

**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICABI

CIHS

***El viaje de Chihiro* y el viaje del héroe**  
**La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo**

**Autor: José González Portero**

**Director: José María Marco Tobarra**

**Abril, 2019**

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe**

**Grado en Traducción e Interpretación**

## Contenido

1. FINALIDAD Y MOTIVOS .....	2
2. PREGUNTAS QUE PRETENDEMOS RESPONDER .....	3
3. METODOLOGÍA .....	4
4. MARCO TEÓRICO .....	5
4.1. El porqué del mito .....	5
4.2. Campbell y el origen mitológico .....	6
4.3. El psicoanálisis del héroe .....	6
4.4. El héroe de las mil caras .....	8
4.5 El viaje de Chihiro (resumen de la trama) .....	9
4.6 Marco temporal .....	12
4.7 Sociedad japonesa, valores y tradiciones .....	13
4.8 El Bushido .....	14
4.9 Sintoísmo .....	15
4.10. Budismo .....	16
4.11. Confucianismo .....	17
5. Análisis .....	18
Separación o partida (Primera parte de la trama) .....	18
5.1 Separación o partida .....	18
5.2. La negativa al llamado .....	19
5.3. La ayuda sobrenatural .....	20
5.4. El cruce del primer umbral .....	22
5.5. El vientre de la ballena .....	23
II La Iniciación (Segunda parte del relato) .....	24
5.6. El camino de las pruebas .....	24
5.7. El encuentro con la Diosa (muerte y resurrección del héroe) .....	25
5.8. La mujer como tentación .....	26
5.9. La reconciliación con el padre .....	28
5.10 Apoteosis .....	30
5.11. La gracia última .....	32
III. El regreso .....	33
5.12. La negativa al regreso .....	33
5.13. La huida mágica .....	34
5.14. El rescate del exterior .....	35
5.15. El cruce del umbral de retorno .....	36
5.16. La posesión de los dos mundos .....	38
5.17. Libertad para vivir .....	39
6. Conclusiones .....	40
7. Anexos .....	45

## 1. FINALIDAD Y MOTIVOS

Resulta innegable que la explicación racional, la búsqueda de la verdad y el proceso empírico se han impuesto desde ya hace siglos a las interpretaciones mitológicas de los sucesos naturales, interpretaciones que ofrecían, sin duda, una herramienta para entender e interaccionar con el mundo externo, pero que no son otra cosa que una mera proyección del interno, es decir, de deseos y miedos humanos extrapolados a la realidad externa, con toda la superstición que ello conlleva. De esta forma, podríamos pensar que el relato mitológico, al no cumplir ya la función explicativa de la realidad, ha prescrito, pasando a ser un mero recuerdo anecdótico de cómo el hombre antiguo explicaba las fases lunares, el ciclo solar o el tiempo atmosférico. Pero la mitología va más allá del elemento confortador que aporta el saber cómo funciona un proceso natural. Es, en última instancia, un estudio del comportamiento humano. Ofrece un extracto único de lo que una sociedad entiende como loable y lo que repudia, los valores que cultiva o los miedos que afronta. Podríamos decir a grandes rasgos que, así como el ADN revela información genética básica del individuo, el relato heroico revela información básica sobre el colectivo.

Impulsado por el interés que despertó en mí esta última cuestión, en un primer momento me había interesado por la relación existente entre mitología y sociedad. Me interesaba mucho el proceso de retroalimentación que regía la relación entre ambos campos y quería indagar sobre ello. Sin embargo, claramente, un enfoque tan amplio requería una especialización, así que he decidido ceñir la investigación al relato heroico y, más concretamente, a un marco temporal y territorial específicos, el Japón contemporáneo.

Al margen de las enormes cifras que manejan las producciones cinematográficas de animación japonesa (*anime*) y la industria de los videojuegos, el aspecto más interno (mitología y religión) de la cultura japonesa ha pasado mayormente desapercibido por el individuo occidental. Resulta cuanto menos llamativo que el mero barniz que aporta la escenografía manga sea tan cautivador para el espectador occidental, y que al mismo tiempo exista un interés tan limitado, en términos generales, por lo subyacente, la mitología.

De esta forma, considero interesante realizar un análisis sobre esta muestra tan reveladora de la sociedad y cultura japonesas como es el relato heroico. Abordaré el estudio tomando como punto de partida el libro de Joseph Campbell *El Héroe de las Mil*

*Caras*, una obra cuya repercusión trataré de forma extensa en el análisis. Por el momento, me limitaré a explicar su tesis principal, la cual es la siguiente: afirma que la creación del relato mítico desde el punto de vista del psicoanálisis sigue unas estructuras fijas, immanentes al ser humano, que hacen que, con independencia de la cultura, todos los mitos sean muy similares.

Me parece interesante abordar la vigencia que conserva la obra de Campbell, así como su capacidad de ajuste y adaptación a casos particulares como el que propongo. Al fin y al cabo, para sustentar su tesis el autor aporta ejemplos que encajan perfectamente en los patrones que define, pero me parece interesante ir más allá de esos ejemplos y observar si es lo suficiente flexible para abarcar aquellos relatos que sobrepasan el rango temporal que Campbell pudo tomar de referencia (el libro data de 1959), y también aquellos con una carga cultural particularmente intensa como es el caso de la japonesa.

## **2. PREGUNTAS QUE PRETENDEMOS RESPONDER**

Es obvio que una obra con la relevancia que ha tenido la de Campbell ya ha sido evaluada con anterioridad y, por supuesto, a partir de un arsenal empírico mucho más amplio del que yo dispongo, por lo que en ningún momento me planteo confirmar su rigor o desestimarlo. El valor de este trabajo estriba más bien en encontrar los matices, las particularidades del relato heroico japonés, que lo desmarcan, de alguna manera, de algunos patrones que fijó Campbell en su obra.

Me parece una forma original de realizar un doble estudio: en primer lugar, averiguar la vigencia y rigor que conserva la obra de Campbell cuando la aplicamos a casos muy concretos y, por otra, averiguar hasta qué punto es la cultura que usemos como referencia, y no la psicología, el motor principal que interviene en el proceso de generación mitológica. De esta manera, será principalmente un estudio comparativo entre el arquetipo de relato heroico generalista que describe Campbell y el particular del Japón moderno.

Tomaré como principal referencia para llevar acabo mi estudio la película *El viaje de Chihiro*, ganadora de un Óscar en 2001 a la mejor película de animación. Escojo esta producción por dos motivos. En primer lugar, porque realiza una crítica al Japón moderno capitalista desde la nostalgia de un pasado espiritual, por lo que las referencias culturales y mitológicas serán muy abundantes, y, en segundo, por la repercusión y el recibimiento con el que ha sido acogida tanto el mundo oriental como el occidental, lo que hacen de la

misma la producción japonesa más exitosa de la historia. Analizaré, de esta forma, su argumento desde la lupa del mitólogo estadounidense Joseph Campbell y recogeré las conclusiones que considere más relevantes.

### 3. METODOLOGÍA

El objetivo de este trabajo consistirá, pues, en identificar los principales puntos en los que el relato heroico japonés se desmarca del patrón que diseña Campbell en su obra *El héroe de las mil caras*. En el caso en que, ciertamente, identifique puntos de divergencia entre el enfoque generalista de Campbell y el caso particular de Japón trataré de encontrar y aportar una explicación a modo de hipótesis, basándome bien en la historia, bien en los trazos que definen a la sociedad japonesa. Así, en primer lugar, abordaré de manera sintética y estructural el arquetipo del héroe japonés contemporáneo, las características que le definen, sus motivaciones, sus miedos o sus deseos. Se tratan todos ellos de aspectos fundamentales para entender el proceso de toma de decisiones que seguirá en el relato, algunas de las cuales resultarán seguramente incomprensibles e incluso desacertadas a ojos del espectador occidental. Una vez realizado este estudio generalista analizaré punto por punto si las fases que identifica Campbell en el *El héroe de las mil caras* se corresponden o no con el relato heroico más famoso que produjo Japón en las últimas dos décadas: *El viaje de Chihiro*, una producción de *anime* que traspasó las fronteras japonesas para hacerse un hueco también en el imaginario occidental. Será la muestra principal que utilizaré para analizar la correspondencia entre el relato heroico japonés moderno y el estudio que realiza Campbell en *El héroe de las mil caras*, pero también haré mención a obras del estudio *Ghibli* como *La Princesa Mononoke* y otras mucho más antiguas como la película *Ran* de Kurosawa o relatos populares japoneses.

## 4. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

### 4.1. El porqué del mito

A lo largo de la historia se han dado diversas interpretaciones sobre la razón de ser de los mitos desde un punto de vista psicológico.

Comenzando por Sigmund Freud, el psicólogo austriaco y “padre” del psicoanálisis argumenta que el mito no es otra cosa que un sueño público, mientras que los sueños son imaginaciones de carácter privado (Freud, 1930). En esta misma línea, Durkheim definía el mito como un análogo de la instrucción figurativa para amoldar al individuo a su grupo (Alcantud, 2017). En ambos casos se analiza el mito desde una perspectiva grupal. Sería Carl Jung quien, posteriormente, abandonaría estas concepciones colectivistas para argumentar que los mitos funcionan como una guía para la realización personal, por lo que es en el individuo y no en el grupo donde radica el valor del mismo. Para Jung, los mitos surgen del inconsciente y contienen las verdades más primarias sobre la existencia: «Los mitos son, ante todo, fenómenos psíquicos que revelan la naturaleza del alma» (Jung,1977:143). El caso más paradigmático es el del héroe mitológico, aquel que se esfuerza por vencer sus miedos y otros obstáculos para conseguir su objetivo. Estos relatos sirven como modelo para que cada individuo lo reproduzca en su vida, se libere de las trabas y desarrolle todo su potencial.

Según Alcantud, las ideas de Jung con respecto al mito y la religión han causado un impacto mayor que las de Freud tanto entre académicos, donde destacan Mircea Eliade y Joseph Campbell, como entre el público en general (2017). Para Eliade, la función principal del mito consiste en revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas: tanto la alimentación como el trabajo, la educación, el arte o la sabiduría (Eliade, 1968:69). Por otra parte, para Joseph Campbell, nuestro autor de referencia, la necesidad de superar la mortalidad, de trascender, es el incipiente de la mitología. Así, según Campbell el extracto más primario de la organización de la vida humana no es, curiosamente, la economía sino la mitología. Expone, a modo de ejemplo, las pirámides, los hindúes que deciden morir de hambre a pesar de tener alimento a su disposición o la historia del Estado de Israel (Campbell,1972:35). En el siguiente apartado trataremos más en detalle la razón de ser del mito para Joseph Campbell.

## 4.2. Campbell y el origen mitológico

Joseph Campbell identifica el punto de divergencia entre las tradiciones mitológicas occidentales y orientales en la meseta de Irán (Campbell, 1999:1). Al Oeste la tradición occidental y al Este la oriental. Sin embargo, argumenta que esta división es fruto únicamente de la evolución histórica, ya que originalmente ambas tradiciones provienen de un pasado común, la Edad de Bronce y de un mismo territorio, Levante. La madre tierra fue el objeto de los primeros rituales neolíticos y de las primeras narrativas mitológicas. Campbell señala que en un periodo primario tal vez era concebida simplemente como una patrona local de la fertilidad, pero su culto se fue sofisticando, hasta que ya en la civilización sumeria pasó a tener un alcance mucho mayor, casi cosmológico. Era el símbolo metafísico: la principal personificación del poder del espacio, el tiempo y la materia, dentro de cuyos límites todos los seres se originan y mueren: la sustancia de sus cuerpos, configuradora de sus vidas y pensamientos, y receptora de sus muertos (Campbell, 1999:23). De esta visión de la tierra como fuente incesante de destrucción y creación surge el mito del eterno retorno, tan relevante tanto en la mitología occidental como en la oriental. Los relatos míticos posteriores son meramente una extrapolación de esta primaria percepción del mundo, percepción que surge, de esta forma, del mero raciocinio y observación humana. El tronco cae, y con su muerte nutre de abono el campo del que, a su vez, se nutrió él. Se observa en la tierra un eterno resurgir que se corresponde también con la continuidad cíclica que el ser humano observa en el cielo. Los periplos del sol o las fases lunares confirman el patrón por el que parece regirse el universo. Un patrón que será repetido de manera incesante en mitología, religión y también, por su puesto, en los relatos heroicos del Japón moderno. Con el fin de sintetizar, Campbell describe el fenómeno al que nos referimos en los siguientes términos: «Los muertos son enterrados para poder renacer y los ciclos del mundo vegetal se convierten en modelo para los mitos y rituales humanos» (Campbell,1999:70).

## 4.3. El psicoanálisis del héroe

El término héroe proviene de la antigua Grecia (*hērōs*), cuya traducción literal sería *protector* o *defensor*. Según Scott LaBarge, el héroe tradicionalmente es un ser mortal en sí mismo pero inmortal en su legado, un ser cuya trascendencia va más allá del hecho concreto, o acto en vida (2001). El héroe actúa como modelo o sinopsis de lo que una sociedad entiende como íntegro y loable, lo que genera una retroalimentación mutua entre los valores que encarna el héroe y los que acoge y, a su vez crea, la sociedad.

Además de la vertiente moral, como espejo, LaBarge identifica otra de igual importancia, la posibilidad. El héroe por definición es extraordinario, es capaz de cosas que el ser humano medio no podría alcanzar. Sin embargo, esta posibilidad no es absoluta, pues todo héroe debe tener elementos humanos que nos permitan identificarnos con él (Chatterji, 1985). Así, también atraviesa dificultades, conflictos tanto internos como externos, que le llevarán al límite e, incluso, a la muerte. Que un héroe muera no implica que haya fracasado, todo lo contrario, la figura del héroe mártir tiende a ser incluso más penetrante en la *psyche* humana que aquel que es inmortal. El sacrificio por el ideal y su correspondiente victoria sobre lo tangible cobra aquí una gran importancia.

Sin embargo, a lo largo de la historia, la figura heroica se fue «humanizando». Mientras que el héroe clásico solía tener una vertiente divina o aristócrata que le situaba desde el nacimiento en una posición superior al resto de mortales, las sociedades modernas premian los orígenes humildes y el sobreponerse a la adversidad inicial. La idea de destino clásica se opone, así, a la nueva concepción moderna (Campbell, 1975:27).

Otro aspecto que cabe mencionar es el grado de moralidad del héroe. El héroe moderno, influenciado por la religión cristiana, es un ser absolutamente moral en esencia y acto. De esta forma, se premian cualidades como la honestidad o el decoro ético. El griego, por el contrario, no es capaz en ocasiones de dominar su naturaleza interna. Tomemos como ejemplo la figura de Aquiles, el legendario héroe de la *Iliada*, quien tras conocer el asesinato de su amigo Patroclo a manos de Hector se vuelve un personaje extremadamente cruel e irracional. Su *menis* (ira) se impone a su *philos* (amor), algo que raramente ocurre en el caso del héroe moderno (Ezquerro, Blázquez, 1985:110). Tal y como veremos, el héroe japonés se parece más al griego que al cristiano en este aspecto, pero también irá evolucionando.

Otra de las diferencias entre los héroes clásicos y modernos estriba en el fin pretendido. Mientras que los primeros perseguían fama y honor, los segundos procuraban, a través de sus hazañas, un bien social.

En resumen, la necesidad de sentirse superior al mundo físico es una condición inherente al ser humano. Lo que aporta el relato heroico son el esquema y los valores requeridos para conseguir ese objetivo.



#### 4.4. El héroe de las mil caras

«Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que capturemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado» (Campbell, 1959). El prólogo del libro que escribe Joseph Campbell es toda una declaración de intenciones de la magnitud de la empresa que pretende abordar. Al fin y al cabo, consiste en reducir toda la producción mitológica humana a un patrón establecido, pero lo cierto es que esta reducción a lo nuclear nos aporta información muy valiosa sobre la sociedad, la psicología y, en última instancia, sobre la naturaleza humana. Según Campbell, las historias descritas en los mitos tienen los siguientes cometidos: En primer lugar, el fin metafísico consiste en avivar el enigma de la existencia y aportar una solución alternativa. El fin cosmológico, la fundamentación más primaria del mito que tratábamos en el punto anterior, consiste en realizar una interpretación didáctica de la actividad del cosmos. A continuación, Campbell identifica el fin social, que consiste en amparar la estructura social de la comunidad y, por último, la función psicológica, a la que hacía referencia Jung, el cual identificaba el mito como una guía para la realización y el conocimiento personal.

La tesis de Campbell está profundamente inspirada en el autor Otto Rank (1884-1939) quien en su obra *El mito del nacimiento del héroe* ya advertía sobre «la similitud entre las estructuras de los mitos en diferentes pueblos aún en aquellos separados por vastas distancias geográficas» (O,Rank, 1993:43). Así, Campbell identifica tres fases principales comunes a todos los mitos: la *Partida*, la *Iniciación* y el *Retorno*. Cada una de ellas se divide en 5, 6 y 5 sub-fases respectivamente. En el análisis las veremos en detalle.

#### 4.5 El viaje de Chihiro (resumen de la trama)

Ganadora de un *Óscar* a la mejor película de animación en 2001 y considerada como la producción japonesa más exitosa de todos los tiempos, *El viaje de Chihiro* es una obra que ha cautivado la imaginación de públicos de todas las edades y en cualquier lugar del mundo (Anexo 1). Un éxito sin precedentes que, siguiendo la costumbre de Mizayaki, el director, se empezó a rodar sin ni siquiera tener todo el argumento completo. La película narra la historia de una niña que acaba con sus padres en un parque temático abandonado. La familia se dirigía a la nueva casa donde se iban a mudar, pero un desvío insospechado hizo que acabaran en ese extraño lugar. Una vez allí, los padres de la niña se paran en un puesto de comida en el que aparentemente no había nadie para atenderles. Chihiro insiste en volver a casa, pero termina resignándose a la actitud de sus padres y se va a dar una pequeña vuelta por la zona. Encuentra un edificio muy alto con una vía del tren que circula por debajo, se trata de una casa de baños. En ese momento, Chihiro se encuentra con un chico que se alarma al verla y le dice que regrese antes de que anochezca (Anexo 2). Chihiro se echa a correr en busca de sus padres, pero era demasiado tarde, estos no habían dejado de comer y se habían convertido en cerdos (Anexo 3). De repente, el lugar adquiere un ambiente extraño, oscuro, repleto de figuras que parecen espíritus y donde claramente el ser humano es un intruso. Chihiro se dirige corriendo al río y se da cuenta de que su cuerpo se está volviendo transparente. En ese momento aparece de nuevo el chico, Haku, quien le ayuda a que se sienta mejor y le da comida del nuevo mundo para que no desaparezca (Anexo 4). Claramente, ya se perfila como una figura que va a ser importante en la historia. Haku le dice a Chihiro que encuentre a Kamaji, el hombre que controla el suministro de jabón de los baños, y le pida trabajo, sino Yubaba, la bruja que controla la casa, la convertirá en un animal. Una vez allí, Kamaji se muestra reacio a darle trabajo a la niña (Anexo 5), ya que no necesita más ayuda, por lo que le ordena a su ayudante, Lin, que la lleve con Yubaba para que esta sea la que le de trabajo. Yubaba termina accediendo, pero como parte del contrato le roba el nombre a Chihiro, por lo que pasa a llamarse Sen. De repente, aparece de nuevo en escena Haku, quien disimula no conocer a Chihiro, ya que está ahora ejerciendo las labores de ayudante de Yubaba. Contrariada, Chihiro se dirige de nuevo con la ayudante de Kamajii y, mientras está cenando, comienza a llorar desconsoladamente.

De vuelta en el balneario, Yubaba observa que se aproxima un espíritu recubierto de barro de unas dimensiones extraordinarias. La bañera grande destinada a este tipo de

huéspedes está sucia, por lo que Lin envía a Sen (Chihiro) al capataz para que le proporcione un jabón de hierbas.

El capataz se niega a darle a Sen una muestra de jabón, ya que, según él, lo desperdiciará, pero aquí aparece un misterioso personaje nuevo, un espíritu silencioso y sin cara le concede el jabón a Chihiro. Ella coge una pastilla, la que necesita, pero el espíritu le ofrece más, y Chihiro las rechaza.

Mientras tanto, el otro espíritu lleno de barro llega y Yubaba encarga a Chihiro la tarea de asistirle en el baño. La tarea le resulta muy desagradable, pero aun así la lleva a cabo sin rechistar (Anexo 6). En un momento dado, Chihiro se da cuenta de que el espíritu tiene clavada una espina en el costado, por lo que Yubaba decide reunir a todo el balneario para que tire de ella, y así poder sacársela (Anexo 7). Cuando lo logran, empieza a salir de su cuerpo una gran cantidad de basura y restos, hasta que, finalmente, el espíritu se queda desnudo, completamente liberado (Anexo 8). Se trataba del espíritu de un río. Finalmente, como agradecimiento, este espíritu le obsequia a Chihiro con un regalo que aparenta ser una bola de arroz.

El gran éxito de Chihiro le reporta la admiración de los empleados e incluso de Yubaba, pero la atención de la trama se tornará a otro personaje que introducíamos anteriormente, el sin-cara. Este espíritu aparentemente inofensivo acabará siendo uno de los grandes protagonistas de la historia. Ofrece oro a los trabajadores del balneario y, si estos lo aceptan, los devora. De esta forma, acabará causando un enorme caos. El monstruo no parará hasta encontrar a Chihiro, la única que había rechazado una de sus ofertas. Así, una vez están cara a cara el monstruo y la niña (Anexo 9), el monstruo la intenta tentar, pero la niña insiste en que no quiere oro, que no lo necesita y, en su lugar, trata de ayudarlo. Le ofrece parte del obsequio que le había entregado el espíritu del río hacía unos instantes. El sin-cara lo traga y, a continuación, empieza a vomitar uno por uno a todos los trabajadores de la fábrica que había devorado. El monstruo de la codicia fue vencido por la generosidad de Chihiro.

En otra escena, un dragón parece que está siendo perseguido por unas figuras de papel. Chihiro abre las compuertas de su habitación para ayudarlo a que se pusiera a cubierto (Anexo 10). El dragón era Haku, malherido. Chihiro descubre su nueva forma.

La niña se dirige al despacho de Yubaba para encontrar algo que pueda ayudar a Haku. La bruja casi la ve, por lo que Chihiro tiene que esconderse en un montón de

cojines. Allí, un bebé gigante agarra a Chihiro. Se trata del hijo de Yubaba, lo más valioso en el mundo para ella (Anexo 11). En poco tiempo conocemos su forma de ser mimada y caprichosa. «Si no juegas conmigo, lloraré», le dice a la niña. Chihiro le responde que tiene que ayudar a alguien importante para ella que se encuentra en apuros. Ante la insistencia del bebé, Chihiro le muestra su mano con la sangre de Haku diciendo: «¡Es sangre, ves, sangre!» El bebé la suelta y comienza a llorar desconsoladamente y formar un enorme jaleo. Uno de los trozos de papel que seguía a Haku se convierte en Zeniba, la hermana gemela de Yubaba, y revela lo que está seduciendo con el dragón. Resulta que Haku le había tratado de robar un sello sagrado y, como castigo, estaba siendo perseguido por un hechizo (Anexo 12).

Chihiro obliga a Haku a comer la porción sobrante del obsequio que le dio el espíritu de río (Anexo 13). Al tragarlo escupe el sello que había robado y vuelve a su forma humana, pero está demasiado débil, el hechizo del sello casi acaba con su vida. Chihiro decide devolverle el sello a Zeniba para que perdone a Haku, por lo que emprende un viaje en tren que le lleve junto a la bruja.

Por otro lado, Haku, ya más recuperado se dirige a Yubaba. Quiere ayudar a Chihiro, por lo que le soborna con lo más preciado en el mundo para ella, su bebé gigante. Para volver a verlo, Haku le impone una condición a Yubaba, que devuelva a los padres de Chihiro a su forma humana. Esta, desesperada y enfurecida, acepta, pero con la condición de que Chihiro deberá superar una prueba final.

En casa de Zeniba, esta acaba perdonando a Haku, por lo que Chihiro ya puede regresar al balneario con su dragón para superar la prueba final de Yubaba. En el camino de vuelta, la niña le cuenta una historia que le pasó cuando era pequeña (Anexo 14). Resulta que un día de verano se cayó en un río y este la transportó a la orilla, el río se llamaba Kohaku. Al oír esto las escamas del dragón se erizan y se desprenden de su cuerpo dejando tan solo la forma humana. Al recordar su verdadero nombre, también queda liberado de Yubaba. Él salva a la niña y esta, a su vez, lo salva a él.

Chihiro llega a donde estaba Yubaba para enfrentarse a la prueba final, la cual consistía en acertar cuáles de los cerdos que estaban en la granja eran sus verdaderos padres. La respuesta de Chihiro es «ninguno» y acierta. Por lo que Yubaba es obligada a cumplir su promesa y devolver a los verdaderos padres de Chihiro a su forma humana.

Al final de la trama se muestra a Chihiro regresando al coche con sus padres, quienes no tienen ningún recuerdo de lo que verdaderamente ha sucedido en ese extraño y misterioso parque de atracciones.

#### **4.6. Marco temporal**

En este trabajo estudiaremos la figura heroica del Japón moderno, una franja temporal que se extiende desde el final de la segunda guerra mundial en 1945 hasta la actualidad. Para analizar este periodo de tiempo, es necesario hacer previamente un repaso a modo de síntesis sobre los principales cambios sociales y económicos que nos llevaron hasta este punto.

El primer evento que sin duda debemos mencionar es la Revolución Meiji de 1868. Con esta revolución se produce el final del control del territorio japonés por parte del clan Tokugawa, los grandes terratenientes de Japón. Hasta ese momento, el que ahora es el Estado con la esperanza de vida más alta del planeta era un país pobre, subdesarrollado, basado en una economía profundamente rural y dividido en unos estratos sociales extremadamente rígidos e imposibles de eludir. Así, mientras Europa estaba experimentando la Revolución Industrial, Japón permaneció aislado, ajeno a los cambios sociales y económicos que se estaban produciendo en nuestro continente. Con la Revolución Meiji esto cambia, Japón comienza una nueva era de apertura al mundo exterior y pone en marcha un amplio programa de reformas que afectan a todos los campos. Por ejemplo, en el ámbito político e institucional, Japón adopta un poder judicial independiente, así como un sistema legislativo bicameral. En el económico, se establece un nuevo sistema de derechos de la propiedad y se potencia el comercio exterior (Walter, 2017:277).

Sin embargo, todo este progreso se ve truncado una vez llega Hirohito al poder en 1926 y se inicia un periodo de economía de guerra. Ciertas élites se ven favorecidas por este cambio de modelo, pero la calidad de vida de la inmensa mayoría de la población cae en picado. Además, en el plano internacional se produce la invasión de Manchuria en 1931, lo que, por otra parte, da lugar a un periodo de enfrentamiento y tensión con las potencias occidentales que no finalizaría hasta mediados del Siglo XX. El Japón moderno surge de esta forma como respuesta a los errores de este periodo conflictivo y, a su vez, como continuación del periodo iniciado con la Revolución Meiji. Tras finalizar la Segunda Guerra Mundial se inician nuevas reformas en el plano político y económico que llevarán a la democratización del territorio y a la adopción del modelo económico

liberal, unas reformas que serían incentivadas y supervisadas por las potencias occidentales, y que tendrían, como resultado, una de las expansiones económicas más notorias de la historia (Walter, 2017). Las décadas de máximo apogeo serían los sesenta y especialmente los setenta, momento en el que la cultura japonesa comenzó a hacerse cada vez más llamativa y atractiva para el resto del mundo. En ese momento Japón era paradigma y modelo de progreso, algo que sin embargo cambiaría con la crisis económica de la década de los noventa. Esta crisis, de corta duración, pero relevante en impacto, sería la predecesora de un nuevo periodo de crecimiento que llega hasta nuestros días.

#### **4.7 Sociedad japonesa, valores y tradiciones**

La sociedad japonesa es ahora una sociedad moderna y avanzada, pero con ciertas particularidades que resultan muy reveladoras para el estudio y análisis de la figura de su héroe contemporáneo. Al fin y al cabo, como mencionamos en la introducción, el héroe no es más que el reflejo de los valores que una sociedad admira. Pasaremos ahora, por lo tanto, a definir estos valores, así como a analizar los principales atributos que caracterizan a la cultura de referencia. En primer lugar, a pesar de que hace mucho tiempo que el país abandonó su hermetismo espiritual, Japón conserva un cierto grado de nostalgia respecto a su pasado inmaterial (Walter, 2017). Existen un gran número de producciones culturales japonesas que realizan una reivindicación de ciertos valores pertenecientes al Japón feudal, a partir de una crítica al capitalismo. Un ejemplo de esto será nuestra obra de referencia, *El viaje de Chihiro* o *La Princesa Mononoke*, otra obra a la que también aludiremos.

En contraposición con el continente europeo, donde las luchas entre clases y culturas fueron una constante a lo largo de la historia, Japón siempre mantuvo un orden social muy estratificado y rígido, incluso en los momentos de mayor caos e incertidumbre. Como resultado de este alto grado de coordinación estructural, la isla gozó durante siglos de relativa estabilidad interna, aunque también sacrificó en gran medida su capacidad de expansión económica, ya que el individuo se veía abocado desde el nacimiento a ocupar una posición social y a desempeñar un papel, sin margen para el desarrollo de su potencialidad. Esto tuvo como resultado un sentido de honor y deber entre la sociedad japonesa que se extiende hasta nuestros días, conformando un elemento clave para comprender su funcionamiento. Campbell definía el sentido del honor japonés en los siguientes términos: «La plena y solemne identificación del individuo con su rol asignado socialmente. La función de cada uno es desempeñar su papel sin la obstrucción de la

personalidad» (Campbell, 1999:547). Esta despersonalización del individuo la vemos también en nuestro relato heroico de referencia. Recordemos como Chihiro pasa a llamarse Sen, lo que en ningún momento la desvincula de su cometido.

Finalmente, si hablamos de honor en Japón nos tenemos que referir inevitablemente al Bushido, el camino del guerrero, que Campbell identifica como la esencia más pura de la cultura japonesa (Campbell, 1999:548).

La voluntad del héroe japonés será, así, implacable, en contraposición con el occidental, que se mostrará mucho más dubitativo en sus acciones.

#### **4.8 El Bushido**

El Bushido es un estricto código de ética y honor por el que se regía la vida de las clases altas militares y la de los samuráis. Su duración abarcaba desde el nacimiento hasta la muerte y el grado de sometimiento que implicaba vivir acorde con sus reglas era pleno.

El Bushido ofrecía una guía para la lucha basado en un sentimiento del honor que dominaba el resto de pasiones. La lucha desprovista de humanidad no es lucha y un líder nunca sería un líder si carecía de ciertos valores básicos. En resumen, el Bushido aportaba el corolario de lo que se podía entender por un guerrero u hombre honorable (Campbell, 1999:551).

Las siete virtudes que se deducen del Bushido, y que veremos aplicadas en la figura del héroe japonés contemporáneo, son las siguientes:

- *Gi* (Justicia): El héroe japonés entiende la justicia como un conjunto de leyes internas. El sentimiento de lo justo le llevará a tomar decisiones que vayan en contra de la justicia externa, pero nunca contra la suya propia, que será inquebrantable.
- *Rei* (respeto, cortesía): Incluso con aquellos que no son de su agrado, el héroe japonés adoptará una postura de respeto y cortesía.
- *Yu* (coraje): La aceptación de la muerte era el primer paso para entregarse en cuerpo y alma al Bushido. «El camino del samurái se encuentra en la muerte». Esto provoca que incluso en los momentos donde la vida del héroe corra peligro, este se comporte con una solemnidad y confianza que le hagan salir victorioso. Se trata de un elemento absolutamente diferenciador respecto al hombre corriente, temeroso y vulnerable ante la muerte.

- *Meiyo* (honor): Conforman la cualidad más importante y la razón de ser del guerrero. Se trata de la única línea roja que en ningún momento podrá traspasar. Si eso ocurre, el único camino para restaurarlo será el seppuku.
- *Jin* (benevolencia): El samurái goza de destrezas en el arte de la lucha que lo sitúan en una posición de absoluta superioridad respecto al resto de la población. Deberá, por lo tanto, utilizar estas destrezas sabiamente, sin desmedirse en sus actos ni abusar de su poder. El objeto de sus habilidades será, así, la defensa y nunca el ataque carente de razonamiento.
- *Makoto* (honestidad): Las promesas del samurái son sagradas. Lo que ha dicho lo cumplirá. Su carácter implacable le permitirá llevar a cabo hasta el más osado de sus cometidos.
- *Chuugi* (lealtad): El guerrero será un servidor que no cesará en su empeño de demostrar su lealtad hacia los demás. Se refiere tanto a la lealtad hacia su señor como su lealtad hacia el resto de personas (Koratai, 2016).

El Bushido se nutre de corrientes religiosas y filosóficas como el Budismo, el Confucianismo y el Sintoísmo (2013). Ahora trataremos los aspectos principales de estas corrientes, lo que nos ayudará a comprender mejor la moral por la que se regirá el héroe en la aventura.

#### **4.9 Sintoísmo**

Según Campbell, la religión sintoísta en Japón «no es una religión de sermones, sino de temeroso respeto» (Campbell, 1999:522).

Curiosamente, a pesar del hermetismo social al que hacíamos referencia antes, donde todo está perfectamente estratificado, los japoneses tienden a favorecer la espiritualidad emotiva sobre la racional. Experimentan la grandeza de la creación fundiéndose con el entorno, de manera que el todo es uno y el uno es todo. Esta experiencia mística se canaliza a través de expresiones artísticas que pueden tomar múltiples formas (desde música hasta jardinería). Campbell cita un poema japonés que resulta muy revelador para entender el núcleo de la experiencia espiritual que se deduce del sintoísmo. «Desconocido para mí lo que reside aquí: fluyen lágrimas de humildad y agradecimiento» (Campbell, 1999:523). Así, el sintoísmo no establece un código moral específico y rígido, no guía el acto ni establece un fin concreto. Alude a la experiencia vital de una forma mucho más amplia que se podría resumir, siguiendo a Campbell, como «vivir con gratitud y temor en el misterio de las cosas» (Campbell, 1999:523).



De esta manera de entender el mundo se deducen cuatro cualidades fundamentales que tendrán su aplicación en la figura heroica. El corazón brillante o *akakikokoro*, implica desparpajo y valentía, el corazón puro *kiyoki kekoro*: libertad de prejuicios, el corazón recto *tadashiki kokoro*: sentido de lo justo, y el corazón sincero *naoki kokoro*: honradez y lealtad (Campbell, 1999:524).

Finalmente, según el sintoísmo, el alma se encuentra compuesta por dos partes, «una suave, refinada y feliz y otra tosca, cruel y vigorosa» (Campbell, 1999:45). Así, muchos de los relatos mitológicos japoneses más antiguos se pueden resumir en una lucha entre dos fuerzas, el bien y el mal, la vida y la muerte, sabiduría y barbarie... Lo vemos reflejado en relatos como el de la diosa sol y el dios tormenta y muchos otros. Esta pugna entre parejas de contrarios no es exclusiva de la mitología japonesa, pero sus componentes y desenlace sí tendrán mucho que ver con aspectos concretos de cada cultura.

#### **4.10. Budismo**

Otra de las religiones que nutrieron a la sociedad japonesa fue la budista. «En el campo de la mitología, el budismo introdujo en Japón una ingente cantidad de la imaginación india, que se caracteriza por la grandeza de la escala, la riqueza de la imagería, los amplios vuelos de la fantasía» (Campbell, 1999: 532).

Al igual que el sintoísmo, el budismo aporta una visión cosmológica unitaria, es decir, no como una suma de sus partes sino como un todo en sí mismo. Así, del Budismo se deducen cuatro teorías fundamentales que aluden a lo mismo, la inseparabilidad: La Profunda Teoría de la Correlación defiende la indivisibilidad espacial y también temporal, de manera que presente, pasado y futuro forman todos parte de un conjunto lineal imposible de discernir. La Profunda Teoría de la Libertad Perfecta, por otro parte, defiende una conexión absoluta entre las cosas que forman la tierra, de manera que todo acaba influyéndolo todo. Por último, La Profunda Teoría de la Complementación y La Profunda Teoría de la Consumación de la Virtud Común aluden a la enseñanza del Sutra de la Guirnalda de Flores, conocida en Japón como Kegon: la infinitud como principio de armonía (Campbell, 1959:533).

La inexistencia de un origen, de un principio (anaditva), es quizás uno de los trazos más distintivos del pensamiento budista. Esta forma de entender la vida se opone claramente al pensamiento occidental, el cual ha estado históricamente inmerso en resolver la cuestión de la causa primera, del primer motor, el demiurgo, que señale el principio absoluto (Tola, 2017).

#### **4.11. Confucianismo**

Tal y como afirma Campbell, la tradición japonesa, el mundo físico en el que vivían y las diferentes corrientes religiosas que arraigaron en la isla, crearon un caldo de cultivo óptimo para la propagación del folclore y la leyenda. Sin embargo, esta dinámica se vería truncada por una nueva corriente al alza que aparece aproximadamente en el Siglo III (dc), el Confucianismo, que ofrece una visión del mundo mucho más racional y tangible, y que en cierta medida coartó la imaginación humana en lo referente al mito (Campbell, 1999:544).

La mitología japonesa es, aun así, de las más ricas y relevantes del mundo, incluso en la actualidad, tal y como revelan su influencia en películas libros y series contemporáneos.

## 5. ANÁLISIS

El haber estudiado las cualidades del héroe japonés y los valores por los que se rige nos ayudará posteriormente a entender los matices más notorios en los que la narrativa heroica japonesa y, en particular, *El viaje de Chihiro*, se desmarca del arquetipo definido por Campbell en *El héroe de las mil caras*.

### I Separación o partida (Primera parte de la trama)

#### 5.1 La llamada a la aventura

«Una ligereza (aparentemente accidental) revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no entiende correctamente» (Campbell, 1959:65). Se trata del punto genealógico que propicia el gran viaje. Una casualidad inesperada revela el destino al que está abocado el héroe, produciéndose así lo que Campbell denomina aludiendo a la mística: «el despertar del yo». En una gran cantidad de relatos occidentales este momento se ve reflejado en un instante de incertidumbre donde el héroe comienza a comprender aspectos de su pasado que hasta ese momento eran para él un misterio, por ejemplo, habilidades especiales, experiencias o la pertenencia a un linaje real.

En otros relatos, por el contrario, nada del pasado del héroe parecía augurar el destino que ahora se revela parcialmente, el misterio del elegido aparece justo en este instante. Este punto de incertidumbre en la aventura despierta en el héroe dos fuerzas internas que se debaten, el sentimiento de excepcionalidad y deber, por una parte, y el miedo a lo desconocido, por otra. En ocasiones la voluntad interna del individuo se impondrá para dar el primer paso y emprender la aventura, como fue el caso de Teseo cuando escuchó hablar de la historia del Minotauro, mientras que, en otras, el héroe, paralizado por la magnitud de la empresa que se le presenta, necesitará de un tercero que le empuje (Campbell, 1959:68). Este sería el caso de Odiseo, impulsado por las ráfagas que enviaba el dios Poseidón para conducirlo a su destino (Homero, 2012).

El viaje transcurrirá, así, tanto en el plano externo, con propósitos tangibles, como en el interno, que tendrá como último propósito el descubrimiento de la verdadera identidad de sí mismo y de su potencialidad. Se produce aquí lo que en el marco teórico identificamos como el héroe como modelo o espejo. El relato heroico muestra el camino hacia el desarrollo de la potencialidad humana que determina la sociedad.

En los relatos heroicos japoneses que he analizado esta primera fase de la aventura aparece claramente diferenciada.

En *El viaje de Chihiro* la ligereza accidental a la que se refiere Campbell ocurre cuando la familia se pierde en un parque temático abandonado que posteriormente será un balneario de espíritus. Se cumplen las dos premisas de Campbell, la casualidad y la exposición al mundo insospechado. Por otra parte, en *La princesa Mononoke*, *La llamada a la aventura* viene dada por la herida maldita que infiere el jabalí al personaje principal, otra casualidad, pero no se cumple la segunda premisa, ya que la exposición al mundo desconocido ocurre por su propia voluntad, es Hakiro quien decide ir al bosque de espíritus a curarse. La casualidad en el relato japonés abunda también en los relatos populares, ejemplo de ello sería el cuento clásico de Urashima Taro y la tortuga. Taro se encuentra con unos jóvenes que atormentaban a una tortuga y les persuade para que cesen. La tortuga, como agradecimiento, al día siguiente la llevará al reino marino, donde conocerá y se enamorará de la reina de los mares. Finalmente, otro ejemplo sería el del cortador de bamboo que no había podido tener un hijo con su esposa (Ozaki, 1908). Un día de trabajo, en medio del bamboo, una luz brillante le aturdió (casualidad), provenía de un recién nacido que había sido depositado en el bosque. El recién nacido pasaría a ser una niña proveniente de la luna (mundo desconocido).

## **5.2. La negativa al llamado**

En el punto anterior introducimos la encrucijada que tendrá que afrontar el héroe tras conocer la llamada a la aventura: armarse de valor y afrontarla o escudarse en el miedo que le propiciaba y rechazarla.

Campbell cita a Freud para tratar la preocupación que provoca la entrada en lo desconocido. Según el autor, en este punto se reproduce algo parecido al sentimiento de la primera separación materna: el mundo externo es percibido como una amenaza que se contrapone con la protección que evocaba el estado previo. Así, la incertidumbre de esta nueva realidad puebla la mente del héroe de miedos tanto racionales como irracionales que pondrán a prueba su fortaleza interna. La debilidad y el rechazo se condenarán duramente en los relatos heroicos, mientras que la aceptación y el valor se premiarán. Campbell expone a modo de ejemplo el castigo que sufre la esposa de Lot, convertida en estatua de sal por mirar atrás y no haber actuado conforme a lo que le ordenó Yavhé (Campbell, 1959:78). También puede ocurrir, como vimos anteriormente, que el héroe sea empujado a emprender la aventura por un tercero. Como ejemplos clásicos de este

mensajero que incita al héroe a embarcarse en lo desconocido, Campbell menciona los siguientes: una fuente que murmura, el bosque, un animal, un vidente o profeta etc. Así, no se trata de un mentor, sino más bien de una figura marginal en la historia que persuade al héroe para que inicie el camino.

En el caso de los relatos japoneses que he estudiado, si bien el miedo que suscita la empresa aparece claramente representado, el héroe en ningún momento duda de su destino, sino que acepta estoicamente su deber.

Se reproduce la idea nuclear sintoísta de «vivir con actitud y temor en el misterio de las cosas». El héroe acepta la amenaza que supone la entrada en lo desconocido como una condición inherente a la nueva realidad.

La fortaleza que muestra Chihiro, una niña de solo diez años, cautiva al espectador. Se ve sola, inmersa en un mundo desconocido del que parece imposible salir y, sin embargo, logra su gran objetivo, rescatar a sus padres y devolverlos a la forma humana. No huye de la aventura en ningún momento, sino que la afronta con firmeza.

El caso de Ashitaka en *La princesa Mononoke* es similar, la determinación por curar su herida y poner fin a la guerra entre el bosque de espíritus y los humanos es superior a cualquier miedo. Tal y como introducimos en el marco teórico, las siete virtudes del Bushido y, en particular, la concepción japonesa del deber y el honor juegan un papel fundamental en este punto. *La negativa al llamado* parece mostrarse con más frecuencia en los relatos heroicos occidentales (héroe más dubitativo) que en el japonés (impávido).

### **5.3. La ayuda sobrenatural**

«Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la figura del héroe es con una figura protectora» (Campbell, 1959:84). Como premio por su coraje y valentía, el héroe recibe una ayuda que será determinante para que pueda sobrevivir en los momentos de mayor peligro. En un gran número de relatos, se trata del momento donde el héroe conoce a la figura del «mentor», luz en las tinieblas y guía en la incertidumbre que acompañará al héroe en su aventura. El mentor actuará muchas veces a través del amuleto que le presta al héroe. Como ejemplos, Campbell señala el hilo que envía Ariadna a Teseo para que pudiera salir del laberinto con vida, o las figuras de Beatriz y la Virgen en la obra de Dante. Obras occidentales posteriores como *El señor de los anillos* también recogieron esta estructura. Recordemos como Frodo intimida a la

araña gigante con la luz de *Eärendil* que le entrega Galadriel en la primera parte de la novela (Tolkien, 2003).

Al contrario que en la fase descrita anteriormente, este punto sí aparece de manera muy nítida en la mayor parte de relatos heroicos japoneses.

Siempre a modo de hipótesis, podemos buscar una explicación a este hecho en la sociedad de referencia. En Japón se concibe al individuo como parte de un todo (influenciada por la concepción del mundo sintoísta). El desarrollo de su potencial, por lo tanto, dependerá en gran medida del apoyo que reciba del colectivo, tanto el cercano (familiar) como aquel más abstracto (conjunto de la sociedad). Sin este, el triunfo será siempre limitado y carente de sustrato.

«La sociedad japonesa es una sociedad colectivista y nada individualista, donde la cortesía y buenas formas (*rei*) son clave para mantener la armonía en el grupo (*wa*)» (Avellana, 2005:18).

Así, en todos los relatos que he analizado resulta particularmente sencillo identificar este punto de la ayuda sobrenatural: En *El viaje de Chihiro*, Haku le presta comida del nuevo mundo a Chihiro para impedir que desaparezca y pueda rescatar a sus padres (Anexo 4). Por otra parte, en *La princesa Mononoke*, justo en el momento de partir, la hermana del protagonista le entrega un collar con una piedra de cristal.

Considero interesante que tanto en los relatos heroicos orientales como los occidentales (especialmente después de Cristo), las figuras protectoras suelen estar representadas por un personaje femenino. En el relato heroico japonés clásico esto se ve muy claramente. Yamato Takeru, uno de los héroes más enigmáticos de la mitología japonesa dada su impredecible naturaleza, recibe un vestido de seda de la reina del Sol que le aportará buena fortuna en su cometido de luchar contra rebeldes y criminales en la isla de Kyushu. El emperador desterró a Yamato a esta peligrosa isla como castigo por haber matado a su propio hermano. Sin embargo, gracias a la ayuda de la diosa y su implacable actitud, Yamato se convierte en uno de los guerreros más legendarios de la historia de Japón. En uno de sus últimos cometidos, tras rezar a la Reina del Sol, esta le envía la espada Kusanagi, la misma espada que había usado Susanowo, otro de los héroes clásicos japoneses, para matar al dragón de ocho cabezas (Clayton, 2018:85).

Otro ejemplo clásico es el de Ushiwaka, el valiente niño que pretendía vengar la derrota que sufrió su familia por parte del Clan Taira. “Una noche, Sojo-bo se le apareció a Ushiwaka para ofrecerle su ayuda, simpatizando con su entusiasmo por la venganza”

(Anesaki, 1996:120). Sojo-bo le instruyó en el arte del combate hasta que su habilidad fue tal que se hizo eco en todo el mundo japonés.

#### **5.4. El cruce del primer umbral**

«La entrada de la zona de la fuerza magnificada» (Campbell, 1959: 94).

Tras recibir la ayuda, el héroe está preparado para atravesar el punto de no retorno, a partir del cual nunca volverá a ser el mismo. Todo lo que deja atrás: familia, amigos, su hogar... es pasado, un pasado que deberá sacrificar de manera ineludible en aras de conseguir su objetivo. Es relativamente sencillo sentirse identificados con este sacrificio en algún momento de nuestras vidas. El momento que abandonamos nuestro lugar de origen para ir a la universidad o para encontrar un trabajo, son, en cierta medida, ejemplos de un cruce del umbral donde sacrificamos cosas que nos importan motivados por el desarrollo de nuestra potencialidad.

Como hemos visto, para tomar este tipo de decisiones se requiere coraje como fuerza interna, pero muchas veces también una ayuda externa. Enlazando con el punto número uno, las más primarias composiciones sociales en forma de tribus y clanes era un ejemplo de mundo interno, familiar, el cual se interpretaba como seguro. Por otro lado, el mundo externo era concebido como un misterio amenazante. La creación de leyendas terribles sobre lo desconocido disuadía cualquier intención de penetrar en ese mundo. Campbell toma como ejemplo las historias narradas en torno al vasto océano que circulaban durante la Edad Media. Se pensaba que era un territorio infinito, habitado por leviatanes, sirenas y demás seres mitológicos que garantizaban una muerte segura a cualquier aventurero. Atreverse a surcarlo como hizo Colón en busca de nuevos territorios implicaba, así, asumir un gran riesgo. Solo una fuerza interna implacable, una férrea convicción, acompañada de una ayuda externa, casi divina, podía hacer realidad tal empresa, que sería concebida a todas luces como un acto heroico.

El cruce del umbral trata la transición entre el mundo ordinario y el mundo mágico. En ocasiones el relato enfatiza este punto: Sam en *El señor de los anillos*: «Si doy un paso más, será lo más lejos que he estado de mi hogar» (Tolkien, 2003), mientras que en otro se sobreentiende o se representa a través de símbolos.

En *El viaje de Chihiro* el cruce del umbral está simbolizado por un puente (Anexo 1), que atraviesa acompañado por Haku, la figura del protector. En el cuento clásico de Hiroshima Taro el umbral lo simboliza la entrada en el Océano, mientras que en *La princesa Mononoke* lo hace el bosque de espíritus.

## 5.5. El vientre de la ballena

En la mitología occidental se recurre con frecuencia al símbolo que Campbell identifica como «el vientre de la ballena», un patrón que puede adoptar varias formas dependiendo de la cultura de referencia. Se trata de un punto de inflexión en la novela que traerá consigo una enseñanza que resultará particularmente trascendente en el relato. Campbell ilustra este punto con la historia del profeta Jonás (Campbell, 1959:106), la cual resulta particularmente reveladora para entender a qué nos referimos. Dios envía a Jonás a la ciudad de Nínive, corrompida por el fraude y la perversión, con la esperanza de que el profeta la devolviera a la rectitud. Sin embargo, la mala reputación de la ciudad y el peligro que suponía el viaje hizo que Jonás decidiera rechazar el cometido, por lo que al día siguiente coge un barco y navega en la dirección contraria, lo más lejos posible de Nínive. Esa misma noche, una fuerte tempestad asoló el mar por el que navegaba el profeta, poniendo en peligro su vida y la del resto de la tripulación. Jonás entiende que se trata de un castigo divino y decide lanzarse por la borda para así calmar la furia de Dios. Efectivamente, el mar se calma y cesa la agonía de la tripulación, pero Jonás no corre la misma suerte y es devorado por una ballena gigante. En el vientre de la ballena Jonás pasará días y noches rezando, tratando de ganarse la clemencia de Dios, pero aparentemente sin resultado. Finalmente, cuando toda esperanza parecía perdida, la ballena le deja en una playa cercana.

Aunque se trata de uno de los puntos más difíciles de identificar en los relatos heroicos, podemos pensar en algunos relatos que sí cumplen este patrón: la niña alemana, Caperucita Roja siendo devorada por el lobo, el panteón griego al completo, a excepción de Zeus, siendo devorado por Cronos o la historia que narra Campbell sobre una tribu Zulú donde una madre y dos hijos son tragados por un elefante (Campbell, 1959:111). Son todos ellos ejemplos paradigmáticos de esta escurridiza fase que no aparece en todos los relatos heroicos de una forma tan clarividente como la que hemos expuesto, pero a la que también es importante aludir. Particularmente, en los relatos japoneses que he estudiado solo he encontrado un ejemplo que podría cumplir esta función, aunque se trata de un elemento marginal en la historia. El monstruo de la codicia devora a todo aquel que acepta el oro que ofrece. Prácticamente todo el balneario sucumbe a su tentación, a excepción de Chihiro, que viendo la naturaleza del espíritu decide tratar de ayudarlo, dándole un trozo de un elemento sobrenatural que había obtenido al superar una prueba



anterior. La codicia es vencida por la solidaridad y el monstruo vomita a todos los seres que había tragado.

## **II La Iniciación (Segunda parte del relato)**

### **5.6. El camino de las pruebas**

«Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas» (Campbell, 1959:115).

Se trata del momento clave en el que el héroe deberá demostrar verdaderamente su valía y destreza, el punto álgido y más extenso de la trama.

El paso a lo desconocido hace presagiar lo peor. Desde el punto de vista del espectador, las esperanzas de que el héroe sobreviva las nuevas condiciones parecen mínimas. Parece imposible que Frodo llegue al Monte del Destino, que Ulises regrese a Ítaca o que Teseo logre salir del laberinto del minotauro. Sin embargo, las pruebas se van sucediendo y con ellas momentos de éxtasis, penuria y también sosiego, en resumen, una vida.

En un gran número de relatos las pruebas irán aumentando en dificultad conforme avanza la historia hasta llegar a la prueba final, donde el héroe se servirá del amuleto que le aporta el mentor para superarla. La evolución de las pruebas se corresponderá con la evolución física y mental que denota el héroe. Así, víctima al principio de un exceso de vehemencia, al final de la trama el héroe controlará por completo su fuerza, tanto mental como física.

El ejemplo más claro de estas pruebas en la mitología clásica es, sin duda, «Los doce trabajos de Heracles», entre las que distinguimos: Matar a los pájaros del Estínfalo, robar las yeguas de Diomedes o capturar al toro de Creta, entre otros.

Otro ejemplo que expone Campbell son las pruebas que tuvo que superar Psique para recuperar a su amado Cupido. Un relato particularmente llamativo por la reversión de roles que se produce, ya que es la amada la que emprende el viaje en busca de su amado y no al contrario. Finalmente, en cuanto a la mitología japonesa, destacan, por ejemplo, las pruebas que Kaguya Hime impone a sus pretendientes, o las que tiene que atravesar Susanowo, el terrible dios de los vientos, las tormentas y el mar en la mitología japonesa.

El héroe puede llegar a fracasar en alguna de las pruebas, pero en muchas ocasiones tendrá una segunda oportunidad para redimirse y el fracaso será solo una

lección. Esto, sin embargo, no suele aparecer en la mitología japonesa, la cual sigue una trama mucho más lineal que la occidental. Las pruebas son mucho más difusas y no suele haber segundas oportunidades para aquellos que fracasan. Veamos algunos ejemplos:

Yamato Takeru logra derrotar a los rebeldes del rey en todos los pueblos a los que es enviado hasta que muere a manos de Kimoshi (Anesaki, 1996:105).

Ushiwaka y Benkei, el monje que se rinde a las habilidades del guerrero y que decide acompañarle en sus hazañas, solo sufren una derrota, la derrota final, hasta ese momento no muestra ninguna debilidad (Clayton, 2018:83).

En la película *El viaje de Chihiro* podemos distinguir entre las siguientes pruebas: obtener un trabajo de Kamaji, estirarle la espina de contaminación que tenía el dios del río, frenar el camino de destrucción que estaba siguiendo el monstruo de la codicia o ayudar a Haku a librarse del maleficio. Chihiro es una niña que aparentemente solo posee una destreza, la tenacidad. En ocasiones es torpe, insensata e incauta, pero aun así supera una a una todas las pruebas por pura convicción y valentía, ganándose el corazón y el respeto de todos los habitantes del mundo mágico.

### **5.7. El encuentro con la Diosa (muerte y resurrección del héroe)**

«La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo» (Campbell, 1959:128).

Todas las penurias, el sufrimiento que parecía inacabable, finalizan en un instante de eternidad en el que el héroe trasciende lo concreto y lo físico para fundirse con la inmortalidad. Sam en el Señor de los Anillos refleja este instante de una forma muy clara en el discurso final de *Las Dos Torres*: «Pero al final, todo es pasajero. Como esta sombra, incluso la oscuridad se acaba, para dar paso a un nuevo día. Y cuando el sol brilla, brilla más radiante aún» (Tolkien, 2003). La historia no finaliza en este punto, se trata de un aliento de esperanza que empuja al héroe a seguir avanzando. Así, vence sus propias dudas y su esfuerzo se ve recompensado en un instante de gracia donde todo parece cobrar sentido por un momento. En pocas palabras, se produce lo que entendemos por «muerte y resurrección» del héroe. Podemos exponer varios ejemplos de este proceso a modo ilustrativo: En la novela de Victor Hugo *Les Misérables*, el protagonista Jean Valjean atraviesa un momento de crisis tras estar casi 20 años prisionero hasta que renace como un hombre nuevo. Otro caso sería, por ejemplo, el de Cyrus Smith, en *La Isla Misteriosa* de Julio Verne, personaje que se le daba por muerto, y que posteriormente se acabaría

convirtiéndose en una pieza fundamental de la novela. De esta forma, el ave Fénix que resurge de las cenizas es la alegoría utilizada con más frecuencias para ejemplificar esta metamorfosis que sufre el héroe tras entrar en contacto con la diosa.

Campbell describe esta figura, que puede tomar tanto el sentido literal como el simbólico, de la siguiente manera: «Se trata de una figura maternal, símbolo de todo lo bello que este mundo puede ofrecer y satisfacción suprema del deseo. La seguridad que tiene el alma de que, al final de su exilio en un mundo de inadecuaciones, la felicidad que una vez se conoció será conocida de nuevo» (Campbell, 1959:129). Pasaremos ahora a analizar esta figura en las obras japonesas de referencia. En *El viaje de Chihiro*, la figura la representa Haku, mientras que para Haku la representa claramente Chihiro. El momento de matrimonio místico coincide con el de apoteosis, por lo que trataremos esta escena más en detalle a continuación.

En *La princesa Mononoke*, este instante se ve de una forma mucho más clara, Ushitawa, el protagonista, ve a la princesa Mononoke por primera vez y ante su majestuosidad cambia su propósito, de manera que ya no es curar la herida que le ha inferido el jabalí, sino salvar el bosque de espíritus de la injerencia humana.

Finalmente, en los relatos clásicos, se decía que héroes como Ushiwaka o Benkei rezaban todas las noches a Kwannon, la diosa de la misericordia para recibir ayuda y protección (Clayton, 2018: 85).

### **5.8. La mujer como tentación**

“Aquel que busca la vida más allá de la vida debe buscar más allá (de la mujer), superar las tentaciones de su llamada, y elevarse en el éter inmaculado del Más Allá” (Campbell, 1959:140).

Como vimos anteriormente, la figura de la mujer suele ser percibida como un ser maternal, en cuyo caso, como expone Campbell: «El matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; porque la mujer es la vida y el héroe es su conecedor y dueño» (Campbell, 1959:141). Sin embargo, en ciertas etapas de la historia, la figura femenina también puede personificar las tentaciones a las que tendrá que renunciar el héroe para llevar a cabo su cometido. Un ejemplo clásico de esta figura serían las sirenas de Ulises, seres mitológicos que con su canto hacían perder la razón a los marineros y extraviaban los navíos. Sin embargo, quizás, la personificación más fidedigna de este arquetipo la encontramos en Circe. Según se narra en *La Odisea*, Ulises y su tripulación, fatigados por los infortunios que habían sufrido a manos de

cíclopes y lestrigones, deciden parar a descansar en la Isla de Eea. Allí los esperaba Circe, la hechicera griega y guardiana de la isla, quien decide invitarlos a un banquete para que repusiesen fuerzas y hallaran descanso. Sin embargo, pronto se darían cuenta de que se trataba de un nuevo engaño. Al igual que los padres de Chihiro, los miembros de la tripulación se convertirían en cerdos por culpa del hechizo que encantaba la comida. Solo Eurícolo se daría cuenta del peligro y lograría escapar para prevenir a Ulises. Así, cuando llegó el momento en el que Circe tentaría al héroe con un brebaje, este le añadió unas hierbas protectoras que había encontrado con la ayuda de Hermes para contrarrestar el hechizo. Eso mismo ocurrió, Ulises, ya inmune, obligaría a Circe a devolver a su tripulación a la forma humana.

Curiosamente, es más común que esta figura que simboliza la tentación aparezca en relatos heroicos masculinos que en los femeninos. En el ensayo de Adhara Ampuero *El Mito del Héroe. ¿Y las Heroínas?* observamos claramente como las figuras femeninas se muestran incorruptibles, mientras que el varón es más propenso a caer en tentaciones (1970). Ejemplos de ello serían Antígona, en la Grecia Clásica o los relatos sobre las Amazonas. Las tentaciones a las que se refiere Campbell pueden tener una naturaleza muy diversa, desde carnales (de ahí su identificación con la mujer) hasta la avaricia o la envidia. Cualquier atractivo que amenace con la corrupción del espíritu del héroe puede ser interpretado como una tentación. Curiosamente, en el mundo occidental, quizás influenciado por los numerosos pasajes bíblicos que tratan el asunto, la fase de las tentaciones suele ser más relevante que en el mundo japonés. «Pero los que quieren enriquecerse caen en tentación y lazo, y en muchas codicias necias y dañosas que hunden a los hombres en destrucción y perdición» Timoteo 6:9. Otro de los factores que ayudan a explicar este hecho lo encontramos en la naturaleza misma del héroe japonés. Se trata de un personaje cuyas cualidades y defectos se muestran tal y como son, en ningún momento se tratan de enmascarar. Son el reflejo de la naturaleza humana, benévola y cruel por partes iguales, y sin miras de que esto se pueda corregir de alguna forma. El alma del héroe occidental, por el contrario, se encuentra en una pugna constante entre el deber y el deseo, lo que le lleva a cuestionarse en numerosas ocasiones si el camino que recorre es el correcto y si la recompensa final será digna de su lucha. De esta forma, la fortaleza del espíritu será tan importante o más que las habilidades físicas para occidente, mientras que en Japón el alma es mucho más libre, se juzga el acto y sus consecuencias, no el sentimiento que lo motivó, pues se entiende que hasta el hombre más puro es presa en algún momento de sentimientos malignos.

Esto no implica que no se valore la victoria del deber sobre el deseo, la cultura japonesa enfatiza virtudes como la obediencia o la disciplina tanto o más que la occidental, pero no se juzgan los deslices del alma como sí ocurre en el mundo occidental, mucho más propenso a los grandes escarmientos y castigos.

Urashima Taro: «Mientras escuchaba sus palabras, recordaba a sus padres. El amor y el deber que le unían con sus padres pesaban más en él que cualquier placer». (Anekasi, 1996:87)

Como ejemplos de la naturaleza compleja del héroe japonés podíamos mencionar a los Yokai, figuras élficas del folclore que pueden volverse malévolos y destructivos. Hoy en día, los Yokai se encuentran representados en un sin fin de manifestaciones culturales como el cómic o las series (Clayton, 2018:97). El lugar donde se decía que abundaban estos seres era en la isla de Yakushima, lugar que también sirvió de inspiración para una de las obras que estamos poniendo como ejemplo: *La princesa Mononoke*, la cual simboliza la guerra entre el Japón viejo y el moderno.

En el relato heroico de referencia, *El viaje de Chihiro*, existe un monstruo que representa las tentaciones materiales, el sin-cara, a quien identificábamos en el apartado anterior como el monstruo de la codicia. Tal y como definimos en el marco teórico, se trata de un misterioso personaje que se nutre de la codicia humana. Así, devora a todos los personajes que aceptan sus ofrendas, a excepción de Chihiro, quien rechaza las ofrendas que no necesita.

El personaje de Haku es más complejo, por lo que encaja mejor con el patrón que hemos definido sobre el héroe japonés. No deja de ayudar a Chihiro en ningún momento, pero también se nos revela como un personaje egoísta y ambicioso que trata de robar un sello sagrado a Zeniba y que intenta aprovecharse de la sabiduría de Yubaba. De esta forma, es un personaje mucho más proclive a caer en tentaciones que Chihiro.

### **5.9. La reconciliación con el padre**

«El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma de tal grado y haciendo caso omiso del terror, que adquiera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquieren plena validez en la majestad del Ser» (Campbell, 1959:145).

La figura del padre en el relato del héroe puede adoptar varias formas, pero todas remiten al mismo contenido: aquel del poder máximo, sobre el conocimiento, sobre el mundo y lo divino y sobre la vida y la muerte. La figura, por lo tanto, inspira una mezcla

de admiración y respeto, al igual que lo hace la del padre en la relación paterno-filial, de ahí la analogía que establece Campbell.

El héroe, tras sufrir en carne propia la crudeza del mundo, las injusticias y calamidades que asolan a los seres vivientes, monta en cólera contra el conjunto de la creación. Este conflicto existencial se puede manifestar de manera más o menos explícita a lo largo de la trama, pero siempre gira en torno a un punto común, el porqué de tantas injusticias, de tantos conflictos entre iguales. La reconciliación parte, por lo tanto, de la aceptación sincera, es decir, de la comprensión y aceptación de que no existe un motivo, sino que se trata de un ciclo continuo donde dolor y placer son partes iguales de un mismo todo. «El fuego que brilla en el sol es el mismo que arde en las tormentas fertilizadoras; la energía que está tras la pareja elemental de contrarios, el fuego y el agua, es una y la misma» (Campbell, 1959:148).

El dios Viracocha de Perú representa muy bien esta paradoja. Este dios creador del universo según la mitología Inca es considerado el dios del sol, pero también de la tormenta, lo que representa una curiosa dualidad que enlaza con lo que explicábamos anteriormente. Sin embargo, el atributo más llamativo y a la vez conmovedor de la representación del dios son las lágrimas que brotan de sus ojos. El dios toma plena consciencia de la vida que crea, lamenta la angustia de las criaturas que están en sus manos y no esconde su lamento. De hecho, este lamento también es parte de él, como muestran sus lágrimas.

Lo que nos enseñan este tipo de figuras en el mito es, en definitiva, que la visión dual del mundo como vida y muerte es un error, un mero constructivismo de la observación humana. En realidad, según esta visión cosmológica que encierran los mitos, los dos son una misma cosa en el continuo infinito del universo.

En el relato heroico japonés contemporáneo se indaga mucho en esta parte del mito donde el héroe se reconcilia con «el padre» al comprender la grandeza de las cosas.

En una escena de la película *Ran* de Kurosawa (1986), uno de los personajes, superado por la maldad que observa en el mundo, se cuestiona como los dioses pueden permitir tanta barbarie. Se enfrenta directamente a ellos diciendo: «Si existís, escuchadme, sois ruines y crueles. ¿Os divertís viendo a los hombres llorar? El personaje

que lo acompañaba en ese momento, Tango, le contesta: Cállate, son los dioses quienes lloran al ver cómo nos destruimos los unos a los otros»<sup>1</sup>.

Este diálogo conserva la esencia del enfrentamiento con el padre y la posterior redención. Kyomi, como Job en la Biblia, se enfrenta a Dios en un primer momento y luego, consciente de su ignorancia, implora su perdón (Job, 40:7-14).

En la trama de referencia, *El viaje de Chihiro*, la figura del padre es difícil de identificar. Si bien la podría representar Haku en algunos momentos de la trama, figura que inspira en la niña respeto y admiración, creo que este personaje se ciñe más a la protección y a la enseñanza, como mentor. Así, creo que el personaje que mejor se ciñe a la figura del padre tal y como la concibe Campbell es, en su lugar, Zeniba, la hermana gemela de Yubaba. Así, aunque en un principio es la causante del maleficio que sufre Haku, Chihiro comprende que se trata de un castigo justificado. Además, muestra clemencia y perdón cuando se le solicita, lo que hace que la niña se reconcilie con ella y comprenda la verdadera naturaleza del mundo en el que vive. Al final de la trama incluso se refiere a ella como “abuelita” (おばあちゃん).

### 5.10 Apoteosis

«Uno de los más poderosos y amados entre los Bodhisattvas del budismo Mahayana del Tibet, de China y del Japón, es el Portador del Loto, Avalokiteshvara, “El Señor que mira desde arriba con Piedad» (Campbell,1959:176). Con este ejemplo introduce Campbell el punto cinco. La apoteosis hace referencia al punto de exaltación total que induce la comprensión a quien en un momento se le ha resistido. Así, en este apartado Campbell indaga más en profundidad en la experiencia mística que introducimos en el punto anterior, aquella que surge después de que héroe se reconcilia con el creador, la figura del padre. Con esta reconciliación el héroe logra transgredir los dos mundos. Ya había trascendido de forma física, cuando cruza el umbral, pero ahora lo hace de manera también espiritual, cuando comprende la revelación última. «La distinción entre la eternidad y el tiempo es sólo [142] aparente, hecha por la mente racional, pero disuelta en el conocimiento perfecto de la mente que ha trascendido las parejas de contrarios» (Campbell, 1959:178). La razón de ser del mito es, por lo tanto, la comprensión de que

---

<sup>1</sup> Kyomi: Are there no gods... no Buddha? If you exist, hear me. You are mischievous and cruel! Are you so bored up there you must crush us like ants? Is it such fun to see men weep?Tango: Enough! Do not blaspheme! It is the gods who weep. They see us killing each other over and over since time began. They can't save us from ourselves.

los dos mundos son en realidad solo uno. Tal y como introducimos en el marco teórico, este mensaje encaja particularmente bien con las enseñanzas que extraemos del Sintoísmo y del Budismo, las dos religiones más relevantes de Japón.

La referencia que hace Campbell al principio del punto sobre el Bodhisattva no es casual, se trata de un ejemplo de una figura milenaria que ha logrado transgredir los límites del umbral del mundo físico y que, desde su posición actual, etérea, ofrece iluminación y protección a aquellos que la solicitan. Como el Buddha mismo, este ser divino es el modelo del estado divino al que llega el héroe humano que ha atravesado los últimos terrores de la ignorancia (Campbell, 1959:177). Este Bodhisattva también puede ser representado en su forma femenina, como sería el caso de Kwannon, en Japón, la Madona del Lejano Oriente.

El momento de *Apoteosis* en *El viaje de Chihiro* ocurre prácticamente al final de la trama. Chihiro se funde con el mundo mágico al volar a lomos de Haku en su forma de dragón. Se trata de un instante inmediatamente posterior a la escena en la que se despiden de Zeniba.

Para Haku, el momento de *Apoteosis* también ocurre en este instante. Descubrimos que la figura de la diosa tal y como la concibe Campbell en el apartado dos (*Encuentro con la Diosa, muerte y resurrección del héroe*), la había representado en todo momento Chihiro, lo que conforma un interesante dualismo. De esta forma, en la escena donde la niña está volando a lomos del dragón y le cuenta su historia en el río, lo que se está produciendo es el matrimonio místico entre los dos personajes. Como decíamos en el marco teórico, en ese momento es la niña quien lo salva a él y él, a su vez, salva a la niña. Las escamas del dragón se vaporizan y Haku recupera su forma humana.

Campbell también aborda el supuesto de que sea una mujer la protagonista de la narrativa heroica. En ese caso, sostiene: «Cuando el aventurero, desde ese punto de vista, no es un joven sino una doncella, ella es quien, por medio de sus cualidades, su belleza o su deseo está destinada a convertirse en la consorte de un ser inmortal» (Campbell, 1959: 185). Me parece interesante resaltar cómo la meta o recompensa del héroe varón es una figura maternal, mientras que en el caso de la heroína es un ser inmortal. El autor cita el ejemplo de *Psique*, a quién tras completar todas las tareas de manera satisfactoria, Júpiter otorga el don de la inmortalidad para que pueda vivir una eternidad con Cupido.

Extrapolando este arquetipo al relato de referencia, concluimos que se reproduce también de manera fidedigna, siendo Haku la figura inmortal y Chihiro, la maternal.



### 5.11. La gracia última

Entramos en la fase final de la *Iniciación*. En este punto, el héroe, tras haber superado todas las pruebas, es recompensado con un elixir que deberá redundar en el beneficio de toda la sociedad. Este elixir procederá siempre de este mundo mágico y, más concretamente, de una deidad que se lo otorgue. Campbell incide bastante en este punto. El propósito del héroe no es alcanzar la cualidad del dios, sino obtener su gracia, su bendición, y transmitir esta a terceros. Las formas que puede adoptar este elixir son muy variables; desde una revelación, hasta un elemento o remedio mágico. Uno de los motivos más recurrentes a lo largo de la historia es el elixir de la inmortalidad. El primer relato registrado con este motivo como fundamento es la historia de Gilgamesh, en la antigua Mesopotamia. Gilgamesh emprende una aventura en busca de la planta que nunca se marchita. Para ello, vence a los leones que merodeaban en las colinas y a los hombres escorpión que custodiaban las montañas celestes. Tras superar estas pruebas llega a un bosque mágico donde abundaban frutos y flores exóticas. Es aquí donde encuentra la flor que nunca se marchita, la cual utilizará para contrarrestar la vejez de su padre.

Finalmente, y a modo ilustrativo, otra fábula muy conocida, sobre todo en el mundo hispano, es la de Juan Ponce de León, quien, supuestamente, descubrió Florida mientras buscaba la fuente de la eterna juventud (Campbell, 1959: 202).

En el mundo japonés las referencias a la eternidad son más sucintas que en el occidental. Se concibe la muerte como algo necesario que no hay que temer. «Lo celeste es Tao. Tao es lo Eterno. No ha de temerse la decadencia del cuerpo» (Campbell, 1999:478).

Tal y como introducíamos en el marco teórico, la vida, al igual que la muerte, es una fase transitoria que forma parte de un continuo inacabable e indiscernible. La victoria del Budha bajo el Árbol *Bo* se expone como ejemplo para ilustrar este hecho. «Con la espada de su mente rompió la burbuja del universo y la convirtió en nada» (Campbell, 1959: 203).

Se dice que los japoneses viven conforme al sintoísmo y mueren conforme al budismo. Así, mientras que en los santuarios sintoístas no hay cementerios y no existe una cultura funeraria contrastada, la religión budista sí aporta instrumentos para contrarrestar el vacío que produce la muerte humana. Esta religión llegó a Japón una vez ya poseía una doctrina sistemática, una organización institucional y un repertorio ritual totalmente formado. Además, contenía una gran capacidad para absorber elementos

religiosos de otras creencias, por lo que su asimilación fue particularmente sencilla. Según la corriente budista que predomina en Japón, el alma humana conocerá su descanso final en el Nirvana, una vez se ha liberado de toda posesión material. De esta forma, el alma será juzgada en cada fase que atraviere, pero no hay que temer ese juicio, pues la tendencia será siempre hacia el alcance de la plenitud divina.

### **III. El regreso**

#### **5.12. La negativa al regreso**

«Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración de la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida» (Campbell, 1959:223). Se trata del momento concreto donde el héroe deberá entregar el «elixir» al mundo humano. La razón de la lucha del héroe tendrá, por lo tanto, también una vertiente social, de hecho, será ahí donde redundará el beneficio real de su cometido. El héroe será un mero canal, un medio, por el cual la sociedad vence lo físico y concreto para entrar en contacto con un bien superior. Sin embargo, de acuerdo con la estructura del monomito, este estado divino en ocasiones presenta un atractivo de tal magnitud que el héroe, embriagado por las dimensiones del nuevo mundo, rechazará volver al mundo humano. Campbell expone una cita de Machakunda particularmente reveladora para explicar este apartado: «Mi Dios y Señor, engañado por tus hábiles ardides, yo también fui presa del mundo, vagué en un laberinto de errores y quedé preso en las mallas del egoísmo. Ahora me refugio en tu Presencia interminable y adorable, y mi deseo es sólo libertarme de todo aquello» (Campbell,1959: 225).

Resulta particularmente interesante el estudio de esta fase del monomito en el caso concreto de los relatos heroicos japoneses. El poder del elixir, el obsequio físico o inmaterial que recibe el héroe al haber completado satisfactoriamente la aventura, adquiere una dimensión mucho más modesta que en los relatos occidentales. En ninguno representa la salvación humana, ni siquiera de una nación entera, como sí ocurre en relatos occidentales antiguos como La Iliada, o mucho más modernas las historias de Marvel. Suele reducirse a las esferas individuales (el rey dragón a Momotaro), familiares (*El viaje de Chihiro*) o, como mucho, de un pueblo (*La princesa Mononoke*). La forma en la que está estructurada la sociedad japonesa explica este fenómeno.

Tras la Segunda Guerra Mundial, la nacionalidad pasó a conformar un elemento secundario en la formación identitaria del individuo. Aunque esta situación ha estado

cambiando en los últimos años, impulsado por un renovado patriotismo fundamentado en cuestiones como la rivalidad con China sobre las Islas Sekaku o la injerencia americana a principios de siglo, lo cierto es que, aún a día de hoy, la mayoría de japoneses no se identifican con los símbolos de la nación. De acuerdo con un informe de *Gallup*, tan solo el 11% de los japoneses estarían dispuestos a luchar por su país en caso de guerra, en contraposición con el 44 % de Estados Unidos o el 71% de China. Ante este desplome, la familia se erigió como el principal argumento para rellenar un vacío insoportable para cualquier sociedad, la formación identitaria. En *El Viaje de Chihiro*, la protagonista logra devolver a sus padres a su forma humana, ahí es donde aparece el «elixir», entendido en este caso como la recompensa por haber superado todas sus pruebas. La trama comienza y finaliza con ese motivo, la desaparición de sus padres y su ulterior reencuentro.

Aún a día de hoy, el 80% de las personas ancianas en Japón viven con sus hijos y reciben sus cuidados. Existe una cultura subsidiaria a nivel familiar que substituye el lugar que ocupa el Estado en la mayor parte de naciones occidentales (Yuki, 2019). En consecuencia, tal y como hemos dicho, los relatos heroicos más modernos, tienden a reducirse a esferas sociales muy escuetas, ya sea la familia, el individuo o un pueblo, pero muy pocas hacen referencia a grandes acontecimientos.

### **5.13. La huida mágica**

«Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para restauración de la sociedad, el último estadio de la aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural» (Campbell, 1959:226).

Una imagen filmica muy representativa de este instante de la aventura es el regreso de Frodo y Sam a lomos de las águilas, como fuerzas mágicas del bien, tras haber completado la tarea de destruir el anillo en el Monte del Destino. Campbell también señala la posibilidad de que esta huida no sea en absoluto plácida. En el caso de que al héroe no le sea otorgado el elixir, sino que lo tenga que usurpar, este será perseguido por las fuerzas que lo custodiaban, produciéndose uno de los instantes más sobrecogedores de la aventura. La duración de la huida tiende a variar bastante a lo largo de la historia. Puede tratarse de un evento aislado, como en el caso de Orfeo y Urídice, o puede ocupar la mayor parte de la trama.

En el caso del relato heroico japonés, la huida mágica tiende a ser plácida, apoyada por las fuerzas del mundo nuevo, y de corta duración en la trama. Aunque también existen relatos donde el héroe tendrá que ser rescatado del exterior, como es el caso de la diosa Amaterasu, algo que trataremos en el siguiente punto.

En *El viaje de Chihiro*, la huída también es apacible, ya que cuenta con el beneplácito y protección de todos los seres del mundo misterioso, incluida Yubaba. Chihiro vuelve con sus padres, que simbolizan en sí mismos el elixir que obtiene del mundo misterioso, y la trama finaliza. Sus padres no recuerdan nada de lo sucedido en ese extraño parque de atracciones, pero sí Chihiro, quien no sabemos si en algún momento volverá o no a ese mundo mágico.

#### **5.14. El rescate del exterior**

«El héroe quizá necesite ser llevado de vuelta de su aventura sobrenatural con asistencia externa. Es decir, es posible que el Mundo vaya a buscarlo» (Campbell, 1959:237)

En este punto se trata una posibilidad alternativa al punto anterior. Serán las fuerzas de su antiguo mundo las que rescaten al héroe del mundo mágico, ya que este, atrapado contra su voluntad o embriagado por el nuevo estado en el que se encuentra, no podrá emprender el camino de vuelta.

Un ejemplo particularmente ilustrativo de este punto es la historia de Amaterasu, la diosa sol de la mitología japonesa. Amaterasu era la hermana de Susanowo, el terrible dios de la tormenta. La historia dice así: Una noche, Amaterasu, aterrorizada por la crueldad de los actos de su hermano, decidió encerrarse para siempre en una cueva celeste. Su desaparición eterna supondría el fin de la vida en la tierra y la destrucción del mundo como lo conocíamos, por lo que 8 millones de dioses del mundo japonés se reunieron en asamblea para diseñar un plan. Decidieron celebrar un enorme festín que llamara la atención de la diosa. Así fue, Amaterasu, al escuchar el jolgorio que estaban provocando el resto de dioses, salió de la cueva para ver qué pasaba. En ese momento dos dioses se apresuraron a cerrar la cueva con un *Shimenawa* gigante (una cuerda hecha de paja que abunda en los templos sintoístas japoneses), para que nunca pudiese volver a esconderse eternamente. Hoy en día los *Shimenawas* representan el límite entre lo sagrado y lo profano. Se utilizan para prevenir enfermedades, catástrofes naturales o cualquier

otro mal augurio. En el caso de que aparezca rodeando un árbol, este tomará el nombre de *Yorishiro*, y se piensa que atrae a espíritus benévolos como los *Kami* (Wu, 2011).

### **5.15. El cruce del umbral de retorno**

«El primer problema del héroe que regresa es aceptar como reales, después de la experiencia de la visión de plenitud que satisface el alma, las congojas y los júbilos pasajeros, las banalidades y las ruidosas obscenidades de la vida» (Campbell, 1959:246).

Una vez el héroe cruza el umbral para volver a su mundo de origen caben dos posibilidades: puede que logre trascender el umbral de manera satisfactoria y se convierta en «el maestro de los dos mundos», algo que trataremos en el siguiente apartado, o que una vez pise de nuevo su mundo de origen observe que todo ha cambiado, incluso él, y su cuerpo experimente un rápido deterioro que acabará con su vida. Campbell expone a modo de ejemplo el relato mitológico del héroe irlandés Oisín, un relato cuyo desenlace, como veremos, es muy similar al de Hurashima Taro, el famoso pescador japonés que reinó durante unos días en el reino del mar. Me parece pertinente analizar en detalle esta similitud entre dos relatos procedentes de lugares tan dispares.

El relato irlandés dice así: Oisín, tras ganarse el corazón de la hija del rey de la tierra de la Juventud, reinaría con ella durante años en esta extraña tierra. Un día, sin embargo, encogido por la nostalgia que le producía recordar a su familia, le solicitó a su esposa regresar a su tierra para ver a su padre. Su esposa le puso una condición, le prestó un corcel blanco, pero si se bajaba en algún momento del caballo y tocaba el suelo, Oisín se convertiría en un pobre viejo. El héroe aceptó, cabalgó a lomos del corcel hasta toparse con un extraño objeto que llamó su atención, un cuerno celta que solo podían levantar los miembros de su clan. Seducido por la suntuosidad del objeto, el héroe olvidó la condición que le puso esposa y se bajó de su caballo para cogerlo. La premonición se cumplió, en pocos segundos el héroe se volvió viejo y falleció. En total, aunque solo habían pasado tres años en la tierra de su reino, habían pasado 300 en Eirín, por lo que su padre ya había muerto hace años. Al igual que en este relato, Hurashima Taro también se gana el corazón de la hija de una princesa, la hija del rey de los mares. Permanece en el reino submarino durante 3 días, hasta que, al igual que en el relato anterior, siente la necesidad de volver a ver a su familia. La princesa le impone una condición, le regala una misteriosa caja y le advierte de no abrirla nunca. Hurashima Taro, ya en su pueblo de origen, se da cuenta de que esos 3 días han sido equivalentes a 300 años, por lo que, desesperado, decide abrir la

caja. Una vez más, la desobediencia trae consigo el deterioro físico y la muerte del héroe, a pesar de las buenas intenciones que habían motivado sus acciones (Ozaki, 1971).

Como hemos visto, la estructura que siguen ambos relatos es exactamente la misma, incluso se repite la equivalencia entre 1 año en el mundo mágico y 100 en el real. Campbell también hace referencia a este patrón, ya que se repite en numerosos relatos heroicos. El número 100 representa la plenitud, la totalidad. Lo mismo ocurre con el 360, los grados del círculo, otro número también muy recurrente en los mitos. Ambos se utilizan para representar la naturaleza del mundo mágico, de manera que mientras los mortales están inmersos en un mundo transitorio de formas cambiantes, el héroe contempla la forma última e inmutable, «el mundo sin fin», que es el paraíso. El relato japonés se prodiga en esta relación de números con un significado simbólico (Campbell, 1959: 250).

Por otra parte, aquel que experimente la magnitud del mundo escondido deberá ser consciente en todo momento del privilegio que supone, ni siquiera actos loables como la preocupación familiar justifican el distanciamiento con lo divino. Como resultado, el viaje entre los dos mundos vendrá prescrito por una condición cuyo incumplimiento acarreará consecuencias fatales para el héroe. Por ejemplo, en el primero de los relatos mencionados, la princesa niega al héroe el contacto directo con el mundo original. Esta idea de “contaminación” entre los dos mundos se repite también en numerosas leyendas y supersticiones tanto orientales y occidentales. Campbell expone a modo de ejemplo el emperador Moctezuma en México, quien era llevado a hombros por los nobles del palacio para evitar entrar en contacto con lo mundano. Lo mismo ocurría con los emperadores persas. Conforme fueron pasando los siglos y sobre todo tras la Biblia, el verdadero héroe será concebido como aquel que trasciende los dos mundos de manera satisfactoria y sirve de puente para que muchos otros puedan también experimentar la grandeza del mundo escondido. «El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe» (Campbell, 1959:251).

*El Viaje de Chihiro* acaba en este punto, no sabemos nada más de la niña ni de su familia tras el cruce del umbral. Ni siquiera se especifica si podrá o no volver al mundo mágico en un futuro. La película finaliza, así, con la familia abandonando el parque de atracciones de forma plácida.

### 5.16. La posesión de los dos mundos

«La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos, desde la perspectiva de las apariciones del tiempo a aquella de la causalidad profunda, y a la inversa, sin contaminar los principios de la una con los de la otra, pero permitiendo a la mente conocer a la una por virtud de la otra, es el talento del maestro» (Campbell, 1959:258).

Este punto del relato simboliza la victoria final del héroe. Se produce cuando logra transgredir los dos mundos, de manera que no es percibido como intruso en ninguno. El héroe se convierte así en guardián del equilibrio entre lo tangible y lo intangible. Como ejemplos clásicos de esta figura trascendente podemos mencionar a Buddha o a Jesús. En estos casos la figura de referencia es poseedora de un conocimiento que el resto de la humanidad ignora. La revelación será, por lo tanto, el elixir que el héroe deberá entregar al mundo natural. Más allá de si estos relatos religiosos son realidad o ficción, lo analizable aquí es la carga simbólica que los impregnan, el estudio del carácter histórico de los mismo será, en este caso, intrascendente. «Los símbolos son sólo los vehículos de la comunicación; no deben confundirse con el término final, el contenido, de su referencia. No importa lo atractivos o impresionantes que parezcan, no son más que los medios convenientes, acomodados al entendimiento humano» (Campbell, 1959:259). En el caso de los relatos heroicos japoneses no es extraño que estas últimas fases del mito que describe Campbell nunca se lleguen a producir. Muchos finalizan de forma trágica: El destierro de Yoshitune pone el punto final a una trayectoria brillante. A partir de entonces, su vida fue una sucesión de infortunios y dificultades, hasta que llegó su muerte en una batalla. (Anesaki, 1996:144). El caso de Benkei es similar, tras años de éxitos, tiene que morir para salvar a su amo Ushiwaka. Finalmente, como último ejemplo podemos señalar a Yamato Takeru, quien también cae derrotado tras vivir una historia similar a la del Rey Arturo.

A modo de hipótesis, podríamos argumentar que la forma en que los japoneses conciben la muerte influye en esta tendencia de los relatos heroicos de acabar de forma trágica. Quizás, una importante pista es la que nos aporta Chattergi, cuando dice que la cualidad heroica del hombre no es menos noble bajo la adversidad que en triunfo (1985). Tal y como introducíamos en el marco teórico, el concepto cíclico de la muerte de la corriente budista que prevalece en Japón nos puede indicar que la muerte implica continuidad en lugar de final.

Al contrario de lo que ocurre con el cristianismo, el budismo profesa el principio de *Ku* (impermanencia). Creen en un ciclo de muerte y renacimiento llamado *Samsara*. A través del karma y la iluminación final, esperan escapar del *Samsara* y lograr el nirvana, el fin del sufrimiento, el cual consiste en última instancia en la fundición del alma con el cosmos.

### **5.17. Libertad para vivir**

«La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal. Y esto se efectúa a través de una valoración de la verdadera relación entre los fenómenos pasajeros del tiempo con la vida imperecedera que vive y muere en todos» (Campbell, 1959: 268). Nos encontramos en el punto final de la trama. El punto donde se expone la revelación final y la verdadera razón de ser del mito.

Tal y como se vino introduciendo en las fases anteriores, la concepción de la muerte como parte de un plan universal libera al héroe de las ataduras que implica vivir una vida con la certeza de un final. De esta forma, solo una vez el héroe trasciende y supera el miedo a lo desconocido se encuentra con libertad plena para vivir. Esa es la enseñanza más valiosa que obtiene el receptor del mito, la destrucción de los límites temporales por medio de la fe y la valentía.

Ernest Becker sostiene en su obra *The Denial of Death* que la civilización humana es en última instancia un sofisticado mecanismo de distracción contra la certeza de nuestra mortalidad. La dualidad humana se divide así entre en el mundo físico (mortal) y el simbólico (inmortal). Identificamos como héroe a aquel que trasciende el primero para convertirse en el estandarte de la victoria del segundo.

Así, la interpretación cíclica y continuista entre la vida y la muerte de ciertas culturas como la hindú o la japonesa hace que el énfasis del mito se sitúe en la destrucción de las parejas de contrarios y no tanto en la salvación final, como sí ocurre en el mundo cristiano. Para que lo bueno sea considerado bueno necesita haber algo malo y viceversa. Las figuras heroicas japonesas, con sus complejidades internas y su moralidad, son el corolario de un pensamiento, el budista y sintoísta, que rehúye de lo fastuoso y lo extremo. Esto se manifiesta, no solo en los relatos mitológicos sino también en el arte que los representa. Comparemos la sobriedad y contención de los templos sintoístas en Japón con la fastuosidad de las catedrales del mundo cristiano.



## 6. CONCLUSIONES

Joseph Campbell no fue el primer autor en exponer una visión circular del mito. Anteriormente, Mircea Eliade, en su obra *Lo sagrado y lo profano*, ya lo comparaba con el ciclo solar: «Como el sol, el héroe lucha contra la oscuridad, desciende hasta el reino de la muerte y reemerge victorioso» (Eliade, 1992:157). Sin embargo, Campbell sí fue el más adelantado en exponer un esquema detallado y ordenado del mismo. Elaboró una lista de 17 fases que a todos nos resultan familiares, independientemente de nuestro lugar de origen, y las cotejó con historias mitológicas de tiempos y regiones muy dispares.

En este trabajo hemos seguido el mismo procedimiento que Campbell, pero hemos ceñido nuestro estudio a una región muy concreta, Japón, y hemos tomado la producción fílmica *El Viaje de Chihiro*, como nuestra piedra angular en el análisis. En estas conclusiones destacaremos los hallazgos más relevantes que hemos encontrado, muchos de los cuales serían de por sí suficientes para tratar en una tesis de manera aislada. Aquí, sin embargo, nos limitaremos únicamente a introducirlos.

En primer lugar, en la primera fase, *Separación y partida*, el sentido del deber y la rigidez social que tradicionalmente han caracterizado a la sociedad japonesa se ven reflejadas en una tendencia por la linealidad en el relato (sin interrupciones ni reflujos) y la “despersonificación” de la figura heroica, que será concebida como una escisión del colectivo o clan y no tanto como un individuo con valor propio. De esta forma, en *El Viaje de Chihiro* se cumplen todas y cada una de las fases iniciales que identifica Campbell excepto la negativa al llamado, una fase que también resulta escurridiza cuando la cotejamos con otros relatos japoneses.

En la *Iniciación*, la segunda parte de la trama, observamos cómo la naturaleza del héroe japonés se distancia del héroe cristiano. Mientras que el primero suele personificar medida y control personal, el segundo tenderá mucho más a ser dubitativo y extremo en sus acciones. Entendemos que la religión preponderante en cada cultura tiene una influencia capital en este punto. Así, mientras que el sintoísmo y el budismo se centran en la indivisibilidad temporal y cosmológica, el mundo cristiano define la realidad en torno a parejas de contrarios, cielo e infierno, el bien y el mal.. De esta forma, el momento de apoteosis, la revelación final donde el héroe comprenderá que los dos mundos son en realidad uno solo, cobrará matices específicos dependiendo de la cultura de referencia.

También observamos diferencias culturales en lo relativo al camino de regreso que emprenderá el héroe, sobre todo en el motivo del elixir y en las últimas fases: *La*

*posesión de los dos mundos* y en *La libertad para vivir*. En el Japón moderno el elixir, como salvación, se reduce al ambiente individual, familiar o poblacional, mientras que en el mundo occidental abundan las grandes proezas cuya victoria redundaba en una nación o incluso en la salvación humana. La importancia que el mundo japonés atribuye al núcleo familiar explica este fenómeno. Tras la Segunda Guerra Mundial, el vacío que entrañó la desaparición del nacionalismo como identificación cultural, lo colmó el núcleo familiar, haciendo de este el principal pilar por el que se regía el valor y reputación del individuo. Esto también explica la atención que le presta la mitología japonesa moderna, pero también la antigua, al linaje.

Finalmente, el punto más importante de la mitología y el motivo de la misma es la necesidad inherente al ser humano de superar la mortalidad, de trascender. Así, la forma que tengan las diferentes culturas de entender la muerte tendrá un impacto fundamental en la producción mitológica. En el caso de la japonesa, influenciada por el sintoísmo y el budismo, la explicación de la vida y la muerte como un continuo apenas discernible, hace que la producción mitológica se centre principalmente en la obliteración de las parejas de contrarios (una vez más, vida y muerte, cielo infierno...) y no tanto en la salvación final, como sí ocurre en el mundo cristiano.

Ambas tradiciones filosóficas, la occidental y oriental, parten de un supuesto genealógico parecido. Ambas atribuyen la creación a un acontecimiento concreto que fue inspirado por un ser superior. Sin embargo, en la mitología oriental india es el primer dios quien se divide y se convierte, no solo en hombre sino en toda la creación, de manera que cada cosa del universo es una manifestación de esta primaria substancia divina. En la occidental, por el contrario, Dios y el hombre son dos entes distintos desde su origen. Dios crea al hombre a su imagen, pero su esencia no es una ramificación del ser supremo, es decir, no es uno con el Universo. Así, tal y como expone Campbell, el punto de vista oriental es metafísico, poético, mientras que *El Génesis* bíblico es ético e histórico.

Encontramos aquí también una segunda explicación de por qué el motivo del elixir es menos ambicioso en la mitología oriental que en la occidental. Según la concepción budista, la substancia divina impregna todo, cada partícula y átomo. Por lo tanto, para volver a ello, no es necesario una ayuda externa (elixir), o la pertenencia a una comunidad autorizada o pueblo elegido como ocurre en el judaísmo. En la mitología oriental, argumenta Campbell, «Para alcanzar la gracia última el individuo solo debe reconocer (re-conocer) lo que está en su interior» (Campbell, 1999:25).

De esta forma, mientras que la figura del héroe occidental clásico es un ente personal y, en consecuencia, necesariamente desdichado, condenado a padecer la agonía y el misterio de la temporalidad, el héroe oriental es la mónada: una representación de la eternidad que trasciende las preocupaciones y aflicciones mundanas pero que, aun así, comprende y empatiza.

El héroe japonés encaja en este marco. Sus trazos de personalidad se fueron suavizando conforme el budismo se consolidaba en la región hasta que, finalmente, podamos hablar ahora de una transición entre el héroe clásico y el moderno. El clásico, cuya representación más paradigmática podemos encontrarla en el terrible dios tormenta Susanowo y en su hermana Amaterasu, la diosa sol, era radical en sus actos, o bien extremadamente cruel o bien íntegramente benévolo, recordemos en este punto las dos almas que se distinguían en la tradición sintoísta, «una suave, refinada y feliz y otra tosca, cruel y vigorosa» (Campbell, 1999:45). Esto cambia con la entrada del budismo en la región. El héroe adquiriría entonces unos rasgos de personalidad más lineales y, en definitiva, humanos, con sus fallos y virtudes. Como ejemplo podemos poner a Urashima Taro, Ashitawa en la princesa Mononoke o la propia Chihiro.

Concluimos que se cumple la premisa con la que partíamos en este TFG: para entender el mito debemos primero analizar las características de la sociedad de referencia y viceversa. Sin embargo, creo que el valor de este trabajo no ha sido tanto el de cerrar hipótesis iniciales como el de abrir otras nuevas, nuevos campos de investigación que seguramente, de por sí, serían suficientes para analizar en una tesis de manera aislada. En definitiva, creo que las relaciones sinérgicas entre mito y sociedad guardan secretos que el mundo académico aún no ha desenterrado. Son, sin duda, aspectos clave para comprender el aspecto más elusivo y abrupto del ser humano, lo que LaBarge denomina el mundo interno.

«La sociedad que protege y mantiene vivos sus mitos estará alimentada por los más profundos y ricos estratos del espíritu humano» Carl G. Yung.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Alcantud, V., & Javier, P. (2017). *Del storytelling al storytelling publicitario: El papel de las marcas como contadoras de historias*. Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/24104>
- Ampuero, A. (1970). *El Mito del Héroe. ¿Y las Heroínas?* Recuperado de: <http://reflexionpsico-logica.blogspot.com/2009/08/el-mito-del-heroe-y-las-heroinas.html>
- Anesaki, M. (1996). *Mitología japonesa*. Barcelona: Edicomunicación.
- Avellana, L. (2005). *Grullas de papel: Cuentos cortos de Japón*. Madrid: Canaro.
- Becker, E. (2018). *The denial of death*. London: Souvenir Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras; psicoanálisis del mito*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (1999). *Las máscaras de Dios: Mitología occidental*. Madrid: Alianza.
- Campbell, J. (1999). *Las máscaras de Dios: Mitología oriental*. Madrid: Alianza.
- Campbell, J. y Díez, M. P. (1972). *Los mitos su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Chatterji, R. (1985). The Voyage of the Hero: The Self and the Other in One Narrative Tradition of Purulia. *Contributions to Indian Sociology*, 19(1), 95-114.
- Clayton, M. (2018). *Japanese mythology: A captivating guide to Japanese folklore, myths, fairy tales, yokai, heroes and heroines*. Laverne, TN: Createspace Independent Publishing Platform.
- Eliade, M. (1968). *Mito y realidad*. España: Guadarrama.
- Eliade, M. y Cartianu, A. (1992). *Mystic stories: The sacred and the profane*. Boulder, CO: East European Monographs.
- Ezquerro, J. A. y Blázquez, J. M. (1997). *Héroes y antihéroes en la Antigüedad Clásica*. Madrid: Cátedra.
- Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura y otros ensayos*. Madrid: Alianza.
- Gallup, Inc. (s.f.). Analytics & Advice About Everything That Matters. Recuperado de: <https://www.gallup.com/home.aspx>
- Homero. (2012). *La iliada; La odisea* Arganda del Rey: Edimat.
- Hugo, V. (2004). *Los miserables*. Madrid: Edimat Libros.

- Jackson, P. (Director). (2002). *The Lord of the rings--the two towers* [Video file].
- Jung, C. G. (1977). *The archetypes and the collective unconscious: Transl. by R.F.C.hull*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Koratai. (2016, February 21). Las 7 virtudes del bushido. *Koratai*. Recuperado de <https://koratai.com/otras-paginas/7-virtudes-bushido>
- Kurosawa, A. (Director). (1986). *Ran* [Video file].
- LaBarge, S. (2001). *Heroism*. S. Santa Clara University. Recuperado de <https://www.scu.edu/ethics/focus-areas/more/resources/heroism-why-heroes-are-important/>
- Miguel, P. S. (1854). *La Santa Biblia Nuevo Testamento*. Madrid: Gaspar y Roig.
- Miyazaki, H. (Director). (2001). *Spirited away* [Video file].
- Nitobe, I. (2013). *El código del Samurai: Bushido, el espíritu de Japón*. Madrid: Tikal.
- Miyazaki, H (Director). (2000). *Princess Mononoke* [Video file].
- Ozaki, Y. T. (1908). The Bamboo Cutter and the Moon-child. Recuperado de: <https://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4834/the-bamboo-cutter-and-the-moon-child/>
- Ozaki, Y. T. (1971). *The Japanese fairy book. Compiled by Yei Theodora Ozaki. (Third printing.)*. Rutland, VT, & Tokyo: Charles E. Tuttle.
- Rank, O. (1993). *El mito del nacimiento del héroe: Otto Rank*. Mexico: Paidós.
- Tola, F. (2003). *La concepción budista del universo, causalidad e infinitud*. Recuperado de: <https://journals.openedition.org/polis/6833>
- Tolkien, J. R. (2003). *El señor de los anillos*. Barcelona: Minotauro.
- Verne, J. (1979). *La isla misteriosa*. Barcelona: Bruguera argitaletxea.
- Walker, B. L., & Villalba, H. B. (2017). *Historia de Japón*. Madrid: Akal.
- Yuki, S. La familia japonesa: Valores cambiantes en un sistema inmóvil. (2019). Recuperado de: <https://www.nippon.com/es/currents/d00095/>
- Wu, A. (2011) For Every Journey. Recuperado de: [https://www.hisgo.com/us/destinationjapan/blog/shimenawa\\_sacred\\_ropes\\_in\\_japan.html](https://www.hisgo.com/us/destinationjapan/blog/shimenawa_sacred_ropes_in_japan.html)

## 8. ANEXOS

### Anexo 1



Fuente: Miyazaki, 2001

### Anexo 2



Fuente: Miyazaki, 2001



Anexo 3

Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 4



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 5



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 6



Fuente: Miyazaki, 2001

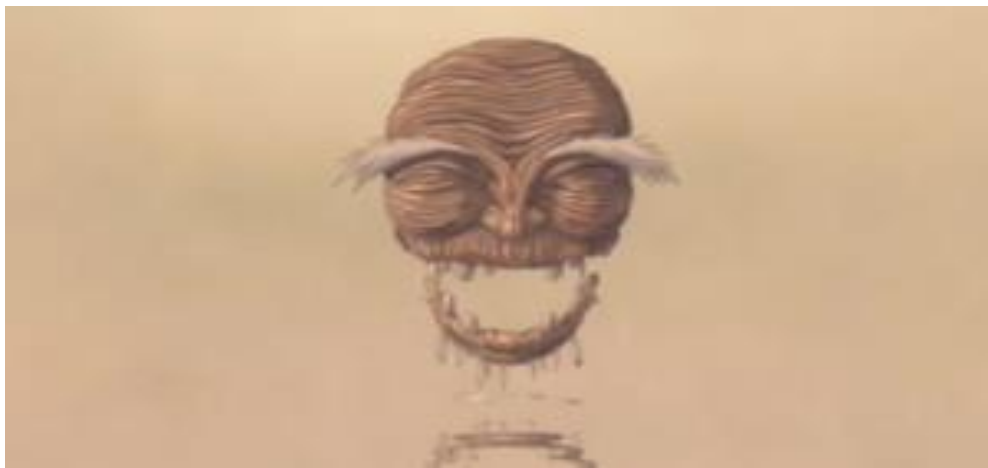


Anexo 7



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 8



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 9



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 10



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 11



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 12



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 13



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 14



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 15



Fuente: Miyazaki, 2001

Anexo 16



Fuente: Miyazaki, 2001