



ANÁLISIS RELIGIOSO Y FOLCLÓRICO EN *MONONOKE HIME*

José Enrique Narbona Pérez

Graduado en Historia. UMA

Estudiante Máster Estudios Asia Oriental. UGR

Para mi amiga Isabel

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

José Enrique Narbona Pérez (2016): "Análisis religioso y folclórico en *Mononoke Hime*", *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón* (mayo 2016). En línea: <http://www.eumed.net/rev/japon/26/mononoke.html>

RESUMEN: La película japonesa de animación titulada *Mononoke Hime*, conocida en nuestro país como *La Princesa Mononoke*, es una de las más famosas y, a la vez, laureadas dentro del género al que pertenece. En este ensayo vamos a centrarnos en explorar el contenido religioso y folclórico que impregna a esta obra culmen de la filmografía del gran maestro Hayao Miyazaki. Para ello, trataremos de abordar y explicar cuatro criaturas o entes sobrehumanas que aparecen en la susodicha película, descubriendo que detrás de estas no sólo se esconden elementos básicos que componen el folclore y la cultura religiosa japonesa, sino que va más allá y demuestra un sobresaliente conocimiento de fuentes y conocimientos pretéritos que convierten a la cinta de Studio Ghibli en una obra maestra no sólo en Japón, sino también del cine mundial de los últimos veinte años.

PALABRAS CLAVE: Película, *Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki, folclore, cultura religiosa, Studio Ghibli, Japón.

1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PELÍCULA.

El siguiente trabajo versa sobre el largometraje de anime *Mononoke Hime* y la manifestación en este de una serie de puntos relativos al folklore japonés. Esta película es una de las más famosas y laureadas del célebre Studio Ghibli y de la animación nipona en general. Tanto que se considera que hubiera sido, con todo merecimiento, la primera película japonesa en imponerse en la categoría de Óscar a la Mejor Película de Animación si en 1997 este premio hubiera estado vigente.

Su mismo título nos reseña una parte importante de la trama. *Mononoke* se traduce como "espíritu vengativo"; mientras que *Hime* no correspondería a princesa como "hija de un rey", sino más bien significaría "mujer honorable". Se trata de un "espíritu vengativo" que uno de los personajes, Lady Eboshi, personifica en uno de los protagonistas absolutos de la cinta: San, la joven chica-lobo que, como la gran mayoría de las criaturas del Bosque en el que se desarrolla gran parte de la trama, trata por todos los medios de contener las aspiraciones de los humanos que viven en la "Ciudad del Hierro", otro de los escenarios significativos que linda con el susodicho bosque.

Éste es un conflicto derivado por dos razones fundamentales. Por un lado cabe destacar que conforme transcurran los años, y especialmente en el Período Muromachi, empieza a sentirse un menor temor de la población por aquello que desconocían y, en consecuencia por el temor que les influían, debían respetar. En segundo lugar estaría la base económica sobre la que se sustenta la ciudad ya comentada, la cual consiste en la fundición de hierro. En Japón no son abundantes las minas de hierro, apareciendo este mineral en forma de arenas ferruginosas. Aunque en el film no se aclare la forma de donde se extrae el hierro, sí se alude donde reside este mineral: en el Bosque o en sus zonas inmediatas. Así pues, la conjunción de ambos factores es la raíz de la disputa que se narra en *Mononoke Hime*. Un problema que los creadores de la obra corrigen utilizando un postulado confuciano que aparece en sus *Analectas*: "respetar a los espíritus y dioses pero mantenerlos a una distancia".

2. FOLKLORE EN *MONONOKE HIME*.

2.1. *Shishigami*.

Como ya se ha explicado en el apartado introductorio anterior, el Bosque es el epicentro de la trama. Es aquí a donde el protagonista absoluto del largometraje,

Ashitaka, debe dirigirse para enmendar la maldición que pesa sobre él; así como que corresponde con el lugar que da cobijo a San y al clan de los lobos y de donde provenía el brioso jabalí devenido en demonio, Nago. Este escenario queda encarnado por una criatura llamada *Shishigami*.

El *Shishigami* es un *kami* que durante el día se deja ver con la forma de un ciervo, el cual además está definido por el rostro humano teñido de escarlata que posee y el tocado de incontables astas que decora su cabeza. Además, cuenta con un pelaje que alterna los colores castaño y blanco. Cabe destacar que a la gran mayoría de países a los que llegó la película, como Estados Unidos y España, se decantaron por traducir a este ser como "Espíritu del Bosque" o "Gran Espíritu del Bosque". En cambio, otros como Alemania prefirieron usar "Ciervo Divino". Según la opinión de Neil Gaiman, la preferencia de las dos primeras traducciones sobre la de "Ciervo Divino" se debió a que esta última "parece un poco pequeña y limitada" (Ogihara-Schuck, 2014: 122).

Este *Shishigami* es un ente muy interesante. Aunque sea el *kami* principal del bosque que linda con la "Ciudad del Hierro" y sea trascendente para éste, no es él quien regula el porvenir del Bosque. Solamente lo encarna (Goodhew, Loy, 2004 : 86), ya sea como *Shishigami* durante el día o con su otra forma de "Caminante Nocturno", o *didaribotchi*, una vez se haya escondido el Sol. Aunque eso no quita que sea la esencia misma del Bosque.

Asimismo, está dotado con un doble poder que en una primera instancia sería contradictorio. Es un dios de la vida y de la muerte, pero solamente en un momento dado y concreto en el que decide intervenir (Lunning, 2006: 152). Esto se observa perfectamente en dos escenas de la película. En el primer caso cuando San lleva a Ashitaka hasta la pequeña laguna donde el *Shishigami* en principio otorga esta nueva oportunidad de proseguir con la vida debido a que el joven *emishi* ha recibido el disparo de un *ishibiya*. Entonces, la hija humana adoptada por Moro lo deja allí, junto a Yacul que no se separa de él en toda la noche, con la esperanza de que el *kami* del Bosque sane su maltrecha herida. En el otro caso, referido a procurar la muerte, el *Shishigami* demuestra su poder sobre este ámbito poco antes del final del largometraje. Cuando Okoto ha sido cebado por su ira y transformado en un *tatarigami*, el "Gran Espíritu del Bosque" se aproxima a él y a Moro, que apenas puede contenerse en pie, y les concede una muerte digna en vez de retribuirles con la cura de sus heridas.

Para comprender el papel de dador de vida, es necesario comprender que este *Shishigami* está dotado con poderes correspondientes a la fertilidad (Mazur, 2011: 323).

En la obra de Miyazaki se muestra esta habilidad cuando por cada paso que da el "Ciervo Divino" comienza a brotar bajo sus pies flora. A este respecto, es importante no olvidar que el Bosque está fijado y establecido en una montaña. En el antiguo Japón se veneraban con especial ahínco aquellas que, como ocurre en este caso, poseyeran fuentes de agua o que por ellas discurrieran cuencas de ríos, pues en esta época la agricultura suponía la base que sustentaba a la población. Era al mismo tiempo habitual que los númenes de las montañas (*yama no kami*) se intercambiaran con los de los campos de arroz (*ta no kami*), ya que se creía que estos primeros descendían al comienzo de la primavera para proteger los cultivos y regresaban en otoño tras la cosecha (Falero, 2007: 62)^{1 2}.

Asimismo, en el *Kojiki* se narra una leyenda que muy posiblemente pudo inspirar el relato que se cuenta en *Mononoke Hime*. Se trata de la última gran hazaña en la que se vio envuelto el príncipe Yamato Takeru ("valiente de Yamato"), hijo del *tenno* Keiko. Después de tomar por esposa a la princesa Miyazu, decide trasladarse al monte Ibuki para desafiar y derrotar a la divinidad que habita allí "a mano desarmada". Tras subir a la montaña y culminar la travesía, se topó con un enorme jabalí blanco "del tamaño de una vaca" (aquí ya tenemos una referencia a la obra del Studio Ghibli, pues coincide plenamente esta descripción con Okoto), el cual el héroe confundió erróneamente con el emisario de la divinidad de la montaña cuando en realidad estaba ante la mismísima deidad, que había adoptado esa forma.

Yamato Takeru perdió a continuación el conocimiento debido a que había alzado la voz contra el *kami*³. Cuando volvió en sí, descendió hasta alcanzar el manantial de Taka-kura-be, donde pudo descansar y reponerse. Según la leyenda que se relata en el *Kojiki*, este manantial fue bautizado como "la fuente de I-same" (o "la fuente del descanso y la recuperación") (Rubio, Tani Moratalla, 2008: 170).

También hay que explicar el simbolismo que se esconde detrás de la apariencia con la que decide dejarse ver. Como ya se ha indicado anteriormente, esta corresponde a la de un ciervo. En Japón destaca una especie de cérvido, el sika o ciervo sika (*Cervus nippon*). Se trata de un animal más pequeño y delgado (48,5 kg) que su primo del Oeste,

¹ Todavía está arraigada en el credo shintoísta la creencia de que el *kami* Inari desciende en los primeros días de primavera de su templo Fushimi Inari-taisha, que corona a la ciudad de Kyoto con el fin de encaminar la cosecha, para regresar una vez finalizada su misión en otoño.

² También, a la montaña se la ve como figura materna y, en consecuencia, se la asocia poderes de nacimiento y renacimiento de seres humanos y animales.

³ El hecho de "echar" (*kogo-age shite*) teniendo como objeto la palabra, puede desembocar en algunos casos en efectos negativos o, incluso, incurre en la ira de la deidad, ya que, como en este caso, el significado de las palabras utilizadas no es el adecuado.

así como que posee un pelaje rojizo (Geist, 1998: 88), que se representa como símbolo la longevidad y la buena fortuna, así como que aparece como mensajero del *kami* de un monte o, también, el propio *kami* que ha adoptado esta forma, como el del monte Ashigara al que derrotó Yamato Takeru. En China se relaciona con la búsqueda del *ling chih*, el hongo de la longevidad, cambiando su color a azul si su edad alcanza los mil años (Volker, 1950: 41)⁴. Es interesante observar que cuando cae la noche, el *Shishigami* se transforma en el "Caminante Nocturno" (*didaribotchi*), que es de color azul, coincidiendo con esta representación china del ciervo.

2.2. *Tatarigami*.

En primer lugar, es preciso señalar que en países como España, Estados Unidos y Alemania las traducciones que se llevaron a cabo omitieron y modificaron, al igual que sucediera con *Shishigami*, el auténtico significado de *tatarigami*, el cual conocimos como "demonio" o "diablo". Algunos críticos alemanes, en cambio, aluden que "la cualidad transformadora de los *kami* enfatiza que originalmente no era un demonio pero los jabalíes gigantes mutaron en uno" (Ogihara-Schuck, 2014: 157). Sin embargo, Andrea Aria deduce que el término "*tatarigami*" es en realidad un neologismo creado por Miyazaki, el cual "sería entendido para crear un enlace verbal obvio entre la maldición y su fuente en el *tataraba* (se traduce como "fuelle")".

No obstante, sí es cierto el presupuesto según el cual los *kami* poseen poderes de cariz negativo, los cuales engloban aspectos destructivos. En el antiguo Japón, por ejemplo, las maldiciones eran un atributo significativo de los *kami*. En algunas ocasiones, un *kami* puede manifestarse violentamente, resultando ser los sujetos que se encontraban detrás de algunas maldiciones como "*cursing Kami*" o *tatarigami* (Okada, 2005: 74). Es decir, actuaban como influencias calamitosas personificadas en la figura trascendente del *kami* mediante estas manifestaciones violentas que, en última instancia, terminaban por procurar maldiciones. Asimismo, en la lista de *Norito* que aparecen en el *Engishiki* (967 d.C.) se registra uno en particular: *Tatari-gami wo utsushi-yarafu Matsuri*, el cual consistía en un "servicio para la remoción y suspensión de deidades vengadoras" (Florenz, Satow, 2014: 14-15).

⁴ En Japón, en cambio, la edad queda reflejada con el color blanco.

Pero esta maldición que convierte a los dos bravos jabalíes, Nago y Okoto, en dos seres malévolos y violentos que apenas pueden controlar sus actos debe tener un origen, el cual es preciso encontrar. Es posible que esta raíz esté íntimamente ligada con la apariencia que deriva de esta atroz transformación. En principio, para conseguir que un ser mute en *tatarigami* es necesario que se encuentre malherido, por ejemplo a causa de una bala disparada por una de las armas de las que disponen Lady Eboshi y los habitantes de la "Ciudad del Hierro". Pero esto por sí solo no es el único germen que provoca esta maldición, se necesita algo más, ya que Moro, por ejemplo, que también fue herida por una de estas armas no acaba transformándose en *tatarigami*. Y este algo es la ira. Entonces, cebado por la cólera se finaliza cubierto por lo que parecen gusanos o serpientes modelados por la sangre que brota de sus maltrechas heridas.

En el budismo, la cólera o la aversión están presentes entre las seis pasiones-raíces recogidos en los *Abhidharma* sánscritos. Son los seis factores no virtuosos principales que perturban la paz del espíritu. Éste, junto a los otros cinco, influyen en los actos del cuerpo y del espíritu, creando como consecuencia el sufrimiento de la existencia cotidiana. La cólera-aversión, particularmente, impide permanecer en paz y crea la base para los actos negativos (Cornu, 2004: 377). Asimismo, su representación simbólica corresponde a una serpiente. En consecuencia, ambos suidos mutan en esta terrible criatura como resultado del odio, primero, hacia los humanos a los que acusan de destruir el Bosque y de la ira, en segundo lugar, que los carcome desde sus entrañas por las heridas que les han ocasionado con las armas de fuego con las que los seres humanos les han disparado.

En cuanto a la maldición que cae sobre Ashitaka, devino del contacto que tuvo el joven *emishi* cuando intentaba detenerlo. Aunque acabe con un descontrolado Nago ya transformado en *tatarigami*, ello no implicará que la maldición desaparezca⁵. Esta maldición le deja una huella, por el momento imborrable, que le constriñe como un anillo a un dedo. Para acabar con la maldición, Ashitaka se dirigirá hacia el sur. En un instante determinado, cuando se topa por primera vez con el *Shishigami*, el brazo derecho del protagonista se revuelve y descontrola. Para detenerlo, introducirá el brazo en la laguna, lo cual en principio da resultado, pero que no acabará con la maldición ni ahora ni durante las restantes ocasiones en las que visite este espacio del Bosque. Esta

⁵ Como dato de interés, Yamato Takeru derrotó de una forma similar al *kami* del monte Ashigara, al cual acertó en un ojo cuando le arrojó un trozo de cebolla (*hiru*). Según Miura, en este caso debido a su fuerte olor, al igual que sucede con los granos de pimienta, poseía poderes mágicos para ahuyentar a los malos espíritus.

escena evoca a la tradición japonesa por la cual durante el siglo III la gente se dirigía a un río para purificarse después de asistir a un entierro u otra ceremonia que implicara una purificación (Rubio, 2012: 34). De este modo, Ashitaka intenta sanarse de su maldición tratando de purificarse, ya sea en esta escena o cuando se recupera de la herida causada cuando es disparado.

2.3. Kodama.

En *Mononoke Hime*, los encargados de arrancar una sonrisa a los espectadores son los *kodama*, unos pequeños seres de apariencia graciosa cuyo nombre significa literalmente "espíritu de árbol". Aunque etimológicamente pudiera parecer que en cada árbol habita uno o varios *kodama*, en realidad no todos los árboles necesariamente sirven de cobijo a estas "entrañables" criaturas. Entrecomillo el adjetivo entrañable porque no siempre el perfil del *kodama* en el folclore japonés responde al que el equipo de Miyazaki nos descubrió allá por 1997. Por ejemplo, se dice que quien corte un árbol que esté relacionado con uno de estos *kodama* traerá la desgracia a él y a su pueblo (Davisson, 2012).

En cuanto a la evolución del concepto, se cree que la primera vez que se apunta uno de estos seres suprahumanos es en el *Kojiki*, específicamente al referirse al *kami* que Izanagi e Izanami engendran con el nombre de Kuku-no-chi-no-kami, el cual se trataba del dios de los árboles (Rubio; Tani Moratalla, 2008: 59). Sin embargo, el uso más antiguo del término procede del siglo X y aparece en el *Wamyō Ruijushō* (931-938 d.C), el primer diccionario japonés organizado temáticamente, en el que podía leerse en el apartado de *tenchi* ("Universo", reservado a las constelaciones, el mundo físico conocido y los *kami*) 古多万, que puede traducirse como "espíritu de bosque". Asimismo, en el *Genji Monogatari* se indica "es un *oni*, un *kami*, un *kitsune* o un *kodama*", separando de esta manera estas cuatro distintas categorías. No obstante, en este último se emplea 木魂, que más bien describiría al *kodama* como un "duende o espíritu que habita en los árboles" (Davisson, 2012).

Pero con la llegada del Período Edo, los *kodama* perdieron su rango de *kami* y, por tanto, dejaron de pertenecer al honorable grupo que engloba el término *yaoyorozu no kami* ("la miríada de los ocho millones de dioses") para pasar a engordar el saco de los cada vez más populares *yokai*. Cabe recalcar que en esta época, además de

acelerarse el proceso de desaprensión, el comercio de historias centradas en *yokai* gozaron de una gran acogida entre la población de las grandes urbes como Edo (Chida, Pérez Riobó, 2012: 14). Uno de los artistas que dejaron constancia de los a partir de entonces *yokai* fue Toriyama Sekien en *Gazu Hyakki Yagyo* ("El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios"). En esta *opera prima* se advierte un *kodama* cuya apariencia difiere de las simpáticas criaturas que aguardan en el Bosque que linda con la "Ciudad del Hierro". Aunque sí posee una forma humanoide, su estatura es la misma que la del anciano con el que se topa de frente. Además, viste un kimono y de su cabeza cae una larga cabellera. Sus rasgos faciales se asemejan a los de una persona ya entrada en años, a la vez que cuenta con un cuello bastante aguzado.

Asimismo, en *Mononoke Hime*, los *kodama* son un indicador de la salud del Bosque. Una prueba de ello son las palabras que Ashitaka apunta en su primer encuentro con uno de estos *kodama*: "Es señal de que el Bosque está sano". Así, cuando el *Shishigami* sea decapitado por Lady Eboshi durante los últimos compases de la cinta, la evidencia de que el Bosque está languideciendo es que a los *kodama* les ocurre lo mismo.

2.4. Okami.

Por último, vamos a intentar desentrañar el papel que protagoniza aquella criatura que en Japón se conoce como *okami*. Para ello, lo primero que hay que hacer es tratar de identificarlo. Esta palabra, *okami*, se reserva para referirse al *yamainu* o lobo japonés (*Canis hodophylax*). La explicación puede residir en el carácter con el que es escrito, el cual en China señala al lobo (Volker, 1950: 50).

El caso particular del lobo en Japón es muy interesante. Mientras que en Europa y América del Norte este animal es asociado con el diablo y demás aspectos negativos, en el País del Sol Naciente se baraja una doble posición al respecto. Por una parte, es innegable que un animal carnívoro como es el lobo, perfectamente asentado en la cumbre de la cadena alimenticia, supone un verdadero peligro para aquellas personas que se encuentren con uno. Es más, serán los conflictos de este calado con los humanos los que lleven a su extinción en los primeros años del siglo XX (véase la acusación que recayó sobre este animal en el Período Edo porque causaban enfermedades, las cuales en realidad provenían de los perros domésticos). En la otra cara de la moneda, los lobos ocupaban un importante lugar en el Shintoísmo, donde eran mensajeros de los *kami*.

Asimismo, el *okami* es venerado como protector, particularmente de las montañas en las que habitualmente habita. En la isla de Honshu, por ejemplo, se atestigua la existencia del llamado *okami shinko* (o "religión del lobo"), la cual gira en torno a una serie de famosos santuarios, como el de Mitsumine en Chichibu (Knight, 2003: 194-198).

No obstante, no hay que olvidar que el *okami* es una criatura que mora en un ambiente crudo y peligroso que se asocia con la muerte (Knight, 1997: 133), por lo que no sorprende que a menudo el lobo aparezca como un animal con un carácter complicado que acaba siendo peligroso. Se cuenta, por ejemplo, que "el *okami* es un animal muy salvaje y brusco, pero si lo tratamos con amabilidad éste no nos hará ningún daño" (Volker, 1950: 50). En lo que respecta a la asociación del *okami* con las montañas, en Japón existen algunos topónimos de áreas que reflejan esta relación, como lugares conocidos como Okamitaira ("Meseta del Lobo") u Okami'iwa ("Roca del Lobo"), entre otros (Knight, 1997: 135).

En cuanto a las características físicas con las que son trazados en *Mononoke Hime*, con la tonalidad nívea de su pelaje se intenta denotar que no son simples *yamainu*, sino *okami* que velan por el Bosque en el que viven. También sobresalen por ser más grandes y corpulentos que cualquier otro lobo mundano, ya que en realidad los tres son *kami*, o mejor dicho *okami*. Aunque uno es más que un simple *okami*, ya que cuando Moro decidió criar a la pequeña niña que fue abandonada a sus pies pasó a ser un *okami jizo*, tal y como se conoce en la región de Hongu; es decir, un compasivo espíritu que actuaría como un bodhisattva cuidando de aquellos niños abandonados, abortados o muertos en los bosques y montañas (Knight, 2003: 206).

Para concluir, destacar el último acto de Moro, o sea, cuando su cabeza se desliza para morder a Lady Eboshi y arrancarle el brazo derecho de cuajo. En Japón hay otras creencias que emulan la postrimera intención de la loba Moro. Una de ellas la efectúan los perros que participan en los ritos para conseguir un *inugami*. Motoori Norinaga deja constancia de ello: "Cuando su deseo de vivir desaparece, su cabeza se corta y a la vez ésta vuela a apoderarse de la comida". Estos *inu*, al igual que Moro, aguantarían hasta que ya no les quedara ni un ápice de energía es un cuerpo y después su cabeza decapitada sale disparada después de haber sido separada del resto del cuerpo.

3. CONCLUSIONES.

El resultado que se obtiene de lo explicado en las páginas que componen este trabajo tiene como pilar fundamental la notable influencia de la que se ve imbuida el largometraje *Mononoke Hime*. Durante todo el metraje, los espectadores somos testigos afortunados del universo propio que concibe en su magna obra el maestro Miyazaki al son que somos acompañados en todo momento por la genial banda sonora compuesta por Joe Hisaishi. Así pues, asistimos a un orbe en el que conviven aspectos reales que formaban perfectamente parte innegable de los últimos pasos del período Ashikaga, en el que la película está situada, con otros que forman parte de la cultura y la tradición religiosa y folclórica japonesa, pero que en aquella época (primera mitad del siglo XVI) no era una cuestión baladí, ya que no se entendía una sin la otra.

Son cuatro los aspectos, o mejor dicho entes, que han sido tratados y analizados: *Shishigami*, *tatarigami*, *kodama* y *okami*. Por supuesto tenían hueco una multitud de elementos y temáticas que aparecen en *Mononoke Hime*, pero son estos cuatro la columna vertebral que vertebra la religiosidad y el folklore en la película. Al referirnos a *Shishigami*, como ya se ha discutido en su respectivo apartado, estamos haciéndolo hacia el *kami* que encarna al Bosque, el escenario principal donde se teje la trama del film. Debido a esto, el *Shishigami*, que es representado como un esquivo y extraño ciervo durante las horas en que no ha caído la noche, está dotado de poderes correspondientes a la fertilidad. Asimismo, al encarnar al Bosque, no es esta criatura la que regula el devenir del Bosque. Simplemente lo encarna. Por ello, cuando es decapitado por Lady Eboshi simboliza que el Bosque completo ha recibido una herida letal, a la que sigue la muerte inmediata del lugar.

Con respecto al *tatarigami*, son dos las conclusiones más significativas que se han obtenido. Por una parte, en contra de lo que opinan algunos estudiosos del tema, esta palabra no es un neologismo creado por el propio Miyazaki, pues los *kami* a veces podían aparecer como los causantes de maldiciones como "*cursing Kami*" o *tatarigami*; así como el empleo del término *Tatari-gami* al emplear el *Norito* referido a "servicio para la remoción y suspensión de deidades vengadoras". Por otro lado, sería la cólera, y no la herida provocada por las armas de fuego, el verdadero causante de la transformación en *tatarigami*, ya que esta pasión-raíz recogida en los *Abhidharma* sánscritos impide permanecer en paz y crea la base para los actos negativos. Además, su representación simbólica corresponde a la serpiente.

En cuanto a los *kodama* y los *okami*, destacar que los primeros sirven en *Mononoke Hime* como medidores de la salud del Bosque; mientras que los *okami*, por su parte, quedan adscritos como los protectores de este área sacro. Pero Moro, como se señaló, también sería un *okami jizo* debido a que veló por la seguridad de San.

Por último, destacar que en *Mononoke Hime* se desarrolla el proceso incipiente de desaprensión de los parajes naturales inhóspitos con los que los japoneses se veían obligados a convivir.

En definitiva, *Mononoke Hime* es una oda en pos de la protección de la naturaleza, un tema a la vez abordado en gran parte de la filmografía de Hayao Miyazaki (*Tonari no Totoro*, *Kaze no Tani no Naushika*). Protejamos la naturaleza, representada en la película por el Bosque, para que no le ocurra, ni tampoco a nosotros, como a los *okami*, es decir, que podamos disfrutar más de ella y seamos capaces de sobrevivir al mismo tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

- Chida, Chiyo, Pérez Riobó, Andrés (2012), *Yokai: monstruos y fantasmas en Japón*, Gijón, Satori Ediciones.
- Cornu, Phillippe (2004), *Diccionario Akal del Budismo*, Madrid, Ediciones AKAL.
- Davisson, Zack (2012), "Kodama-The Tree Spirit", <https://hyakumonogatari.com/2012/08/05/kodama-the-tree-spirit/>.
- Falero Folgoso, Alfonso (2007), *Aproximación al Shintoísmo*, Salamanca, Amaru Ediciones.
- Florenz, Karl, Satoe, Ernest (2014), *Ancient Japanese Rituals and the Revival of Pure Shinto*, Londres, Editorial Routledge.
- Geist, Valerius (1998), *deer of the Worlds: Their Evolution, Behaviour, and Eology*, Mechanicsburg, Stackpole Books.
- Goodhew, Linda, Roy, David (2004), *The Dharma of Dragons and Daemons: Buddhist Themes in Modern Fantasy*, Nueva York, Simon & Schuster, Inc.
- Knight, John, «On the Extinction of the Japanese Wolf», *Asian Folklore Studies*, vol. 56, 1997, págs. 129-159.
- Knight, John (2003), *Waiting for Wolves in Japan. An Anthropological Study of People-wildlife Relations*, Oxford, Oxford University Press.

- Lunning, Frenchy (2006), *Emerging Worlds of Anime and Manga, Volumen 1*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Mazur, Eric Michael (2011), *Encyclopedia of Religion and Film*, Santa Bárbara, ABC-CLIO.
- Ogihara-Schuck, Eriko (2014), *Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences*, Jefferson, McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Okada, Shoji, «The Circular System of Rites Linking the Emperor and the Kami. Menacing Apparitions of the Kami in Antiquity», *神道宗教*, 2005, nº 199-200, págs. 73-88.
- Rubio, Carlos, Tani Moratalla, Runi (2008), *Kojiki. Crónicas de Antiguos Hechos de Japón*, Madrid, Editorial Trotta.
- Rubio, Carlos (2012), *Los mitos de Japón. Entre la historia y la leyenda*, Madrid, Alianza Editorial.
- Volker, Tys (1950), *The Animal in Far Eastern Art*, Leiden, BRILL Publishers.

4. ANEXOS.

a. *Shishigami y didaribotchi.*



b. *Nago y Okoto transformados en tatarigami.*



c. *Kodama*.



d. *Kodama en Gazu Hyakki Yagyo*, Toriyama Sekien (1781).



e. *Okami*.



