiempo llegará a convertirse en una doncella de extremada belleza. Esta rechaza a cinco pretendientes de la nobleza tras encomendarles pruebas que no logran superar, e incluso llega a ignorar una oferta del emperador. Finalmente la noche de un 15 de agosto, regresa al mundo lunar. El *okina* (anciano) tipifica al personaje humano de la historia. Podemos encontrar conexión entre ambas versiones de la historia, además de en el personaje del anciano, en las figuras de seres semidivinos encarnados por vírgenes de extremada belleza y relacionadas simbólicamente con el mundo lunar. La inaprehensibilidad de ese mundo, que se deja percibir apenas en una visión, y su incompatibilidad con el nuestro, en el que no puede vivir un ser procedente de aquél, y de cuyo umbral nos es prohibido el paso por un tabú de aproximación, son temas que aportan el aspecto dramático a la narración.

La tercera versión del *Take-tori monogatari* que encontramos dentro del *Romance de Genji* (1010) nos presenta una estructura que corresponde al primer modelo, e incluye capítulos procedentes de tradiciones populares, como es el de una virgen de fulgurante belleza que es pretendida por diversos hombres, de modo que su origen popular es incuestionable [Ienaga, 88].

Ienaga Saburo (1982) interpreta a Kaguya-hime como un personaje divino. Se trata del modelo

de la doncella visitante en el cuento popular. Es el prototipo de la hermosa doncella cortejada por múltiples razones. En la versión que conocemos, se encuentra a medio camino entre su origen popular y la adaptación al gusto aristocrático.

### Historia del género del ‘cuento’

En la edad media se difunde la costumbre de celebrar los denominados *monogatari-amase* en la línea de los célebres *uta-amase*. Se trata de certámenes de competición de historias novedosas o inventadas con poemas insertados en la narración, entre dos bandos. Es conocido el celebrado el año 1055 por el príncipe Baishi.

***Konjaku monogatari-shu*** (“Colección de cuentos de antaño.” 1124). La cima del género del cuento-leyenda la constituye según la crítica esta obra, que parte del canon de la colección de leyendas budistas, cuyo origen está en la India, para registrar diversas tradiciones orales producto del folclore popular, convirtiéndose en referencia para obras futuras. Se trata de la mayor colección clásica de leyendas, de compilador desconocido. Originalmente constaba de 31 vols., de los que se conservan 28: 5 dedicados a la India, otros 5 a China y 21 a Japón, reuniendo un total de más de 1.000 cuentos, que comienzan siempre con *ima wa mukashi* (hace mucho tiempo), y de ahí el título abreviado (*konjaku*, en lectura sino-japonesa). La mayoría son leyendas budistas, pero más de un tercio del material no tiene relación con la literatura budista, es de origen popular, y relata de forma viva el estilo de vida de las diversas capas sociales.

En el s. xiii tenemos el ***Kaidoki*** (“Relatos de la costa.” 1223. 1 vol.). Se trata de un texto perteneciente a los relatos de viaje de estilo chino. Tiene una evidente impronta budista y es de autor desconocido. También del s. xiii es el ***Kokin shuchū*** (compilado por Fujiwara no Tameie). Con posterioridad, la pieza no **“Fujisan”** tendrá sus raíces en el cuento, y en el s. xvii fuentes como el ***Honcho jinjako*** incluirán todo un repertorio de folclore local.

### Los *mukashi-banashi*

Las leyendas populares que nos aparecen recogidas en la categoría de *mukashi-banashi* o “historias de antaño”, son un grupo de narraciones cercanas al género del cuento o incluso del cuento infantil en nuestra cultura europea, y que aunque su origen es muy temprano, se transmiten por tradición oral y no se recogen por escrito hasta una época relativamente tardía. El término lo encontramos por primera vez en el cap. 17 del *Romance de Genji*.

El descubrimiento de su valor como fuente de información cultural relevante se debe al surgimiento de los estudios de etnología y folclore de principios del siglo xx. En los estudios de folclore se considera a este género literario como una de las artes en la tradición oral. Su diferencia con las leyendas asociadas a pasajes de la mitología es que no nos narran una historia relativa a algún lugar concreto conocido o a algún personaje de la historia, sino que se sitúan en su propio

espacio onírico y simbólico, abriendo a nuestros ojos otro mundo, un mundo imaginario diferente al de la historia real. Su tiempo también difiere del nuestro, y como en el cuento europeo, comienzan por el estereotipo de “hace mucho, mucho tiempo, en cierto lugar...”. Con el tiempo se convierten en historias de gran difusión, y algunas de ellas, como “Hanasaka jijii” o el abuelo que hizo florecer a un tronco seco, “Momo Taro” o el niño melocotón, o “Shitakiri suzume” (el gorrión al que le cortaron la lengua), se convierten en pequeños clásicos de la literatura infantil y popular japonesas.

El tema de los *mukashi-banashi* despierta el interés de los etnólogos de nuestro siglo por la aparición de un universo mental que nos refiere a un mundo diferente al de la historia. Este universo alternativo es de creación popular, y nos permite aproximarnos al concepto popular de historia, frente a la historia que se nos narra en los textos oficiales. Este es el punto de vista del fundador de la etnología en Japón, Origuchi Shinobu (1887-1953). Este autor, siguiendo la teoría del fundador de los estudios de folclore japoneses, Yanagita Kunio (1875-1962), diferencia entre ‘leyenda’ (*densetsu*) y ‘cuento’ (*setsuna*), estableciendo que las leyendas japonesas se refieren a lugares y objetos concretos en relación a éstos, de forma que éstos se convierten en sujeto de la narración, y son personificados como actores o personajes dentro de la misma. El género *mukashi-banashi* por el contrario no hace referencia a tales lugares específicos, perteneciendo a la segunda categoría. Existe además el tipo intermedio de “narración breve” (*soshi*), del que es representativo el *otogi-zoshi*, narraciones imaginarias de la era Edo con un contenido didáctico o infantil que las aproxima al género de la ‘fábula’ [Origuchi, vol. 16, 313-14. Mientras Origuchi mantiene su centro de interés en los aspectos filológicos, es Yanagita quien iniciará un estudio consistente de los *mukashi-banashi*. Origuchi, vol. 19, 144. Yanagita vols. 8, 10, 25]. A Yanagita debemos también el descubrimiento de tipologías locales como el de la mujer nacida del huevo de un pájaro.

### “Kaguya hime”

El modelo de “Kaguya hime” es incluido en la literatura denominada por Tsushiro Hirofumi (1995) de la “cultura profunda”. Este tipo de literatura se subdivide en tres niveles:

- Capa histórica
- Capa de psicología de la cultura
- Capa etnológica.

En el nivel de la psicología de la cultura, revisa la doble línea básica de los estudios de tipo freudiano y de tipo junguiano. En esta segunda línea se inserta la aportación hermenéutica del psiquiatra Kawai Hayao.

Según Kawai (1982), se dan dos imágenes femeninas en el cuento japonés, y una de ellas es la virgen, o la eterna virgen. Se trata de la imagen de una belleza inalcanzable por el matrimonio, que rechaza la corporalidad. Como imagen hace pareja con el eterno joven japonés. Kaguya-hime

procede de la ‘doncella-ruiseñor’, que niega poner su confianza en los hombres. El arquetipo de *kame hime* (doncella-tortuga) se opone al de *otome hime* (virgen), en relación al tabú sexual y el tema budista de la recompensa. En interpretación de Shimode Sekiyo, citado por Kawai, Kaguya-hime tiene su origen en las hadas del taoísmo popular (*sennyō*). Por otro lado, en el cuento japonés se dan modelos anómalos de mujer, tal cual es el caso de la esposa-garza (*tsuru nyobo*) cuyo *alter ego* es Kaguya-hime, quien despeja la ira y los celos de *tsuru nyobo*. Otro tema arquetípico del cuento de “Kaguya hime” es el del anciano y la belleza. Se da una tensión entre la fuerza del inconsciente y los beneficios en el mundo de la conciencia. La cultura japonesa presenta más fuerza en el modelo inconsciente. Yanagita menciona a este respecto el modelo del niño-dragón que visita el mundo para después volver. El inconsciente está simbolizado por un agujero en la montaña por donde el abuelo encuentra el submundo.

### **“Momo Taro.” El Japón del mar**

Si el *Cuento del cortador de bambú* tiene relevancia como producto cultural en cuanto nos muestra una veta de la sensibilidad asociada a la profundidad de la vida en la montaña, el reino lunar de la noche y su belleza, en la figura popular del cortador de bambú, Momo Taro ha sido también objeto de estudio como arquetipo cultural en más de una ocasión. La historia, redactada en la era Muromachi, muy posterior por tanto a la redacción de la historia de Kaguya-hime, nos narra las aventuras de un niño así llamado porque ha nacido de un melocotón. Cuando crece, aún siendo niño, en compañía de tres fieles lacayos, un perro, un mono y un faisán, se encamina a someter a los ogros de Oni-gashima, y regresa victorioso. Si bien se suele entender como un cuento que refleja valores de la época tan importantes como la lealtad o la fidelidad y el canto al valor, podemos discernir en él varios niveles de lectura, correspondientes a épocas diferentes que dejan su impronta en un fenómeno de sedimentación probablemente muy largo. Además, el arquetipo de Momo Taro ha llegado a convertirse en un símbolo cultural y nacional de tal envergadura que aparece en el festival de la pubertad del niño del mes de mayo, y por otro lado su conexión con el imperialismo nacionalista de preguerra le convirtió en objeto de la censura de posguerra.

Al primer aspecto responde la teoría de Ishida Eiichiro [1984], quien entiende al fenómeno Momo Taro como un arquetipo relevante para la historia cultural de Japón. Según este autor Momo Taro responde al modelo del ‘niño pequeño de la orilla del mar’ al que también pertenece Issunboshi o el “monje diminuto” de otro *mukashi-banashi*, equivalente a nuestro Pulgarcito. La figura de Momo Taro es interpretada en relación a su término complementario, el de la gran diosa-madre, figura ésta implícita pero que sustenta el marco de posibilidad de aquélla. Según Ishida este modelo de relación tiene un alcance antropológico que va más allá de la cultura japonesa, y se conecta con el tema universal del arquetipo de la madre que se encuentra también en la fase arcaica

de otras culturas. De este modo se presenta como un tema privilegiado de la etnología comparada. Otros temas emparentados con éste son, según nuestro autor, el de la “matriz virginal” de que simbólicamente procede Momo Taro, o su relación con el otro mundo (*Tokoyo no kuni*), “el mundo de la madre” (*baba no kuni*), o el mundo submarino (*Watatsumi no kuni*) que aparecen en diversos lugares de la mitología japonesa. La genealogía del dragón y el tabú del incesto, así como el culto a la potencia sexual entroncan también con esta compleja temática. En definitiva, la leyenda de la diosa madre y su hijo se extiende por el área cultural del Pacífico y del sureste del continente eurasiático. Su peculiaridad está en que siendo una diosa virginal es la diosa primera de la generación y está relacionada profundamente con la actividad procreadora. Como tal diosa de la creación es adorada en varias culturas asiáticas. Así, Ishida alega el testimonio de los clásicos chinos como el *Shikyo*, la colección más antigua de poesía, o el *Shurai*, código administrativo de la era Zou (1100-256 a. C.). En este aparece la diosa Kyogen, que según la mitología es una diosa virgen, representativa de la idea de una diosa-madre primitiva. Según Ishida es una característica de la sociedad agrícola el que aparezca la figura del matriarcado como su rasgo cultural constitutivo. Incluso en el *Libro del tao*, éste se entiende como el estado fundamental u original, y se le denomina como “la madre universal”. Los hijos de esta madre la conocen y la protegen. En otro lugar del mismo texto se afirma que “la diosa del valle (*koku-shin* = diosa del grano o del vacío) no muere. Su nombre es Genbin.” Ishida interpreta también esta diosa como la madre universal. En el *Resshi*, obra de un discípulo de Lao Zi, se enseña que “aquello que procrea no es procreado,” filosofía que es interpretada por Ishida como muy cercana a la cosmogonía indo-oriental de la diosa madre primitiva. Además, en el *Raiki*, texto de cabecera confuciano de la era Han, se alude a la separación de masculino y femenino, y en el *Shokyo*, el clásico chino más antiguo, el nombre del cosmos aparece con el orden de caracteres invertido (*chiten* vs. *tenchi*), todo lo cual lleva a Ishida a conjeturar el culto a la diosa como el paradigma desde que se ha de entender estos textos. Otra conexión, además de los relatos cosmogónicos, es la relación con el elemento agua. Así, en el clásico persa del *Avesta*, la gran diosa madre es también la fuente primordial de todos los ríos. En la mitología oriental ambos sexos proceden de un océano primitivo, paradigma éste que está en la base de cuentos como el de “Momo Taro.” En suma, Ishida recoge el tema del par madre-hijo en la mitología, presentado a los estudios de folclore japoneses por el maestro Yanagita, e intenta encontrar toda la trascendencia y universalidad que éste tema tiene a nivel de historia de la antropología.

Al menos coincidimos en una cosa con la línea de investigación de Ishida, y es fechar la procedencia originaria del cuento de “Momo Taro” en una época muy temprana (según Ishida la edad de piedra del continente eurasiático y su estructura social matriarcal, según nosotros la cultura marítima de las islas del sur). “Momo Taro” nos transporta a un universo imaginario que transmite una determinada concepción del mundo, fruto de una cultura popular, no mediatizada en su origen

por intereses de tipo político. Y se trata de una cultura marítima. Por tanto, está en conexión con el concepto de “espíritu del mar” y su evolución hacia el de “dios del mar” (Watatsumi).

### Referencias

- Abe, Kobo (1964) *El rostro ajeno*. Siruela, 1994
- Akutagawa, Ryunosuke (1923) *Rashomon y otros cuentos*. Miraguano, 1998
- Alvarez, José M. (ed. 1933) *Leyendas y cuentos del Japón*. Luis Gili
- Anesaki, M. (1927) *Mitología japonesa*. Edicomunicación, 1996
- Cabezas, Antonio (tr. 1980) *Manioshu: Colección para diez mil generaciones*. Hiperión
- Caeiro, Luis (ed. 1993) *Cuentos y tradiciones japoneses* (4 vols.) Hiperión:
- I. El mundo sobrenatural
  - II. El mundo animal
  - III. Costumbres
  - IV. Historias de samurais
- Endo, Shusaku (1986) *Escándalo*. Edhasa, 1989
- Hearn, Lafcadio (1905) *El romance de la Vía Láctea*. Eds. Barataria, 2004
- (1903) *Kvaidan: Cuentos fantásticos del Japón*, Espasa-Calpe 1962
- (1904) *La linterna de peonía y otras historias misteriosas*. Luna Books, 1998
- Ienaga, Saburo (1982) *Nibon bunkashi*. Iwanami, 1994
- Ishida, Eiichiro (1984) *Momotaro no haba*. Kodansha
- Kawai, Hayao (1982) *The Japanese Psyche*. Spring Publications, 1996
- Konishi, Jin'ichi (1993) *Nibon bungakushi*. Kodansha
- Miyazawa, Kenji (1927) *Tren nocturno de la vía láctea*. Luna Books, 1996
- Murakami, Haruki (1982) *La caza del carnero salvaje*. Anagrama, 1992
- Napier, Susan J. (1996) *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*.  
Routledge
- Natsume, Soseki (1905) *Yo, el gato*. Trotta, 1999
- Naumann, Nelly (1996) *Antiguos mitos japoneses*. Herder, 1999
- Oe, Kenzaburo (1966) *Dinos cómo sobrevivir a nuestra locura*. Anagrama, 1995
- Origuchi, Shinobu *Obras completas* (31 vols.) Chuko Bunko, 1976
- Philippi, Donald (tr. 1968) *Kojiki*. U. of Tokyo P.
- Shimada, Masahiko (1990) *Me convertiré en momia*. Amaranto, 1999
- Smith, Richard G. (ed. 1908) *Cuentos e historias del antiguo Japón*. Biblioteca Popular, 1997
- Takagi, Kayoko (tr.) *El cuento del cortador de bambú*. Cátedra, 2004
- Tsushiro, Hirofumi (1995) *Nibon no shinso bunka josetsu*. Tamagawa Daigaku
- Wakatsuki, Fukuyiro (ed. ?) *Tradiciones japonesas*. Austral, 1940

Yanagita, Kunio *Obras completas* (32 vols.) Chikuma Shobo, 1990

Yoshimoto, Banana (1997) *Amrita*. Tusquets, 2002

Alfonso Falero Folgoso 2005