

**XVI Congreso** nacional y  
VII Internacional de la  
**Asociación de  
Estudios Japoneses**  
en España  
■ □ □



# La imagen de Japón y el Japón de la imagen

25·26·27/09/2024  
\_Pontevedra

**XVI Congreso nacional y VII Internacional de la Asociación de Estudios Japoneses en España:  
«La imagen de Japón y el Japón de la imagen»**

Facultad de Bellas Artes (Pontevedra, Universidade de Vigo)  
25, 26 y 27 de septiembre de 2024

**PROGRAMA**

**MIÉRCOLES 25.09.2024**

9.30 - 10.00	Registro y acreditación. Casa das Campás	
10.00 - 10.30	Acto de Inauguración del congreso Dña. Eva María Lantarón Caeiro (Vicerrectora del Campus de Pontevedra), Dña. Kaho Nakano (Subdirectora de la Fundación Japón Madrid), Dña. Pilar Cabañas Moreno (Presidenta de la Asociación de Estudios Japoneses en España), D. José Andrés Santiago (Director del Congreso).	
10.30 - 11.30	<b>Conferencia Inaugural [English]:</b> <b>Beyond 'Odorless' Japan: Manga and the Senses</b> Prof. Dra. Jaqueline Berndt (Stockholm University)	
11.30 - 12.00	Pausa para café	
12.00 - 13.00	<b>Sesión 1.1</b> Un imperio por correo: memoria e imagen de los trópicos en Japón a través de las postales durante las primeras décadas del siglo XX (1918-42) Gonzalo San Emeterio Cabañas* ( <i>online</i> )  La construcción de la imagen de Japón en Occidente. Siglo XVI Miriam Diaz Belizón  La expedición del Comodoro Perry y su reflejo en la prensa española (1853-1854). Juan Ramón Ojeda García	<b>Sesión 1.2</b> Las revistas como medios amplificadores: nuevas feminidades y prácticas románticas incitadas por la serie Tokyo Love Story (1991) Minerva Terrades Oliveras* ( <i>online</i> )  La imagen heroica femenina de los ainu: analizando el paradigmático caso de Pon Oina Marta Añorbe Mateos
	<b>Sesión 2.1</b> ¿Qué podrían haber contribuido los conocimientos procedentes de España en el periodo Meiji a los estudios sobre Japón occidental de la época? Centrándose en Dupuy, Reynoso y Llansó. Terushi Morimoto  Los debates sobre el valor artístico del desnudo a través de la ficción de Ōtsuka Kusuoko (1875-1910) Pau Pitarch Fernández  La deshumanización como exclusión: la construcción discursiva de Yozo en <i>Indigno de ser humano</i> Martín Ricardo López Angelini	
14.00 - 16.00	Pausa para comida	

16.00 - 17.00	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 3.1</b></p> <p>La imagen de la autenticidad en el patrimonio monumental japonés. Daniel Sastre de la Vega</p> <p>Un museo en el bolsillo. Sobre la digitalización del patrimonio cultural japonés. Aitana Merino Estebarez* (<i>online</i>)</p> <p>Del Pabellón japonés en la Bienal de Venecia de 2001 al Japón post Fukushima. De la imagen de la ciudad a la imagen del ser. Pilar Cabañas Moreno</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 3.2</b></p> <p>La visión española de Japón a través de Mercurio: revista comercial hispano-americana (1901-1937) Carmen Alonso Verdugo</p> <p>La filosofía japonesa del siglo XX a través de la literatura de Mishima Yukio Alba Iglesias Varela</p> <p>Explorando el Alma Japonesa: La Revalorización de Lafcadio Hearn y 'Kokoro' de Areceli Tinajero: una mexicana en Japón. Pilar Garcés García</p>
17.00 - 17.45	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 4.1</b></p> <p>Imperfect Utopía: la cultura japonesa en las islas rito. Un fotolibro de enfoque etnográfico Guillermo Calviño-Santos</p> <p>La imagen de Okinawa en la fotografía de Shōmei Tomatsu Ana Trujillo Dennis* (<i>online</i>)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 4.2</b></p> <p>La creación de una imagen del haijin: el uso del haiku como autorretrato en la poética de Taneda Santōka Alonso Belaúnde* (<i>online</i>)</p> <p>Tinturas textiles tradicionales populares de estarcido con pasta de arroz (Katazome) en Japón: La nostalgia y la modernidad se arropan Maria Jose Santamaría Hergueta</p>
17.45 - 18.15	Pausa para café	
18.15 - 19.15	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 5.1</b></p> <p>¿Cuáles son los orígenes del fascismo japonés? Explorando los debates de posguerra a través de la teoría política y el cine Ferran de Vargas</p> <p>Otredad Degustable y Relaciones Para-Internacionales Oriol Mir Villegas</p> <p>Estudio de la integración social de los inmigrantes latinoamericanos en Japón y su impacto en la imagen de Japón en la escena internacional Nadia Rodríguez Sánchez</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 5.2</b></p> <p>Atsushi Nakajima a través de Bungo Stray Dogs Aurora Gomez-Rovira</p> <p>El Gekiga y el Tezuka tardío: el nacimiento de la crítica social en el manga David Mengual Garcerán</p>
19.15 - 20.15	Desplazamiento a Sala Exposiciones - Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Galicia	
20.15 - 21.30	Inauguración exposición «Impresos»	

## JUEVES 26.09.2024

		Sesión 6.1	Sesión 6.2
9.30 - 11.15	<p>Japanese Literature as a gastronomic phenomenon: the importance of banquets as a space for literary creation. Dámaso Ferreiro</p> <p>The Japanese culture about calendar and food as an offering: consideration of the folk customs and religious tales about the Five Seasonal Festivals in Japan. Yuko Matsuyama</p> <p>Lessons from anthropomorphized organs: Examination of the color woodblock prints "Inshoku yojo kagami" and "Boji yojo kagami". Yuki Hata</p> <p>"Food" expressed in the children's magazine Akai Tori: Focusing on fairy tales on Chinese themes. Li Li</p>	<p>Un Japón hipertecnológico. El impacto del anime ciberpunk en Occidente, tecnofilia o tecnofobia Adrián Tomé López* (<i>online</i>)</p> <p>Un análisis sobre kokutai 国体 a través de la película La tumba de las luciérnagas de Studio Ghibli. Raquel Navarro Caparrós* (<i>online</i>)</p> <p>El anime como repositorio de la tradición nipona. Costumbrismo, ecología y nostalgia en el cine de Isao Takahata Raúl Fortes Guerrero</p> <p>El anime de Makoto Shinkai como bálsamo restaurador al triple desastre de 2011 Andrea Marín Gil</p> <p>Muerte, pérdida y catástrofe en las películas de Makoto Shinkai Jorge Rodríguez Cruz y Sara Gómez Gómez* (<i>online</i>)</p>	
11.15 - 11.45	Pausa para café		
11.45 - 12.15	<p><b>Presentación institucional de la Fundación Japón</b> Programas de ayuda de Fundación Japón para los investigadores Dña. Kaho Nakano (Subdirectora de la Fundación Japón Madrid), Dña. Risa Imamura (Coordinadora de actividades)</p>		
12.15 - 13.15	<p><b>Sesión 7.1</b></p> <p>La evolución de los modelos de familia japonesa a través de las películas de Hirokazu Koreeda Susana Elena Rodríguez de Tembleque García* (<i>online</i>)</p> <p>Entre la transgresión y la perversión: la visión de Japón en España a través de <i>El imperio de los sentidos</i> Nuria Sánchez Bautista</p>	<p><b>Sesión 7.2</b></p> <p>Representación y reescritura de una figura del folclore japonés en los medios icónicos de masas: el caso del <i>kitsune</i>. Sandra Barreiro González y Juan Luis Lorenzo-Otero</p> <p>Hacer visible lo invisible. La proyección de la cultura <i>yōkai</i> en la obra de Midorikawa Yuki: Natsume Yūjinchō. María Arrebola Ruiz</p> <p>Drácula en Japón: estéticas y narrativas Góticas en el manga-anime Marina Eva Cabezas Morales* (<i>online</i>)</p>	
13.15 - 14.15	<p><b>Sesión 8.1</b></p> <p>PANEL TEMÁTICO: IA y la ecología mediática del media mix japonés: resistencias y aplicaciones Antonio Loriguillo-López, Alba Torrents y Tomás Grau de Pablos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Del Celuloide a la Inteligencia Artificial: perspectivas posthumanas en la Cultura Visual Japonesa</li> <li>- Entre el Japón imaginado y el Japón pre-generado: un estudio comparativo del uso de Japón en la promoción de nuevas tecnologías de contenido.</li> <li>- Tensión entre animación selectiva y técnicas digitales en la filmografía de Masaaki Yuasa</li> </ul>		
14.15 - 16.00	Pausa para comida		

16.00 - 17-00	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 9.1</b></p> <p>El Camino de Santiago y las peregrinaciones japonesas, imágenes duales entre la tradición y la modernidad. Marily Rodríguez del Alisal</p> <p>Viajeros, coleccionistas y escritores de Japón en Francia, Bélgica y México en el siglo XIX: de Siegfried Bing y el Art Nouveau a Juan José Tablada y el Japonismo. Lourdes De Los Ángeles Terrón Barbosa</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 9.2</b></p> <p>Paratraducir la percepción de la imagen: el flujo visual en el manga y su alteración en el proceso traductológico Alba Quintairos-Soliño</p> <p>El uso de la imagen y el tiempo en Goodbye Eri de Tatsuki Fujimoto Franco Casoni Henríquez * (<i>online</i>)</p> <p>Sutairu-ga y la figuración femenina shōjo de postguerra Camila Gutierrez* (<i>online</i>)</p>
17.00 - 18-00	<p style="text-align: center;"><b>Conferencial plenaria [English]:</b>  <b>Motion and Emotion in <i>Anime</i>: From Screen to Everyday Practices</b>  Prof. Dra. Sheuo Hui Gan (LASALLE, University of the Arts Singapore).</p>	
18.00 - 18.30	<p style="text-align: center;">Pausa para café</p>	
18.30 - 20.00	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 10.1</b></p> <p>Ligereza y transparencia en la arquitectura japonesa contemporánea. Alberto López del Río</p> <p>La estética rupturista de Terunobu Fujimori. De la Casa de Té a la Capilla Vaticana. Silvia González Rodríguez</p> <p>Patrones, metáforas e ilusiones. Tres episodios de la relación entre arquitectura y naturaleza en Japón Mónica Verdejo Ruiz</p> <p>Sostenibilidad en la arquitectura de Japón. Los casos de Fujisawa SST y Toyota Woven City. Javier Vives Rego* (<i>online</i>)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sesión 10.2</b></p> <p>Más allá de una bebida, el sake como patrimonio cultural inmaterial de Japón. Marina Salas Asso</p> <p>Unidos por la peregrinación: la imagen de Japón en Galicia y España proyectada por medio de los encuentros institucionales, políticos y culturales que tienen lugar a raíz del hermanamiento entre el Camino de Santiago y el Kumano Kodo Pablo Cadahía Veira</p> <p>Made in Japan. Del efecto país de origen de la marca país a la gestión de la imagen de Japón a través del branding de destino turístico. María Francisca Casado Claro y Josep Pastrana Huguet</p>

## VIERNES 27.09.2024

	Sesión 11.1	Sesión 11.2
9.30 - 10.30	<p>Investigación de las interpretaciones del arte de Mondrian de los japoneses a través de las imágenes de Katsura Rikyu Satoru Yamada</p> <p>La imagen de Japón adquirida en Filipinas: caso del juez Evaristo del Valle Álvarez (1826-1884) Yayoi Kawamura</p> <p>La presencia e influencia del arte japonés en las publicaciones periódicas de España y Portugal entre 1868 y 1926 Pablo César Anía Ruiz-Flores</p>	<p>Japón Impreso: una comparativa laboral y cultural de la industria del manga. Iria Ros Piñeiro</p> <p>Españoles que dibujan manga: Difusión y puesta en escena en el panorama nacional e internacional Julia Rigual Mur</p> <p><i>Shipping is serious business</i>: Conductas e intercambios culturales entre los <i>shippers</i> de <i>Final Fantasy VII</i> ante la salida de <i>Final Fantasy VII Rebirth</i> Ana Elisa Alonso Giménez</p>
10.30 - 11.30	<p style="color: red;">Conferencia plenaria [Español]: La traducción de manga - pasado, presente y perspectivas de futuro Marc Bernabé</p>	
11.30 - 12.00	Pausa para café	
	Sesión 13.1	
12.00 - 13.15	<p>La imagen del grabado ukiyo-e del periodo Meiji (1868-1912) y Taishô (1912-1926) en España. Una comparativa entre la imagen de "modernidad" de estos periodos y la tradicionalidad del periodo Edo. David Diez Galindo</p> <p>La imagen de Japón a través del Hokusai Manga David Almazán Tomás</p> <p>La imagen de Japón en España a finales del siglo XVIII a través del grabado Alejandro M. Sanz Guillén</p>	
	Sesión 14.1	
13.15- 14.15	<p>Contactos creativos y técnicos entre manga y anime como marco de transformaciones formales y estilísticas: el caso de Kishimoto Masashi y Nishio Tetsuya en el making of de la identidad visual de Naruto Oscar García Aranda</p> <p>La interrelación entre el Manga, el Anime y el Videojuego en el legado de Akira Toriyama David del Castillo Jiménez* (<i>online</i>)</p> <p>La mirada abyecta. Ranpo, Yoshimoto y Maruo: Visiones perversas del policíaco a través del <i>eroguro</i>. Miguel Cuba Taboada</p>	
14.15 - 16.00	Pausa para comida	
	Sesión 15.1	Sesión 15.2
16.00 - 17.00	<p>Homoexcepcionalidad japonesa: Crítica a su imagen como "Estado tolerante" desde la perspectiva del derecho a la no-discriminación de las minorías sexuales Ivan González Pujol</p> <p>"Cromosoma Z" y "Azúcar Amargo": comunidad otaku y producción literaria LGBTQ+ en el Perú María Alexandra Arana Blas* (<i>online</i>)</p> <p>Fukuzawa Yukichi y los derechos de las mujeres: la «tradición» actual frente a sus ideas modernizantes del siglo XIX Alberto Millán Martín</p>	<p>Los espacios para la memoria en la cultura bosai y en la cultura de paz japonesas Josep Pastrana Huguet y María Francisca Casado Claro</p> <p>Nacionalismo Religioso en el Japón Contemporáneo Emilio Moreno Villanueva* (<i>online</i>)</p>
17.00 - 18.00	Asamblea General de la Asociación de Estudios Japoneses en España	
18.00 - 18.30	Clausura del congreso	

# XVI Congreso nacional y VII Internacional de la Asociación de Estudios Japoneses en España: «La imagen de Japón y el Japón de la imagen»

Facultad de Bellas Artes (Pontevedra, Universidade de Vigo)  
25, 26 y 27 de septiembre de 2024

## RESÚMENES

---

### MIÉRCOLES 25.09.2024

#### Conferencia Inaugural [English]

##### Beyond 'Odorless' Japan: Manga and the Senses

Prof. Dra. Jaqueline Berndt (Stockholm University)

Imagining Japan has increasingly rested on popular media characterized as 'culturally odorless' with respect to representations of 'actual' Japan (Iwabuchi 2002). In relation to comics, the notion of 'odorlessness' has facilitated research in transcultural practices, but also ideological approaches to artifacts as texts and their authors. Taking Iwabuchi Kōichi's famous proposition at face value, this talk will shift the focus from the side of production and representation to that of embodied experience and demonstrate how critical attention to manga-specific phenomenology helps to substantiate thematic readings. I will start from the fact that in modern culture, odor, or more broadly speaking, the contact sense of smell, was subordinated to the distance sense of sight. Not by chance have the visual arts been Japan's primary representative on the global stage, from historical Japonisme to 'Cool Japan' campaigns, and even today's 'manga-style' is first and foremost defined in visual terms. But while manga's visuality is varied, and its connection with sound and touch, that is, its audiovisuality and haptic visuality have attracted scholarly attention in recent years, smell has been widely overlooked. Thus, the second half of my talk will revisit "odorous" manga of the 1970s and ponder later trends of sanitization.

#### Sesión 1.1

##### Un imperio por correo: memoria e imagen de los trópicos en Japón a través de las postales durante las primeras décadas del siglo XX (1918-42)

Gonzalo San Emeterio Cabañes (Universidad Autónoma de Madrid)

Desde su surgimiento en el siglo XIX, la postal ilustrada ha sido un símbolo de la modernidad, reflejando avances en técnicas de impresión y acortando distancias en un mundo en constante evolución como resultado de las mejoras en las comunicaciones. En el contexto japonés, la postal surge en el siglo XX con el desarrollo del servicio de correos. Sin embargo, es durante la Guerra ruso-japonesa (1904-05) cuando adquiere verdadera relevancia como consecuencia de la alta demanda por parte de la gente de postales para comunicarse con seres queridos movilizados, y para compartir impresiones sobre batallas y territorios distantes. Se puede decir que el desarrollo de la postal en Japón está directamente vinculado con el expansionismo del imperio japonés. No es, por tanto, sorprendente afirmar que la postal fue una herramienta utilizada por las instituciones gubernamentales para transmitir mensajes propagandísticos y exotocistas sobre diversas culturas y lugares lejanos. Pero, a la par, la postal también establecía a ojos del lector un vínculo íntimo y visual con los seres queridos que actuaban como emisores desde distintos lugares del imperio.

La supuesta simplicidad de los mensajes codificados en las postales, junto con la idea de que las imágenes y fotos que aparecen en las mismas carecen de la libertad y espontaneidad de otros referentes del mundo visual, han relegado a un segundo plano su estudio historiográfico. En esta presentación queremos poner en cuestión esta idea a través del estudio de las representaciones postales de las colonias del Pacífico en Japón en el intervalo entre su adquisición en 1918 y su completa militarización en 1942. Las postales de la que fuese una de las colonias más pequeñas y aisladas del imperio nipón muestran una narrativa que trasciende la simple exotización y embellecimiento de un paraíso tropical. La complejidad de la historia de estos parajes antes de la llegada de Japón, su pasado español y alemán, así como las distintas sociedades que los habitan ofrecieron un reto a la hora de construir un mensaje claro uniforme sobre el progreso japonés en ellos. A través del análisis de diversos ejemplares guardados en el Micronesia Area

##### La construcción de la imagen de Japón en Occidente. Siglo XVI

Miriam Diaz Belizón (Universidad de Sevilla)

Esta ponencia tiene como objetivo establecer un acercamiento a cómo se configuró la imagen occidental de Japón durante los siglos XVI y principios del XVII. A mediados del siglo XVI encontramos los primeros contactos entre las potencias ibéricas, España y Portugal con Japón, en un periodo marcado por la Era de las Exploraciones y el reparto del mundo que se estaba descubriendo. Es a través de los relatos de los misioneros y comerciantes españoles y portugueses como empezaron a conformarse las primeras ideas y percepciones sobre Japón. Las fuentes por las que veremos como se va conformando esta imagen incluyen cartas, documentos y crónicas, las cuales fueron divulgadas en

Europa alcanzando un gran éxito, ya que estos documentos estaban cargados de descripciones sobre una sociedad, cultura y tradiciones nunca antes escuchadas o leídas. Bajo la influencia del catolicismo y la evangelización muchas de estas narrativas combinan al mismo tiempo admiración con interpretaciones erróneas, reflejando los desafíos de comprender una sociedad desconocida hasta la fecha desde una perspectiva occidental. La representación del sakura y la cruz encapsula tanto la belleza cultural de Japón apreciada por los europeos como las discrepancias ideológicas y espirituales emergentes de estos encuentros.

El impacto de estos intercambios culturales en ambas sociedades fue significativo, por un lado, para Japón, significó una época de reflexión y adaptación paulatina ante las influencias extranjeras, incluida la adopción de tecnologías occidentales y el enfrentamiento con el cristianismo, mientras que en Europa, el deseo colonialista, la mercantilización y la evangelización no solo de Japón, sino de Asia en general, fomentó un interés creciente en todas las potencias europeas, y tuvo su influencia asimismo en el pensamiento de la época. Como punto final veremos como la Embajada Keicho (1613-1620) simbolizó el cénit de la interacción de Japón con el mundo occidental en la Edad Moderna, previo a su período de aislamiento ( sakoku) bajo el shogunato Tokugawa, siendo una de las primeras misiones diplomáticas japonesas a Europa con el objetivo de llegar al Vaticano, para establecer lazos comerciales y religiosos entre Japón y Europa, que destacó por cómo, a pesar de los desafíos interpretativos y las divergencias culturales, estos primeros contactos establecieron una imagen en Occidente que continúa incluso en algunos aspectos en la actualidad.

## La expedición del Comodoro Perry y su reflejo en la prensa española (1853-1854)

Juan Ramón Ojeda García (Universidad de Sevilla)

Es de sobra conocido por todos que entre 1853 y 1854, Estados Unidos encargaría al comodoro Perry una expedición destinada a abrir las puertas de Japón. A partir de entonces, vemos cómo el país entró en una dinámica de cambio y de retos que tienen como máximo exponente la Restauración Meiji de 1868. Por tanto, es un hito marcado dentro de la propia historia de Japón y, como es lógico, estudiado en múltiples ocasiones. Lo que planteamos con nuestro estudio es reflexionar sobre el reflejo que dicha expedición tuvo en la prensa española del momento; por ello, buscaremos rastrear cuál es la opinión (u opiniones) sobre una posible apertura de dicho país, cuál era el estado de conocimiento existente en dicho momento sobre el mismo, así como analizar el seguimiento que se hizo de todo aquello. Es decir, con el análisis de los testimonios existentes en la prensa española de aquellos años y comprobación del nivel de seguimiento que hubo, podemos llegar a dilucidar qué tipo de información llegaba a los lectores, cuál era la imagen que había sobre Japón y también cuál era la que se creaba desde dichos medios. Para ello, seleccionaremos varios títulos de prensa de tales años, con la finalidad de hacer una comparativa y obtener una muestra lo más completa posible. Son varias las obras que nos explican cuál es la imagen de Japón en España a partir de su apertura, pero consideramos importante el analizar también la misma durante su aislamiento como ya hicimos en un estudio previo centrado en la última mitad del siglo XVIII. Por ello, con este nuevo estudio proponemos seguir completando el nivel de conocimiento existente en España sobre Japón durante su aislamiento y, por ende, profundizar en la imagen que había de dicho país.

## Sesión 1.2

### Las revistas como medios amplificadores: nuevas feminidades y prácticas románticas incitadas por la serie *Tokyo Love Story* (1991)

Minerva Terrades Oliveras (Universitat Autònoma de Barcelona)

Tradicionalmente, la mujer japonesa se ha considerado contenida, modesta, obediente y sumisa (Iwao, 1993; Uno 1993; Borovoy, 2005), también por lo que respecta al cortejo y al romance. No obstante, Akana Rika, la heroína del *trendy drama Tokyo Love Story* (1991), supuso un punto de inflexión en las nuevas representaciones de feminidad. Rika, una mujer de carrera con éxito, muestra una actitud proactiva hacia el sexo y las relaciones amorosas: manifiesta sus sentimientos y opiniones libremente, articula estándares neoliberales de independencia y expresa deseos personales en sus relaciones románticas, desafiando las normas culturales establecidas (Alexy, 2011).

En este contexto, desde el campo de la antropología de los medios, de los estudios culturales y de género, esta comunicación tiene por objetivo explorar el papel de las revistas como artefactos culturales que establecieron estándares postmodernos de estilos de vida individualistas durante la época de la burbuja en Japón, particularmente en lo que respecta al romance y a la sexualidad. Se argumenta que, en relación con las series televisivas, las revistas no solo vehiculan y coexisten con otros medios, sino que son medios amplificadores que ofrecen a su audiencia manuales amorosos, consejos y sugerencias sobre cómo ser una nueva mujer y encarar la sexualidad y las relaciones románticas. En este sentido, las revistas se convierten en lugares cruciales de estilos de vida femeninos donde se negocian los significados de sexo y romance y se redefinen nuevos estilos de vida que problematizan formas sociales estandarizadas, como el matrimonio y la maternidad.

Esta comunicación se basa en docenas de artículos de revistas japonesas de los años noventa y de veintinueve cuestionarios cualitativos que exploran de qué forma se percibía el romance y la sexualidad a través de la serie *Tokyo Love Story* (1991) durante el Japón de la burbuja, además de un análisis etnográfico de la serie televisiva. Se argumenta que las revistas funcionan como medios amplificadores que dan forma, delimitan, detallan y ofrecen un repertorio de 'técnicas del cuerpo' (Mauss, 1968). Además, sugieren nuevas formas y prácticas de cortejo, coqueteo, flirteo y relación. Estas incluyen expresar tu opinión abiertamente, declarar tu amor de forma directa, mostrar claramente tus intenciones, besar en el momento apropiado y actuar proactivamente. Como una ama de casa de Tokio comenta, 'la serie nos abrió un camino hacia una nueva y fresca estructura de romanticismo donde las mujeres tomaron el mando' y las revistas tuvieron un papel crucial en la ampliación de los discursos e imágenes del *dorama*.

### La imagen heroica femenina de los ainu: analizando el paradigmático caso de Pon Oina

Marta Añorbe Mateos (Universidad de Zaragoza)

La obra *Pon Oina* (lit. 'pequeño oina') de la recitadora Kannari Matsu (Kannari y Kindaichi, 1993) se erige como uno de los mejores ejemplos de épica femenina dentro del vasto panorama de la literatura ainu (Kindaichi, 1942). A pesar de su riqueza y abundancia, este género (conocido como *Mat Yukar* o *Menoko Yukar*) ha sido objeto de escaso análisis en comparación con su contraparte masculina, habiendo aún numerosos textos por publicar y estudiar. Ogihara (2014) lo define como una serie de historias narradas en primera persona y normalmente recitadas por mujeres, que son diferentes a las epopeyas heroicas centradas en el joven héroe Poiyaumpe, puesto que habitualmente tratan de la hermana del dios guardián de la aldea (dios búho) Shunatapka-unmat o de Otashut-unmat, dando más importancia a temas de amor y matrimonio, con diversas variaciones.

*Pon Oina* de Kannari Matsu narra la historia de la hermana menor de un dios, su compromiso matrimonial con Poroshiri y el encuentro con el joven dios de Nishihama, quien se revelará como el héroe cultural Ainurakkuru/Okikurmi. Juntos, lucharán en el cielo y en el inframundo para vencer al prometido y, finalmente, contraer matrimonio tras un viaje a Uimam (Japón). Además de la versión principal, se han registrado cuatro variantes recopiladas por Kubodera (1977), cada una con sus propias variaciones en narradores y papeles actanciales de los personajes. Este estudio acomete un análisis narratológico profundo de este corpus, aportando así al incipiente campo de los estudios ainu mediante el uso de herramientas sistemáticas y escalables no empleadas anteriormente. Al explorar los yukar en términos de narrador, temas y contenido, se espera abrir nuevos horizontes en el estudio de las epopeyas ainu (Ogihara, 2014).

En concreto, este análisis persigue dos horizontes principalmente. En primer lugar, podremos exponer en el ámbito hispanohablante aspectos esenciales de la tradición literaria ainu en general y de la épica femenina en específico, como la narración en primera persona de la heroína, que se transforma en espada, las imágenes del llameante héroe cultural y el viaje al inframundo, entre otros. En segundo lugar, se busca preparar el terreno para futuras investigaciones comparativas. Desde el ámbito de los estudios ainu de Japón, se hace una llamada al comparatismo para apreciar mejor la calidad de las obras ainu y para definir esta tradición literaria frente al canon mundial (Obayashi, 1990; Okuda, 2008). Enmarcada en el desarrollo de una tesis doctoral sobre el diasistema épico oriental y occidental, esta investigación no solo pretende contribuir a la clasificación del modelo heroico femenino, sino también promover el diálogo y la apreciación de la diversidad japonesa, donde la imagen de lo ainu ha estado cobrando importancia en los últimos años.

## Sesión 2.1

### ¿Qué podrían haber contribuido los conocimientos procedentes de España en el periodo Meiji a los estudios sobre Japón occidental de la época? Centrándose en Dupuy, Reynoso y Llansó.

Terushi Morimoto (Universitat de València)

Tras la llamada "apertura" de Japón, cada vez más occidentales llegaron a Japón, y Japón y Occidente tuvieron un segundo encuentro y reanudaron los intercambios manifiestos. Es un hecho bien conocido por diversos estudios que España no estuvo tan comprometida ni fue tan influyente como las potencias en los importantes desarrollos y modernización del Japón de la época, y quedó ciertamente eclipsada en este sentido, pero también es cierto que los españoles, principalmente del cuerpo diplomático, también tuvieron una relación personal con Japón.

Es muy posible que sus opiniones sobre Japón hayan contribuido a relativizar los puntos de vista cargados de valores de los occidentales sobre diversos aspectos de Japón, pero no se ha hecho referencia a ellos y sólo se han presentado en forma de introducción en el ámbito de los estudios japoneses en Japon.

Esta presentación se centrará en tres tipos diferentes de figuras como Enrique Dupuy de Lome (1851-1904), Francisco de Reynoso (1856-1938) y Antonio García Llansó (1854-1914), que estuvieron relacionadas con Japón, y mostrará una visión general de cómo podrían haber contribuido a los estudios sobre Japón por parte de los occidentales, o más ampliamente, "Japón desde la perspectiva de Occidente".

### Los debates sobre el valor artístico del desnudo a través de la ficción de Ōtsuka Kusuoko (1875-1910)

Pau Pitarch Fernández (Universidad de Waseda)

En esta presentación propongo explorar las relaciones entre la literatura y las artes plásticas en la era Meiji, a través de la obra de Ōtsuka Kusuoko (1875-1910), una escritora injustamente olvidada por el canon. En términos específicos, me centraré en la obra "Yu no ka" ("El aroma de las aguas termales", *Jokan*, año 15, núm. 11, noviembre 1905) leída como intervención estética en el debate contemporáneo sobre los méritos artísticos de la representación del desnudo femenino y su exhibición pública.

Mi interpretación del texto lo sitúa en el contexto de las prácticas de censura en la era Meiji que, después del famoso "koshimaki jiken" ("Caso taparrabos") de 1901 provocado por el cuadro "Ratai fujinzō" ("Desnudo femenino") de Kuroda Seiki (1866-1924), limitaba la exposición de desnudos femeninos a salas cerradas a las que solo académicos y especialistas tenían acceso. En su relato, combinando el humor con una fina observación sobre las relaciones modernas de clase, Ōtsuka ofrece no solo una ilustración del tipo de polémicas sobre el desnudo que tuvieron lugar en el Japón Meiji (tanto a nivel estético, como social y moral), sino también una visión original sobre el debate que centra el cuerpo femenino como sujeto, y no como simple objeto de miradas ajenas.

El texto de Ōtsuka y el debate sobre el desnudo en general son materiales idóneos para reflexionar sobre los procesos culturales y sociales que participaron en crear la idea moderna de arte en el Japón Meiji.

### La deshumanización como exclusión: la construcción discursiva de Yozo en *Indigno de ser humano*

Martín Ricardo López Angelini (Universidad del Salvador/Universidad de Groningen)

Resumen (máx. 500 palabras): Ningen Shikkaku (人間失格), traducido generalmente al castellano como Indigno de ser humano es probablemente la obra más conocida y leída de Dazai Osamu (太宰治); este hecho se demuestra con que, al día de hoy, es la segunda novela más vendida en Japón, sólo siendo superada por *Kokoro* (こころ) de Natsume Soseki (夏目漱石). Publicada en 1948, el mismo año del suicidio del autor, la obra aborda en primera persona la vida de Yozo (葉蔵), cuyos tres diarios ocupan la mayor parte de la novela. A

modo de prólogo y epílogo a los escritos de este, se nos presenta a un narrador innominado que publica los diarios del antedicho. Sin embargo, este primer narrador efectúa una caracterización específica del joven como un outsider tanto respecto de la sociedad de su tiempo como respecto del género humano. En efecto, al describir las fotos representativas de los tres diarios en el prólogo, el narrador lo describe como un “mono” (猿), como un ser “espeluznante” (薄気味悪い) y “extraño” (不思議), llegando incluso a decir que “[...] no me daba la impresión de que fuera un ser humano vivo” (生きている人間の感じはしなかった). En el epílogo de la novela, siguiendo con esta línea, se lo caracteriza como un “loco” (狂人). Semejante construcción discursiva es efectuada con vistas al lector, para evitar que este empatice con el personaje. Proponemos que semejante caracterización como paria responde al peligro que los diarios de Yozo representaban para la sociedad de la era Showa (昭和時代) puesto que estos muestran la decadencia y las disidencias que convivían en el seno de dicha sociedad (vicios, corrupción, hipocresía, grupos comunistas, etc.) y que iban en contra de los valores promulgados por el discurso oficial. Por ello el primer narrador, uno de los representantes de la sociedad, se ve en la necesidad de clasificarlo, deshumanizarlo y “encerrar” sus textos entre un prólogo y un epílogo: para contener (en la estructura de la novela) su contenido disidente. Por lo tanto, nos centraremos en evidenciar cuáles son las estrategias discursivas que el narrador innominado utiliza en su construcción de Yozo.

## Sesión 3.1

### La imagen de la autenticidad en el patrimonio monumental japonés.

Daniel Sastre de la Vega (Universidad Autónoma de Madrid – Centro de Estudios de Asia Oriental)

No es extraño encontrarse en los famosos lugares turísticos histórico-artísticos de Japón explicaciones que aseguran que los monumentos que estamos contemplando tienen 1000 o 1200 años de historia remontándose a épocas pretéritas del pasado japonés. Sin embargo, en multitud de ocasiones nos encontramos que en múltiples ocasiones los edificios han sido edificados en el siglo XX o directamente reconstruidos donde durante siglos no había habido ninguna estructura. Esta disyuntiva se puede explicar desde un análisis de los conceptos de autenticidad y patrimonio que existen en Japón y que no siempre cuadran con los estándares occidentales que se presumen normativos por muchos especialistas del campo de la historia del arte y del patrimonio cultural.

Estudiando varios casos de patrimonio monumental relacionados con complejos templarios de varias épocas históricas japonesas así como sus procesos de promoción, canonización discursiva en la historia del arte japonés así como sus restauraciones se planteará una reflexión sobre la idea de lo auténtico como elemento de valor intrínseco de los bienes culturales japoneses y su peso relativo, o no, en la apreciación de los mismos en el horizonte cultural japonés.

### Un museo en el bolsillo. Sobre la digitalización del patrimonio cultural japonés.

Aitana Merino Estebaranz (Universidad Autónoma de Madrid)

La implementación de archivos digitales en los distintos museos e instituciones japoneses fue uno de los aspectos destacados de la iniciativa *e-Japan strategy*, desde los años noventa del pasado siglo. Más de veinte años después, estos archivos se han convertido en las herramientas principales para el desarrollo de la investigación expandiendo el uso y conocimiento de la obra de arte a un contexto científico, político, económico y social. Cada uno de estos archivos cuenta con una línea de acción precisa y diferenciada y, si bien los archivos nacionales se ocupan de la digitalización de sus fondos tangibles, los museos locales se han mostrado más interesados en los bienes de interés cultural intangible como parte fundamental para la conservación de la cultura local. En un contexto tan complejo como es el japonés, donde la cultura de la información y la tecnología viven un desarrollo extraordinario y siendo la difusión digital heredera de las estrategias del *soft power*, esta comunicación se centrará en las principales plataformas desde las que acceder virtualmente al patrimonio cultural de Japón. A través de algunas de ellas, podemos observar el pulso que estas actividades tienen en el contexto actual de Japón y cómo éstas intentan redefinir su identidad en un mundo sin fronteras como es el del ciberespacio.

### Del Pabellón japonés en la Bienal de Venecia de 2001 al Japón post Fukushima.

#### De la imagen de la ciudad a la imagen del ser.

Pilar Cabañas Moreno (Universidad Complutense de Madrid)

Este estudio forma parte de una investigación más amplia dedicada a la imagen proyectada por Japón a través de las exposiciones de su pabellón en la Bienal de Venecia, durante el siglo XXI. Este trabajo que se propone toma como punto de partida la participación en la primera Bienal de Venecia del siglo XXI (2001). Era la primera vez que una mujer comisariaba la exposición del Pabellón, Osaka Eriko (1950), hoy Directora del National Art Center de Tokio. Nos confesó que sentía que todas las miradas estaban puestas en ella. Convocó a tres artistas, el fotógrafo Hatakeyama Naoya, el polifacético Nakamura Masato y el músico Fujimoto Yukio. Fue una muestra muy volcada en la sociedad de consumo, como puso de manifiesto la llamativa instalación de Nakamura. Contemplando y analizando su propuesta, la pregunta que surge es si diez años después, tras el incidente de Fukushima, la producción de estos artistas ha seguido la misma línea o la sociedad y los artistas han virado en otra dirección. Transcurridos otros diez años más ¿ha sido olvidada Fukushima? ¿se ha consolidado su huella en su trayectoria vital y artística? Con esta investigación intentaremos dar respuesta a estas preguntas con la hipótesis de base de que nada ha podido seguir siendo lo mismo.

## Sesión 3.2

### La visión española de Japón a través de Mercurio: revista comercial hispano-americana (1901-1937)

Carmen Alonso Verdugo

Desde el punto de vista de la perspectiva que Japón tenía en el ámbito internacional, la transición entre el siglo XIX al recién iniciado siglo XX estuvo marcada por los continuos cambios en dicha visión. Se pueden destacar dos conflictos bélicos como principal causa de ese cambio: la primera guerra chino-japonesa, ocurrida entre 1894 y 1895, y la guerra ruso-japonesa, que comenzaba en 1904 y finalizaba en 1905. En ambos acontecimientos, Japón salía victorioso y lograba demostrar el poder bélico que tenía, consolidando rápidamente su nuevo rango como potencia mundial. Estos cambios en la perspectiva tuvieron consecuencias variadas, pero en general se tradujo en el aumento del interés que el país asiático suscitaba en otras naciones, como fue en el caso de España.

*Mercurio* fue una revista de carácter comercial nacida en Barcelona a finales de 1901. Estaba dirigida especialmente a personas del ámbito industrial, comercial y exportador, con el objetivo de renovar las relaciones entre España y América, principalmente a través de las relaciones comerciales. Se publicaría de forma mensual entre 1901 y 1937, y era considerada un medio de comunicación ilustrado, puesto que era frecuente que sus artículos estuvieran decorados con dibujos y fotografías relacionadas con los temas que se estaban tratando.

El objetivo principal de esta investigación será contrastar los artículos sobre Japón que publicaría dicha revista, prestando especial interés en aquellos que venían acompañados de muestras fotográficas sobre el Japón de aquella época. Para ello contaremos con la propia revista como fuente principal del estudio, volúmenes que se consultarán a través de las hemerotecas disponibles. Una vez hayamos terminado con el análisis inicial de estos documentos, concluiremos la investigación resumiendo brevemente las impresiones sacadas del estudio y debatiremos qué cambios hubo en la visión española de Japón y cómo estos se pudieron ver reflejados en los artículos mencionados anteriormente, insertando el estudio además dentro del marco de las relaciones históricas entre ambas naciones.

### La filosofía japonesa del siglo XX a través de la literatura de Mishima Yukio

Alba Iglesias Varela (Universidade de Vigo)

Mishima Yukio (1925-1970) fue uno de los grandes escritores e intelectuales del Japón del siglo XX. Su obra, que abarca más de 200 trabajos entre ensayos, teatro, artículos, novelas y relatos cortos, tiene la peculiaridad de reflejar ya no sólo la realidad de la sociedad y de la época que al propio autor le tocó vivir, sino la profundidad de su pensamiento. El autor hace un uso consciente de las corrientes filosóficas japonesas y occidentales para conformar el sentido de sus obras, una característica de su estilo literario que nos permite rastrear, a través de sus ojos, algunas de las propuestas clave de la filosofía en el Japón del S. XX, como la escuela Yomeigaku o las propuestas budistas de Yuishiki entre otras.

### Explorando el Alma Japonesa:

#### La Revalorización de Lafcadio Hearn y 'Kokoro' de Araceli Tinajero: una mexicana en Japón.

Pilar Garcés García (Universidad de Valladolid)

La obra "Kokoro: Hints & Echoes Of Japanese Inner Life" de Lafcadio Hearn y "Kokoro: Una mexicana en Japón" de Araceli Tinajero ofrecen un fascinante estudio comparativo sobre la influencia cultural y literaria que se extiende a través del tiempo y el espacio. Ambas obras exploran la intersección entre dos mundos, a través de la experiencia personal de cada autor y su relación con el concepto de "kokoro", que en japonés se refiere al corazón, mente o espíritu.

Lafcadio Hearn, un escritor irlandés-griego que vivió en Japón a finales del siglo XIX, es conocido por su profunda exploración de la cultura japonesa a través de sus obras. "Kokoro: Hints & Echoes Of Japanese Inner Life", publicada en 1896, es una recopilación de ensayos y relatos que revelan la esencia del alma japonesa. Hearn utiliza la etnografía, el estudio descriptivo de una cultura desde la perspectiva del observador, para penetrar en la psique japonesa y mostrar cómo se refleja en sus tradiciones, costumbres y pensamientos. Araceli Tinajero, por otro lado, es una escritora mexicana que vivió en Japón en los años 80 y 90 del siglo pasado. En su obra "Kokoro: Una Mexicana en Japón", publicada en 2012, Tinajero narra sus propias experiencias como una extranjera inmersa en la cultura japonesa. A través de la literatura de viajes, Tinajero comparte sus observaciones sobre la sociedad japonesa y reflexiona sobre cómo su identidad mexicana se entrelaza con su comprensión del "kokoro" japonés.

El método comparativo revela similitudes y diferencias entre ambas obras, destacando la continuidad de la influencia de Hearn en la visión de Tinajero. Ambos autores utilizan la escritura como medio para explorar y comprender una cultura diferente a la propia, buscando trascender las barreras lingüísticas y culturales para llegar al corazón de la experiencia humana. Uno de los artefactos culturales clave que une las obras de Hearn y Tinajero es el concepto de "kokoro". Hearn examina este concepto desde una perspectiva más tradicional y folclórica, mientras que Tinajero lo aborda desde una experiencia más contemporánea y personal. Sin embargo, ambos reconocen la importancia de entender el "kokoro" como una clave para comprender la complejidad de la sociedad japonesa y su impacto en la vida cotidiana. La literatura de viajes se convierte en un vehículo para explorar las impresiones y reflexiones de ambos autores sobre Japón. Hearn, a través de sus relatos, transporta al lector a través del tiempo hacia el Japón del siglo XIX, mientras que Tinajero ofrece una visión más contemporánea y vivencial. Sin embargo, la conexión emocional con la tierra extranjera y la búsqueda de significado en las experiencias compartidas son elementos comunes en ambas narrativas.

En resumen, "Kokoro" de Lafcadio Hearn y "Kokoro: Una Mexicana en Japón" de Araceli Tinajero son obras que, a pesar de estar separadas por más de un siglo, comparten una profunda conexión en su exploración del corazón humano y la influencia de la cultura japonesa en la percepción de cada autor. A través del método comparativo, los artefactos culturales, la etnografía y la literatura de viajes, ambas obras revelan cómo el legado de Hearn sigue resonando en la experiencia contemporánea de Tinajero, demostrando así la perdurabilidad y la universalidad del "kokoro".

## Sesión 4.1

### Imperfect Utopía: la cultura japonesa en las islas rito. Un fotolibro de enfoque etnográfico

Guillermo Calviño-Santos (Universidad de Santiago de Compostela)

Esta ponencia se centra en el fotolibro "Imperfect Utopia", creado por Toru Morimoto y Tina Bagué, como un medio para explorar las complejidades de la cultura japonesa a través de las artes visuales. Al documentar la vida cotidiana en las islas remotas de Japón, este trabajo no solo revela la diversidad y riqueza de comunidades menos conocidas, sino que también reflexiona sobre conceptos de utopía y realidad. Esta propuesta busca entender cómo "Imperfect Utopia" emplea enfoques epistemológicos híbridos aplicables a la investigación visual en educación artística, mediante un análisis detallado de la narrativa de autor(es) y del proceso de creación. La investigación examina el diálogo entre las artes visuales y la antropología cultural, en el contexto de la representación de la cultura japonesa periférica, las islas rito, que se muestra como un espejo de la sociedad que desafía la imagen construida en las cinco islas hondo, expandiendo así la percepción dominante sobre el país.

### La imagen de Okinawa en la fotografía de Shōmei Tomatsu

Ana Trujillo Dennis (Universidad Pontificia Comillas)

Tōmatsu Shōmei (Nagoya, 1930-Naha, 2012) es considerado una de las figuras capitales de la fotografía japonesa. A través de sus múltiples trabajos, tanto en blanco y negro como en color, Tōmatsu se convirtió en un hábil retratista de la transformación experimentada por Japón desde el momento de la posguerra, mostrando no solo las luces y las sombras, sino también las contradicciones. Esta comunicación se propone analizar las distintas narrativas visuales sobre el Japón contemporáneo presentes en la obra de Tomatsu. A través de su lente, el fotógrafo revela hábilmente las múltiples capas de la sociedad, la cultura y la historia japonesas, ofreciendo a los espectadores una visión poliédrica de la cultura japonesa. Dado el tiempo limitado, como temática principal, se propone analizar la mirada de Tōmatsu sobre Okinawa. Aunque Tōmatsu no nació en Okinawa, a partir de finales de la década de 1960 comenzó a poner el foco sobre el archipiélago okinawense, visitando la prefectura a partir de este momento con frecuencia. En su fotografía plasmó, no sólo la presencia norteamericana en estas islas, sino también la cultura autóctona de Okinawa, su gente y tradiciones, que se convertirían en una temática muy importante en su trabajo fotográfico. Las fotografías de Tōmatsu sobre Okinawa, especialmente a partir de la década de 1970, pueden encuadrarse dentro de un fenómeno recurrente en la cultura japonesa que es el de la mirada sobre la prefectura de Okinawa desde la perspectiva de lo exótico, ya que son numerosos los artistas y fotógrafos japoneses que han interpretado estas islas, su cultura y sus tradiciones, como depositarias de un Japón premoderno y atemporal.

## Sesión 4.2

### La creación de una imagen del haijin: el uso del haiku como autorretrato en la poética de Taneda Santōka

Alonso Belaúnde (Pontificia Universidad Católica del Perú)

Taneda Santōka (種田山頭火, 1882-1940) es uno de los más poetas del haiku (*haijin* 俳人) más famosos del periodo moderno, y su estudio en el ámbito internacional ha crecido notablemente en los últimos años. Si bien la mayoría de estos reconoce la importancia del aspecto biográfico y de la imagen de sí mismo en su obra, el análisis de poemas muchas veces ha estado limitado por concepciones unitarias del efecto y sentido del haiku japonés. En ese sentido, la presente ponencia analiza su poética desde la noción de autorretrato poético, haciendo énfasis en el aspecto subjetivo del poema y continuando la línea de apertura a la pluralidad de enfoques sobre este género poético (Shirane 2000; Sato, 2018; Melchy 2020; Jorge 2022). Para ello, nuestro enfoque partirá desde la bibliografía teórica sobre el autorretrato literario (Beaujour 1991, Mitchell 1994) y de su aplicación específica al caso japonés en la modernidad (Brecher 2021, Miller 1998). Asimismo, se apoyará en estudios que han reflexionado sobre el grado ficcional, construido o intencionado de la propia imagen del autor en el haiku (Silva 2005, Stanford 2015), en diálogo con otros aparatos críticos. Específicamente, analizaremos algunos poemas de su antología personal *Sōmokutō* 草木塔 ("Una pagoda de hierbas y árboles", 1940) que llevan títulos poéticos referentes a la autorrepresentación, como *jigazō* (自画像 "autorretrato"), *jichō* (自嘲 "autodesprecio") y 自省 ("autoexamen"). Estos poemas también serán analizados, por un lado, a la luz de la importancia de la representación del autor con un sentido crítico y confesional que prevaleció en la discusión y práctica narrativa de la Novela del yo (*shishōsetsu* 私小説) a inicios del siglo XX (Walker 1979, Fowler 1992) y que tiene vínculos con la tradición poética japonesa (Tsurumi 1980); y, por otro lado, a la luz de las coordenadas estéticas y vivenciales que comporta la imagen del *haijin* en la tradición del haiku, lo cual ha sido abordado solo tangencialmente en los estudios clásicos sobre el género. En última instancia, este análisis nos servirá no solo para esclarecer una dimensión fundamental del acercamiento al haiku de Santōka, sino para introducir un giro epistémico dentro de la discusión del haiku en el ámbito hispanohablante que cambia el foco de atención del objeto poético (entorno, naturaleza, referentes estacionales) a la importancia de la constitución de un sujeto o persona poética.

### Tinturas textiles tradicionales populares de estarcido con pasta de arroz (Katazome) en Japón: La nostalgia y la modernidad se arropan

Maria Jose Santamaría Hergueta (International Christian University, Tokyo)

La historia del *katazome* (técnica de estarcido con pasta de arroz), uno de los grupos de tintura textil tradicional en Japón, está íntimamente ligada a la perspectiva de los actores y agentes relacionados con su producción, promoción y consumo.

El *katazome* moderno representa un fenómeno reciente en Japón, aunque sus raíces pueden rastrearse hasta culturas antiguas de tintura textil folclórica tradicional. En este sentido, el *katazome* es un producto de la modernidad, asociado con el Movimiento Mingei de la década de los 1920s. El *katazome* también está asociado con Serizawa Keisuke, uno de los representantes del Mingei, y quien desarrolló y transformó esta tradición artesanal. Al explorar los diversos aspectos del Mingei, y las obras, legado y personalidad de Serizawa, podemos

comprender la evolución del *katazome* moderno y los desafíos a los que se enfrenta la continuidad de esta artesanía; así como el papel crucial del *kōbō* ("taller" o "estudio" de producción artesanal) en la vida del *katazome*.

El *kōbō* no sólo es el lugar físico donde se producen *katazome*; sino que también constituye el espacio social donde sus miembros interactúan y establecen relaciones entre sí; y además, representa el ámbito simbólico donde se construye la línea de descendencia artesanal y se establece su legado. Como tal, el *kōbō* es fundamental para la preservación de la tradición de *katazome*. El consumo de *katazome* está moldeado por actores ajenos a los artesanos, e incluyen, entre otros, las estructuras empresariales que se benefician de las tendencias sociales e influyen la moda para encuadrar el *katazome*, impulsando su consumo material en grandes almacenes, galerías y redes minoristas; las estructuras gubernamentales que promueven el consumo simbólico de *katazome* a través de su apreciación oficial como patrimonio cultural japonés, así como a través de sus iniciativas para preservarlo; los museos que promueven el consumo visual del *katazome* a través de sus exposiciones; y las instituciones de investigación/académicas que se centran en el consumo cultural del *katazome* a través de sus publicaciones y proyectos. El rol del consumidor es cada vez más importante y está potenciado por el uso de redes sociales, que hacen redundante el rol que juegan los intermediarios, al permitir una comunicación directa entre el artesano y el consumidor.

La evolución del consumo material de *katazome* ha afectado al *kōbō*, cuyo número ha disminuido considerablemente en las últimas décadas. La capacidad del *kōbō* para unirse a diversas iniciativas contribuye a la viabilidad de la tradición de *katazome* y su continuidad económica. La participación en tales iniciativas refleja la necesidad de adaptación de la producción de los artesanos a las demandas de los consumidores, y al mismo tiempo, el reconocimiento oficial para validar esta tradición, que a menudo limita la creatividad y la innovación de *katazome*. En este contexto, se vuelve crítico explorar no solo qué significan autenticidad, transmisión, tradición o modernidad desde la perspectiva del patrimonio cultural, sino también, cuáles son los compromisos necesarios para asegurar la continuidad del *kōbō*, y cómo los diversos tipos de consumo (cultural, material, simbólico, visual) pueden apoyarla.

## Sesión 5.1

### ¿Cuáles son los orígenes del fascismo japonés?

#### Explorando los debates de posguerra a través de la teoría política y el cine

Ferran de Vargas (University of Edinburgh)

Durante las primeras décadas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, una de las preguntas más importantes en Japón era cómo evitar que la sociedad japonesa se viese de nuevo arrastrada por fenómenos políticos totalitarios. El planteamiento de esta pregunta implicaba la necesidad de comprender las razones por las que el fascismo se había llegado a apoderar de la sociedad japonesa en las décadas de 1930 y 1940 con pocas resistencias internas. Del abordaje de estas cuestiones surgieron interpretaciones provenientes de distintas esferas ideológicas. Desde el marxismo ortodoxo se puso el foco en la estructura económica del país, caracterizada por unas relaciones de producción capitalistas marcadas por fuertes remanentes feudales que habrían facilitado la manipulación política de unas élites oligárquicas con determinados intereses de clase. El progresismo liberal se centró en cambio en la superestructura social-cultural, especialmente en lo concerniente a la relación individuo-sociedad, a la que consideró subdesarrollada en términos de modernidad. Por último, la Nueva Izquierda tendió a considerar que el particularmente rápido desarrollo de la modernidad capitalista en Japón había separado bruscamente a los individuos de sus comunidades originales, haciendo surgir una atracción colectiva cada vez más extrema hacia la comunidad abstracta sustitutoria encarnada en la nación. Por otra parte, la controversia teórica sobre los orígenes del fascismo japonés no trascendía demasiado los límites cerrados de los círculos intelectuales. En este sentido, el cine, como arte de masas por excelencia en el Japón de posguerra, se convirtió en ocasiones en un instrumento mediador entre las teorías de los intelectuales y la conciencia de las masas a través de la representación del fenómeno fascista en la gran pantalla. Esta ponencia abordará la forma en que el cine japonés de posguerra, a través de ejemplos de películas concretas, trasladó al gran público los debates sobre el fascismo que se estaban desarrollando entre intelectuales pertenecientes a distintas esferas ideológicas, contribuyendo así al proceso de democratización de Japón.

### Otredad Degustable y Relaciones Para-Internacionales

Oriol Mir Villegas (Universitat Autònoma de Barcelona)

En esta comunicación quiero ahondar en dos conceptos que elaboré en mi tesis final en el Máster en Filosofía Política en la UPF: la Otredad Degustable y la Relación Para-Internacional. Son conceptos que pueden ayudar al análisis de las actitudes de aquellos individuos que, a través del consumo de productos extranjeros, han generado una atracción por dicha cultura extranjera. La intención es señalar la utilidad de estos términos a la hora de hablar sobre los patrones de la formación de la fascinación por Japón que se da en algunos sectores sociales en España.

La Otredad Degustable es toda aquella variación sustancial en la composición de aquellos productos exportados para facilitar su venta en el extranjero. Presentan una Otredad, pero que no interfiere en los patrones de consumo de la cultura que los importa; es decir, son Degustables. Un ejemplo pueden ser los restaurantes de comida extranjera, que a menudo decoran sus locales de forma exotizada, presentando una Otredad, pero varían los ingredientes y la presentación de la comida para acercarla a los patrones de consumo locales. Otro ejemplo sería la publicación de los primeros cómics manga en España, cuya imagen se espejaba para que se pudieran leer en el orden de lectura al que los españoles estaban habituados.

Un consumidor ávido de Otredad Degustable puede verse inmerso en una Relación Para-Internacional, término derivado del concepto de "relación para-social". En una relación para-social, un individuo cree forjar lazos con un personaje mediático mediante el consumo de sus productos audiovisuales, pero en realidad está inmerso en un proceso unidireccional de idealización; en una Relación Para-Internacional el consumidor cree ser partícipe de un intercambio cultural sin ser consciente de cuáles son las partes descontextualizadas y alteradas de los productos que consume, generándose un proceso unidireccional de idealización que abarca toda una cultura. Los individuos inmersos en una Relación Para-Internacional interactúan únicamente con productos comerciales, y su auto-percibido conocimiento cultural es en realidad un consumo continuado de productos con Otredad Degustable. Es una situación inconsciente, en la que el individuo desconoce el entorno cultural original del producto que consume y proyecta en él toda una serie de estereotipos y suposiciones.

Cuando una gran cantidad de individuos se ven inmersos en una Relación Para-Internacional, éstos se retroalimentan, generando un sentimiento de comunidad en el que el consumo de los productos con Otredad Degustable es clave para su pertenencia. Estas comunidades

pueden llegar a influir en las relaciones internacionales entre Estados democráticos, permitiendo que las empresas privadas exportadoras tomen el control de la idealización y estereotipación sobre su país de origen. Este patrón del uso de Otrredad Degustable para generar comunidades de individuos inmersos en Relaciones Para-Internacionales es clave para entender las actitudes de individuos y agrupaciones xenófilas no-académicas en Occidente, y en especial, las japonófilas. El uso de ejemplos de Otrredad Degustable de origen japonés y sus Relaciones Para-Internacionales derivadas en España puede ser de gran ayuda para ilustrar estos conceptos.

## Estudio de la integración social de los inmigrantes latinoamericanos en Japón y su impacto en la imagen de Japón en la escena internacional

Nadia Rodríguez Sánchez (Universidad de Salamanca)

El presente trabajo muestra un breve estudio de la integración social de los inmigrantes latinoamericanos en Japón y su posible impacto en la imagen internacional proyectada por el país. Resulta relevante en cuanto a la contextualización actual cuyas bases radican en la globalización y la diversidad cultural. A pesar de que Japón se autodefine a sí mismo como un país homogéneo a nivel cultural y étnico, desde hace tres décadas convive con una comunidad de inmigrantes procedentes de América Latina que ha aumentado ligeramente desde los años noventa, muchos de ellos descendientes de antiguos emigrantes japoneses (nikkeijins) y otros sin ascendencia japonesa. Los movimientos migratorios y la integración social que suponen en sí mismos, dan lugar a desafíos y oportunidades que las sociedades deben afrontar, como es el caso de la sociedad japonesa y los migrantes latinoamericanos.

A través del análisis de la política de migración japonesa, la integración social de los inmigrantes latinoamericanos y su impacto en la imagen de Japón en la escena internacional, se observan posibles desafíos y oportunidades que el Estado Japonés puede analizar para la posible mejora de su imagen exterior en cuanto a la gestión de la inmigración latinoamericana. La existencia y convivencia de inmigrantes latinoamericanos en la sociedad japonesa puede afectar a la imagen internacional que Japón proyecta al exterior. La gestión de la integración y la diversidad étnica y cultural, el trato a los inmigrantes y cómo estos mismos se integran en la sociedad receptora, puede influir en mayor o menor medida en la percepción que otros Estados y entes internacionales perciban sobre Japón, así como la imagen que se emita como un país y una sociedad integradora y multicultural. De esta forma, este breve análisis ofrece una contextualización que puede facilitar la comprensión de los procesos migratorios y la diversidad cultural que llevan consigo mismos. También se podrán derivar de este análisis políticas públicas y acciones que ayuden a una mayor integración y la respectiva mejora de la imagen internacional de Japón en cuanto a la gestión de la migración.

## Sesión 5.2

### Atsushi Nakajima a través de Bungo Stray Dogs

Aurora Gomez-Rovira (Universitat Abat Oliba CEU)

La comunicación analizará el personaje ficticio de Atsushi Nakajima del universo de Bungo Stray Dogs (2016), según la adaptación a la animación japonesa que dirige Takuya Igarashi, para descubrir los elementos biográficos y bibliográficos, entre otros, relativos a la figura histórico-cultural de Atsushi Nakajima (1909-1942), que hayan podido inspirar a Kafka Asagiri, autor de dicho universo literario, para crear la personalidad, los rasgos y el arco de personaje de dicho protagonista. Así, se podrá entender, a través de este ejemplo, cómo Asagiri ha creado un universo metaliterario, inverso al modo de Pirandello y Unamuno, en el que autores de la literatura japonesa moderna son héroes con poderes y conviven en organizaciones bien definidas a nivel gubernamental y en tiempos cronológicos distintos a los documentados históricamente en un Yokohama dieselpunk de corriente japonesa. Se tomarán como fuentes no solo la adaptación audiovisual disponible hasta el día 5 de mayo de 2024, sino también las fuentes disponibles, en relación con la figura histórico-cultural, en el mundo de los Estudios Japoneses occidental. De este modo, la interpretación del análisis descriptivo-comparativo será a partir de la visión que ha llegado a los japonistas occidentales, cosa que permitirá, en un futuro, contrastar la percepción occidental en cuanto a Nakajima, como autor e intelectual, con la asiático-oriental.

### El Gekiga y el Tezuka tardío: el nacimiento de la crítica social en el manga

David Mengual Garcerán (Universidad de Sevilla)

Osamu Tezuka fue el autor más importante en la constitución del manga tal y como lo conocemos hoy. Tanto los mecanismos formales como los géneros planteados en la obra del mangaka inauguraron un medio expresivo que fue heredado por gran cantidad de artistas posteriores. Tezuka amplió los recursos de un formato que, en origen, se encontraba restringido a las viñetas cómicas y al público infantil. No obstante, la obra temprana del autor, que incluye títulos como Tetsuwan Atom (Astroboy), La princesa caballero o La nueva isla del tesoro, fue quedando obsoleta desde las exigencias de un público cambiante. Al hilo de las transformaciones de la sociedad japonesa, que entraba en un nuevo periodo de asimilación a formas de vida capitalistas, comenzó un nuevo paradigma en la creación de manga. Para ello fueron fundamentales las aportaciones del movimiento Gekiga y sus exponentes, como Yoshihiro Tatsumi o Masahiko Matsumoto. Esta nueva corriente, que renegaba del manga tal y como se había conocido, comenzó a producir historias de carácter maduro, integrando el realismo de los modos de vida adultos con la crítica a nuevas formas de alienación del Japón del milagro económico. Osamu Tezuka, después de la quiebra de su estudio de animación y el rechazo casi total a su obra, se inspiró en el manga Gekiga para dar forma a un nuevo estilo que caracterizaría a sus títulos tardíos, como Adolf, Ayako, Buda o Fénix.

Con ocasión del XVI Congreso AEJE, me propongo analizar el fenómeno del manga Gekiga y la obra de madurez de Tezuka, que servirá para entender el nacimiento de la crítica social en el manga. Por ello se atenderá a algunos de sus recursos formales, como el extrañamiento a través de la inclusión de personajes caricaturizados en entornos realistas, así como a sus componentes temáticos, como la explotación laboral, la represión sexual o la corrupción política. De esta manera, se entenderá tanto el movimiento Gekiga como la obra tardía de Tezuka como medios para la crítica inmanente, según se ha comprendido desde la tradición filosófica de la Teoría Crítica del Instituto de Investigaciones Sociales de Frankfurt.

Por último, se recogerá la influencia posterior de ambos testigos, tanto en la deriva comercial de las publicaciones para lectores adultos, el manga seinen, como en la obra del artista Inio Asano. También se estudiará el alcance internacional de tales movimientos; con la popularización de la figura de Tatsumi por medio del documental Una vida errante (2011), y la revitalización de la obra de Tezuka a partir del manga Pluto, de Naoki Urasawa, llevada a anime por Netflix en 2023.

## Sesión 6.1

### PANEL TEMÁTICO:

Japanese Literature as a gastronomic phenomenon:  
the importance of banquets as a space for literary creation.

Dámaso Ferreira (Universidad de Hiroshima)

The Japanese culture about calendar and food as an offering: consideration of the folk customs and religious tales about the Five Seasonal Festivals in Japan.

Yuko Matsuyama (Universidad de Chukyo)

Lessons from anthropomorphized organs: Examination of the color woodblock prints “Inshoku yojo kagami” and “Boji yojo kagami”.

Yuki Hata (Universidad de Niigata)

"Food" expressed in the children's magazine Akai Tori: Focusing on fairy tales on Chinese themes.

Li Li (Universidad de Hiroshima)

Este panel cuenta con cuatro presentaciones que comparten una temática conjunta vista desde diferentes perspectivas: la relación entre literatura y gastronomía en un Japón que no puede desvincularse de la presencia china.

En la primera presentación se analizará un corto ensayo de Mishima Yukio titulado 「文学と美食」 (“Bungaku to bishoku”), publicado en la revista

*Fujin Kōron* en 1958 y en el que el autor japonés explora la relación entre literatura japonesa y gastronomía a lo largo de la historia. El contenido de dicho ensayo es muy rico y aunque en él se vincula la gastronomía con diferentes elementos literarios, debido a lo limitado del tiempo, nos centraremos en esta ocasión en el concepto de *banquete*, la importancia que desde época antigua tiene en el panorama literario nipón y el tipo de obras literarias que engendra. Ahora bien, para analizar el peso del banquete en el contexto literario japonés no basta con los elementos que Mishima aporta, sino que debemos retrotraernos a la importancia del banquete en la producción literaria de la cultura china antigua y ver cómo ambas tradiciones, la china y la japonesa, confluyen en un momento determinado de la historia. Esto nos permitirá hablar de un fenómeno de producción literaria común de raigambre transnacional que supera con creces la dicotomía mishimiana de Japón vs Occidente y rebaja el nivel de especificidad de la literatura japonesa a este respecto. Para finalizar, exploraremos la dimensión semántica de dos conceptos a los que Mishima da una importancia capital en este texto, a saber, “pacifismo” y “conflicto”, y los contraponemos al concepto de “interioridad” propuesto por Karatani Kōjin en 1988.

En la segunda presentación nos retrotraeremos a la época del Japón medieval para analizar la influencia china en las ofrendas de alimentos de las así llamadas 五節句 (*gosekku*) o cinco festividades más importantes del calendario nipón. Estas festividades, denominadas 人日 (*jinjitsu*), 上巳 (*jōshi*), 端午 (*tango*), 七夕 (*tanabata*) y 重陽 (*chōyō*) se llevan a cabo el siete de enero, el tres de marzo, el cinco de mayo, el siete de julio y el nueve de septiembre respectivamente, y se pueden rastrear en Japón a partir de la época Kamakura (1185-1333). En un primer momento eran festividades que únicamente se llevaban a cabo en la corte y entre las familias aristocráticas, pero a partir de época Edo (1603-1867) se popularizaron y extendieron entre el pueblo llano. Posteriormente, a raíz de la Restauración Meiji y la adopción por parte del gobierno del calendario occidental de base solar, estas festividades se eliminaron de la vida cotidiana de forma oficial. En esta presentación se analizará el peso de China en la tradición del *gosekku* y se estudiará, a través de textos literarios de crónicas antiguas y cuentos pertenecientes al subgénero *setsuwa* de época Kamakura, cómo las ofrendas a los dioses realizadas en forma de alimentos cambian su forma y significado al pasar de China a Japón.

La tercera presentación avanzará en el tiempo hasta época Edo (1603-1867) y en ella se analizarán dos obras de *nishikie*, un tipo de ilustración a color del género del *ukiyoe*, denominadas 「飲食養生鑑」 (*Inshokuyōjō kagami*) y 「房事養生鑑」 (*Bōjijōjō kagami*), realizadas por Utagawa Kunisada.

Ambas obras representan el interior del cuerpo de un hombre y una mujer respectivamente y en ellas se personifican los diversos órganos corporales de acuerdo con los preceptos de la medicina china tradicional. Los títulos de ambas obras hacen referencia a los problemas producidos por los excesos tanto de comida y bebida como de sexo. Sin embargo, si realizamos un estudio más pormenorizado no sólo de las ilustraciones, sino del texto que acompaña a ambas obras, podemos ver que existen diferencias importantes entre ellas. Mientras que 「飲食養生鑑」 (*Inshokuyōjō kagami*) insiste en la importancia de evitar la ingesta excesiva tanto de comida como de bebida, 「房事養生鑑」 (*Bōjijōjō kagami*) se centra en diferentes particularidades del cuerpo femenino como el embarazo o el parto, pero adjuntando conocimientos de la medicina occidental. El presente estudio presentará ambas ilustraciones en comparación con otras del mismo período, tanto del género *nishikie* como *kibyōshi*, en las que se personifican órganos corporales. Este análisis servirá no sólo para arrojar luz acerca de los conocimientos médicos del momento, sino que además ayudará a entender los preceptos morales que acompañaban tanto a la comida como a la sexualidad. Dicho estudio también servirá para crear una imagen aproximada del cuerpo humano en época Edo y su percepción.

En la última presentación nos centraremos en Akai Tori, la revista de literatura infantil más representativa de la época Taishō (1912-1926). Esta revista, fundada por Suzuki Miekichi en julio de 1918, trata la temática china en buena parte de sus obras. No sólo eso, sino que, en la mayoría de estos casos, la “comida” o “el comer”, así como la dicotomía entre “comer” y “ser comido”, aparecen representados en mayor o menor medida. A través de estas historias en las que se hace hincapié en la comida, se pueden apreciar no sólo los hábitos culinarios que se atribuían a China, sino también los espacios y valores que se atribuían a lo diferente y foráneo. En otras palabras, a través de lo que se cuenta y de lo que no, se puede llegar a conocer el trasfondo social y cultural tanto de China como, por descarte, de su antagonista Japón. En esta presentación realizaremos un análisis textual de las historias más representativas para ver cómo se plasma literariamente la acción de comer, así como las personas que la ejercen y el escenario en el que se realiza para así llegar a una mayor comprensión de lo chino en época Taishō, entendido como fenómeno cultural diferenciador y, a la vez, fisiológicamente unificador.

## Sesión 6.2

### Un Japón hipertecnológico. El impacto del anime ciberpunk en Occidente, tecnofilia o tecnofobia

Adrián Tomé López (Universidad Complutense de Madrid)

Durante esta ponencia se explorará la imagen creada sobre Japón en base a la influencia generada por el aclamado género ciberpunk en el anime. Asimismo, se analizará cómo este género se divide en visiones positivas o negativas sobre la tecnología y el progreso tecnológico, así como sus aplicaciones sociales y políticas. Para ello se tomarán como ejemplo diversas obras de anime ciberpunk: Akira, Ghost in the Shell, Serial Experiments Lain, Neon Genesis Evangelion, Psycho-Pass, entre otras. Conceptos claves serán el tecnorientalismo y el neojaponismo, fenómenos que describen la difusión y el impacto de la cultura japonesa en tiempos recientes e indagan en las problemáticas que esto acarrea, lo cual será el nexo o temática principal de la exposición. A mayores, se hablará de deconstrucción identitaria, un tema con frecuencia tratado en el género ciberpunk y que no solo puede hacer referencia a su narrativa o su mensaje, sino también a la distorsionada imagen de este Japón hipertecnológico que erróneamente se crea en Occidente a raíz de estas obras y muchas otras englobadas en el plano de la ciencia ficción japonesa.

### Un análisis sobre *kokutai* a través de la película La tumba de las luciérnagas de Studio Ghibli.

Raquel Navarro Caparrós (Universitat Autònoma de Barcelona)

La derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial y la subsiguiente ocupación aliada implicaron el colapso de la esencia nacional japonesa, a menudo conocida como *kokutai* 国体. Este importante acontecimiento histórico ha sido representado en el cine a lo largo de los años, como en el caso de *La tumba de las luciérnagas* de Studio Ghibli. Esta presentación explora cómo esta película refleja la crisis de identidad de Japón después de la guerra en el marco de las relaciones internacionales.

Al situar la película en un contexto más amplio de las relaciones internacionales japonesas, argumento que ésta se puede interpretar como una narración del colapso de la esencia nacional japonesa. Contrariamente a las interpretaciones convencionales que la etiquetan exclusivamente como una película antibélica, sostengo que esta obra cumple un doble propósito narrativo. No solo ilustra las consecuencias devastadoras de la guerra, sino que también retrata la derrota *necesaria* de Japón en la Segunda Guerra Mundial como un catalizador para el surgimiento de una nueva era de democracia y capitalismo. A su vez, ésta también aborda maneras de pensar más arraigadas en la tradición como *kazoku kokka* 家族国家 (familia nacional) o *bansei ikkei* 万世一系 (línea imperial eternamente inquebrantable). Para ello, esta interpretación se deriva del estudio en profundidad de *kokutai* 国体 y sus hallazgos se aplican a la narración de la película y sus personajes: Seita, su hermana menor Setsuko, mientras luchan por sobrevivir en medio del conflicto y la ocupación, y su padre, cuyo nombre nunca se revela.

### El anime como repositorio de la tradición nipona.

#### Costumbrismo, ecología y nostalgia en el cine de Isao Takahata

Raúl Fortes Guerrero (Universitat de València)

Aunque visto en todo el mundo como la quintaesencia del Japón contemporáneo, el anime se ha convertido también en una cápsula del tiempo capaz de preservar, fijándola para siempre en fotogramas, la imagen del viejo Japón con todo su rico acervo, o, lo que es lo mismo, en un auténtico repositorio de la tradición nipona, como reza el título de esta ponencia, que tiene por objetivo poner de relieve la forma en la que los dibujos animados del país del sol naciente pueden devenir en vehículo de dicha tradición, partiendo para ello, en este caso, de la obra fílmica de Isao Takahata, uno de los más grandes maestros de la animación mundial. Así, películas como *Jarinko Chie* (1981) y *Mis vecinos los Yamada* (*Hôhokeyyo Tonari no Yamada-kun*, 1999), caracterizadas por un tierno costumbrismo; *Jirones de recuerdos / Recuerdos del ayer* (*Omohide poro-poro*, 1991), que pinta, desde el presente, un retrato entrañable de la infancia y de la vida en el campo; *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no monogatari*, 2013), que supone una visión nostálgica de la antigüedad clásica; o el prácticamente desconocido documental *Historia de los canales de Yanagawa* (*Yanagawa horiwari monogatari*, 1987), en el que se manifiesta la necesidad imperiosa de conservar la herencia del pasado, se erigen en hermosos homenajes al legado cultural japonés, rebosantes de lirismo no exento de comicidad y, en ocasiones, hasta de cierta idealización, en los que se hace patente la dialéctica entre lo viejo y lo nuevo, la tradición y la modernidad, lo rural y lo urbano, la naturaleza y la civilización, que, a veces, conlleva incluso una lucha entre ambas, tras la que suele subyacer un claro mensaje ecologista, como vemos en *Pompoko* (*Heisei tanuki gassen pompoko*, 1994), largometraje que constituye un canto de añoranza por un mundo en vías de extinción —si no ya desaparecido totalmente— en el que la naturaleza, el folclore y lo numinoso se entrelazan inextricablemente, del mismo modo que en esta ponencia se entrelazan varias líneas temáticas de las propuestas para el congreso, como la imagen de Japón a través de las artes visuales, el anime, la ecología, la idealización del país nipón y la dicotomía entre tradición y modernidad.

### El anime de Makoto Shinkai como bálsamo restaurador al triple desastre de 2011

Andrea Marín Gil (Universidad Complutense de Madrid)

La comunicación pretende abordar cómo Shinkai Makoto trabaja y conmemora el triple desastre del 11 de marzo de 2011 a través de sus tres películas más afamadas de los últimos años, desde *Kimi no Na wa* (*君の名は*, 2016) pasando por *Tenki no Ko* (*天気の子*, 2019) y terminando con *Suzume no Tojimari* (*すずめの戸締まり*, 2022) que cierra la trilogía ofreciendo así un tributo a la catástrofe y las víctimas.

Teniendo en cuenta que la obra de Shinkai está estrechamente vinculada a los desastres naturales, a la relación con el cambio climático (como es el caso de *Tenki no Ko*) y los elementos espirituales propios del Shintoísmo y folclore japonés, haremos, a través de la estética filosófica y de autores que abordan el arte como elemento sanador, una aproximación de su anime como elemento de sanación y

compasión hacia lo ocurrido en la región de Tōhoku hace ya 13 años. Así, tomando a filósofos como Schopenhauer nos acercaremos a esa liberación momentánea del sufrimiento a través de la contemplación del arte. Para ello, además de los pensadores, nos apoyaremos en las entrevistas que el director ha ofrecido a diversos medios, así como artículos o libros como *Suzume no Tojimari Official Visual Guide* (すずめの戸締り公式ビジュアルガイド), además de títulos importantes relacionados con el triple desastre nipón como lo pudiera ser *Disasters and Social Crisis in Contemporary Japan*, editado por Mark R. Mullins y Nakano Kōichi. Y, finalmente, procuraremos darle valor al objeto de responsabilidad que la obra de Shinkai muestra al igual que en su momento Ōe Kenzaburō lo hizo con las víctimas de Hiroshima y Nagasaki a través de sus *Cuadernos de Hiroshima*.

## Muerte, pérdida y catástrofe en las películas de Makoto Shinkai

Jorge Rodríguez Cruz y Sara Gómez Gómez (Universidad de Salamanca)

La fama del director, guionista y productor japonés Makoto Shinkai ha crecido como la espuma en los últimos años gracias al éxito internacional de películas como *Kimi no na wa* (*Your name*, 2016). Algunos medios han llegado a decir de él que es «el nuevo Hayao Miyazaki», en referencia al legendario director de Studio Ghibli. La bella animación de sus películas y los paisajes rurales y urbanos que representan, las tramas de romance adolescente o su representación del folclore japonés han cautivado tanto a los espectadores nipones como a los foráneos. Pero desde *Kimi no na wa*, la filmografía de Shinkai ha puesto el foco también en temas como la muerte o la pérdida, y de manera más específica, la catástrofe, que se convierte en epicentro de su última película *Suzume no tojimari* (2022).

Este trabajo pretende analizar la particular visión que da Shinkai de estos temas, tanto desde el punto de vista del folclore y el sintoísmo tradicional japonés, como del impacto del triple desastre que sacudió a Japón en el año 2011 con el Terremoto y Tsunami de Tōhoku y el posterior desastre de la central de Fukushima Daichi, y tratar de reflexionar sobre si sus películas tratan de reflejar las diferentes formas de afrontar el desastre y el trauma tanto personal como social causados por la mencionada catástrofe, quizá con el objetivo último de mandar un mensaje de superación a su propio país que queda diluido para los espectadores extranjeros.

## Presentación institucional de la Fundación Japón

### Programas de ayuda de Fundación Japón para los investigadores

Dña. Kaho Nakano (Subdirectora de la Fundación Japón Madrid), Dña. Risa Imamura (Coordinadora de actividades)

## Sesión 7.1

### La evolución de los modelos de familia japonesa a través de las películas de Hirokazu Koreeda

Susana Elena Rodríguez de Tembleque García (Universidad de Málaga)

La imagen de las familias que presenta el director Hirokazu Koreeda en sus filmes permite reconocer la evolución de sus modelos y las cambiantes relaciones afectivas, legales y consanguíneas de sus miembros según el devenir histórico, social, legal y económico de Japón.

El período Meiji impuso un modelo familiar, denominado *ie*, patriarcal y patrilineal de obediencia al cabeza de familia, consagrado por el Código Civil japonés de 1898. Este modelo entró en crisis por los cambios económicos y sociales que vivió Japón en la primera mitad del siglo XX y surgió un nuevo modelo de familia de tipo nuclear que se consagró en el Código Civil de 1947. A su vez, el sistema de familia nuclear explotó a partir de los años 70 del siglo XX, con un marido ausente de la familia y dedicado casi exclusivamente al trabajo y una esposa consagrada a la educación de los hijos y la administración del hogar. Al aumentar el número de divorcios, la situación legal de los hijos también cambió quedando bajo la custodia de las madres y prácticamente rompiéndose los lazos afectivos y familiares con sus padres biológicos.

En los filmes del género *shomin-geki* dirigidos por el cineasta japonés Hirokazu Koreeda van apareciendo todos y cada uno de estos distintos modelos de relaciones y estructuras familiares hasta las más recientes definidas más por las relaciones afectivas que por el parentesco consanguíneo o legal. A modo de ejemplo, en la cinta *Still Walking* (*Aruite mo aruite mo*, 2008) de Koreeda, los hijos con sus familias propias que van a visitar a los abuelos a la casa rural presentan tres modelos referidos. La familia de la hija, de tipo nuclear; la del hijo, desestructurada o recompuesta, sin hijos propios pero unida por lazos afectivos antes que por sanguíneos; y la de los abuelos, la tradicional del sistema *ie*: negocio familiar que debe heredar el hijo mayor o, en su ausencia como es el caso pues ha fallecido, el segundo hijo. Se trata de un modelo de familia que debe tener hijos propios; el matrimonio es vitalicio en el que la mujer está sometida al marido incluso cuando este le ha sido infiel; y que el heredero debe vivir con los padres mayores y cuidar de estos y de las tumbas familiares.

En conclusión, se puede conocer la evolución de la familia japonesa a través de cine de Hirokazu Koreeda. O, dicho de otra forma, el conocer los distintos modelos de estructuras familiares de la sociedad japonesa permite entender mejor la obra de este cineasta.

### Entre la transgresión y la perversión: la visión de Japón en España a través de *El imperio de los sentidos*

Nuria Sánchez Bautista (Universidad de Zaragoza)

*El imperio de los sentidos* (*Ai no Korīda*, 1976) de Ōshima Nagisa (1932-2013) se ha convertido en una de las obras cumbre de la cinematografía nipona a nivel internacional. Basada en un hecho real, la historia de la famosa criminal Abe Sada se dio a conocer fuera del archipiélago nipón precisamente gracias a este filme. Este largometraje, donde amor y muerte se entremezclan, presenta una relación cada vez más convulsa, buceando en los límites que es capaz de cruzar el ser humano.

Sin embargo, la obra no estuvo exenta de polémica desde el mismo momento de su estreno y más allá de Japón. ¿Cómo se recibió esta película en España? ¿Cuál fue la opinión, no solo de la prensa sino del público general? ¿Coincidió todo el mundo en considerarla una obra maestra o tuvo sus detractores?

Es un hecho que el estreno de la obra de Ōshima cambió la percepción que se tenía de Japón y su cinematografía. Siguiendo la concepción de entender el cine como un reflejo de la sociedad que lo crea y lo consume, los espectadores del momento consideraron *El imperio de los sentidos* como una representación de la perversión del archipiélago, sin la intención de ir más allá de las escenas sexuales que se muestran en el filme. En España debemos partir de la censura a la que se sometió la película, pero también a los ataques más directos que recibió, considerándola un atentado contra las buenas costumbres y, en definitiva, un escándalo.

Pero también, aunque en menor medida, hubo quienes vieron en la obra de Ōshima algo más que sexo, y alzaron la voz para defender que se encontraban frente a un largometraje que había producido una ruptura con el cine anterior. Parte de la crítica también supo valorarla, más allá de la belleza de las composiciones, de la fotografía y la música.

El objetivo de esta comunicación es analizar las tendencias más comunes que se dieron en España abordando las revistas, la prensa y diferentes festivales, cineclubs y ciclos donde pudo presentarse, hasta llegar a la televisión. De esta manera se puede comprender cómo la visión de Japón cambió en España y, a pesar de que hubo gente que consideró que se había transformado en un país de perversión e inmoralidad, también hubo quienes abrazaron la transgresión y aceptaron la modernidad de la película al compararla con lo que se había estado haciendo hasta el momento.

## Sesión 7.2

### Representación y reescritura de una figura del folclore japonés en los medios icónicos de masas: el caso del *kitsune*.

Sandra Barreiro González (Universidade de Santiago de Compostela) y Juan Luis Lorenzo-Otero (Universidade de A Coruña)

En la actualidad, la imagen del folclore y las leyendas japonesas ha proliferado en la iconosfera contemporánea gracias a la distribución del manga y el anime en occidente desde la década de 1970. Gracias a ello, personajes, tropos, situaciones y paisajes japoneses se han convertido en lugares recurrentes para el imaginario popular, provocando que estos hayan trascendido su origen y llegado a un público más amplio y universal. Como consecuencia de esto, el imaginario legendario de Japón ha proliferado en sus medios icónicos de masas, siendo pilares centrales de narrativas cross y transmedia que se mueven entre el manga, el anime y el videojuego, por citar los más populares. Asimismo, las propias inquietudes de los autores japoneses han generado un proceso de remediación y reescritura de las propias figuras mitológicas de su cultura, reinterpretando sus mitos y difundidos a nivel internacional por medio de nuevas narrativas artísticas. Dentro del folclore japonés, una de las figuras que más destaca es la del *kitsune*, el zorro legendario que podía hacerse pasar por humano a su voluntad. El objetivo de esta investigación es analizar este tipo de personaje, desde un punto narrativo y visual, a través de distintas obras artísticas de manga, anime y videojuego para detectar sus principales características comunes y los procesos de reescritura que del mismo se ha realizado, detectando las diferentes novedades y peculiaridades que se han producido sobre este personaje del folclore japonés.

### Hacer visible lo invisible.

#### La proyección de la cultura *yōkai* en la obra de Midorikawa Yuki: *Natsume Yūjinchō*.

María Arrebola Ruiz (Universidad de Zaragoza)

A la hora de presentar un producto de la cultura pop en la sociedad japonesa contemporánea, el uso de imágenes concretas es una de las formas más directas de darlo a conocer de manera eficaz. Por lo tanto, comercializar con todo lo relacionado con *yōkai* requiere que primero se identifique de qué trata el producto. Este proceso implica eliminar el misterio suficiente como para hacer a los *yōkai* cercanos y atractivos para la sociedad actual.

La cultura *yōkai* hoy en día está fundamentada en elementos tradicionales del pasado, además de en efectos del tiempo presente, como la ficción y estéticas variables. Teniendo esto en cuenta, en muchos casos se encuentran discursos y contenidos en los cuales la ficción prima sobre lo que se había considerado original, esto es, la combinación de “adorabilidad”, cultura tradicional, leyendas, e inventiva propia de cada individuo. Si tradicionalmente la idea aceptada era que los *yōkai* eran peligrosos, ahora se espera que esta relación sea diferente, buscando la cooperación, la amistad y el afecto.

La ponencia, después de haber revisado algunos términos relacionados con los *yōkai* y su clasificación, se detiene en la consideración de las diferentes formas que asumen los *yōkai*. En otras palabras, cómo se manifiestan los *yōkai* ante los seres humanos y cómo han sido representados por ellos en el arte. La mercantilización de los *yōkai* tuvo un efecto significativo en sus manifestaciones y representaciones. La adopción del *yōkai* por la cultura pop contemporánea dio como resultado una ramificación esporádica: todo lo que hasta ahora se sabía sobre ellos fue sometido a cambios. Dependiendo del estilo artístico que se mire, las características de un *yōkai* pueden variar considerablemente, aunque suelen mantenerse aquellas que son clave a la hora de representarlo.

El manga y el *anime* son medios de gran importancia en el que los *yōkai* son un elemento bastante común. *Natsune Yūjinchō* es un ejemplo muy completo sobre cómo tiene lugar la interacción entre ambos mundos, el fantástico y el mundano, las relaciones entre *yōkai* y humanos, y la representación visual de las criaturas del folclore japonés así como del mundo sobrenatural. En la ponencia se comentarán algunos aspectos de los personajes y los *yōkai* que aparecen, así como puntos relevantes relacionados con la cultura *yōkai*, y por último, cómo esta obra refleja diferentes discursos en torno a los *yōkai*.

### Drácula en Japón: estéticas y narrativas Góticas en el manga-anime

Marina Eva Cabezas Morales (Universidad de Córdoba)

El manga-anime se ha configurado desde sus inicios como una de las expresiones culturales donde la tradición, la historia y la cultura japonesa ha dado lugar a unas características estético-narrativas que ha forjado un estilo audiovisual propio de la región. No obstante, pese a la importancia que estos elementos tienen dentro del medio, se ha visto influenciado enormemente por expresiones artísticas internacionales, dando lugar a una enorme variedad de obras que unen el manga-anime con otras regiones del mundo.

Una de las principales fuentes de inspiración tomadas fuera de las fronteras de las islas será la literatura y estética occidental. Esto ha dado lugar a un catálogo de obras japonesas de gran variedad de géneros, donde autores como Hayao Miyazaki, Gōshō Aoyama o Hiro Mashima han llegado a ser reconocidos, no solo en su país de origen, sino a nivel internacional. No podemos dejar de mencionar el caso de World Masterpiece Theatre, con series tan conocidas como *Heidi*, *Marco*, o *La Vuelta al Mundo de Willy Fog* son uno de los mejores ejemplos de esa unión entre Japón y Europa.

Una de esas fuentes de inspiración que más sobresalen en el medio es la narrativa Gótica. Nacida en Inglaterra en el siglo XVIII, especialmente relevante a partir del siglo XIX gracias a *Frankenstein* de Mary Shelly o *Drácula* de Bram Stoker. Una literatura cercana al terror, que dibuja una realidad sobrenatural que juega con las emociones de tal manera que se acerca a otros géneros literarios tales como el Romanticismo. De esta corriente han nacido grandes obras a la vez que se ha creado un mundo de personajes, narrativa, estéticas y tropos propios que han permeado en el ideario colectivo, dando lugar a la creación de lo Gótico como un género dentro del audiovisual. Así como ocurriera con otras influencias, el manga-anime ha tomado tanto la estética (escenografía, vestimenta...), como la propia narrativa con la introducción de personajes característicos de la novela gótica europea junto a tropos o historias.

En este estudio nos centraremos en la introducción de lo Gótico en la cultura japonesa y su permeación tanto en el manga como en las adaptaciones animadas. Del mismo modo, buscaremos conocer cómo, desde la toma de elementos occidentales propios de la literatura gótica y su relación con la idiosincrasia propia del audiovisual japonés, se ha configurado una nueva estética y narrativa en la que se configuran ambos elementos. De este modo, plantearemos un estudio sobre una estética gótico-japonesa nacida de la unión de ambos estilos y que, desde entonces, ha sido uno de los géneros más conocidos dentro del manga- anime actual.

## Sesión 8.1

### PANEL TEMÁTICO:

#### IA y la ecología mediática del media mix japonés: resistencias y aplicaciones

##### Del Celuloide a la Inteligencia Artificial: perspectivas posthumanas en la Cultura Visual Japonesa

Antonio Loriguillo-López (Universitat Jaume I)

##### Entre el Japón imaginado y el Japón pre-generado: un estudio comparativo del uso de Japón en la promoción de nuevas tecnologías de contenido.

Alba Torrents (Universitat Autònoma de Barcelona)

##### Tensión entre animación selectiva y técnicas digitales en la filmografía de Masaaki Yuasa

Tomás Grau de Pablos (Universitat Autònoma de Barcelona)

La emergencia de modelos multimodales de inteligencia artificial y sus aplicaciones en la generación de secuencias audiovisuales en movimiento aparece en el horizonte inmediato como uno de los retos principales para las industrias creativas globales. Los sectores del videojuego y de la animación japonesa, unos de los más prolíficos generadores de horas de contenidos del globo, no son distintos. Pese a contar con estudios pioneros y reconocidos en la progresiva integración en el anime del uso de imágenes generadas por ordenador (CGI) como Polygon Pictures u Orange, la amenaza de las IA planea sobre una industria en una encrucijada. Por una parte, el sector del anime y videojuego japonés es históricamente resistente a la adopción de otras estéticas distintas a la que la aplicación de la animación selectiva 2D produce. Sin embargo, por otra parte, las aplicaciones de la IA en sus procesos creativos aparecen como un seductor atajo contra la sangrante precarización de la producción cultural japonesa, algo que impactaría no solo en las condiciones laborales, sino que pisaría otras líneas rojas como los derechos de autoría sobre las obras. El diseño de personajes es una de las tareas capitales para el media mix japonés por su papel crucial en el éxito de las franquicias producidas por el triángulo industrial entre manga-anime- videojuegos. Como consecuencia de la mentada apuesta de la industria por la estética anime, esta área de aplicación de la IA parece especialmente señalada por la codificación de los tropos habituales en consabidas bases de datos de personajes donde cruzar rasgos moe y kawaii para apelar a subgéneros concretos dentro de la subcultura del manga-anime-geemu. Este panel propone una prospectiva inicial sobre algunos de estos asuntos a través de tres comunicaciones:

En la comunicación que lleva por título *Del Celuloide a la Inteligencia Artificial: perspectivas posthumanas en la Cultura Visual Japonesa* se examina cómo el manga y el anime, junto con sus influencias mutuas y adaptaciones, actúan como catalizadores en las discusiones contemporáneas sobre transhumanismo, posthumanismo, y la dinámica entre la inteligencia artificial, la corporeidad, el género y los confines de la identidad humana. Las complejas ficciones que aparecen en ecologías mediáticas japonesas como películas, videojuegos, cómics y literatura de ciencia ficción no son solo entretenimiento. A menudo, son en sí mismas un medio de reflexión y creación donde nacen nuevas ideas y aquellas ya existentes son probadas y transformadas. Cuando esto ocurre, las especificidades técnicas de un cierto medio (o de una ecología mediática particular) pueden tener un papel crucial en determinar la forma de estos objetos culturales, los cuales llevan la marca del lugar donde fueron producidos y distribuidos. Este enfoque revela la riqueza y complejidad de las narrativas dentro del universo de la cultura visual japonesa, evidenciando su capacidad para influir y moldear las discusiones teóricas sobre la tecnología, la identidad y el futuro de la humanidad.

Por otra parte, en la comunicación bajo el título de *Entre el Japón imaginado y el Japón pre-generado: un estudio comparativo del uso de Japón en la promoción de nuevas tecnologías de contenido* se advierte que el rol histórico de la industria cultural japonesa a la hora de innovar en tecnologías punteras enfocadas al entretenimiento ha sido vital durante décadas, pero en tiempos recientes, Japón también ha sido objeto de exotismo cultural, y se ha utilizado su imaginario estético para presentar aplicaciones novedosas sin riesgo a que su uso implique posicionamientos políticos problemáticos. En esta ponencia se detallará durante cuánto tiempo lleva presente esta dinámica en la industria del videojuego, constatando que se trata de una actividad de la que se han valido tanto empresas americanas y europeas como algunas corporaciones japonesas. Un sector reciente especialmente representativo de este fenómeno se puede localizar en la promoción de tecnologías de realidad virtual, con títulos como *The 100 Wonders of Japan: Himeji Castle* (Kyodo Television, 2017) y la franquicia de

simuladores de citas Summer Lesson (2016-2017). Con estos ejemplos, junto a los empleados recientemente en la promoción de tecnologías de Inteligencia Artificial como OpenAI, se espera evidenciar no sólo la importancia que tiene Japón en tanto que agente económico activo, sino también en tanto que repositorio de imágenes y estéticas de las que valerse para exhibir las posibilidades de tecnologías de contenido potencialmente disruptivas.

Finalmente, en la comunicación titulada Tensión entre animación selectiva y técnicas digitales en la filmografía de Masaaki Yuasa se propone un acercamiento al particular uso de la tecnología como marca autoral: la filmografía de Masaaki Yuasa y el empleo de la animación Flash. En particular, se propone el estudio de caso del diseño de personajes de *Lu Over The Wall* (Science Saru, 2017) y de *Night is Short, Walk On Girl* (Science Saru, 2017) como una alternativa a los convencionalismos más replicables vía IA del anime en favor de un tratamiento profundo de los personajes. Desafiante con el paradigma de anime, el estilo narrativo postclásico de las narraciones complejas a estudio radica en un tratamiento distinto con respecto al patrón habitual de desarrollo de personajes en el anime. A diferencia del diseño de personajes superficial de los media mix de éxito como Pokémon o Hello Kitty —basados en la perenne generación de nuevos personajes mediante la base de datos de rasgos y nichos de mercado del manganime—, *The Tatami Galaxy* favorece un modelo distinto de diseño de personajes en directa relación con su discurso principal: que lo poliédrico de un ser humano no puede entenderse sin cierta profundidad y, en consecuencia, es necesario otorgar a los personajes una tercera dimensión más allá de la caricatura moe predominante en el anime contemporáneo acechado por la IA.

## Sesión 9.1

### El Camino de Santiago y las peregrinaciones japonesas, imágenes duales entre la tradición y la modernidad.

Mariló Rodríguez del Alisal (Universidad Santiago de Compostela)

Se cumplen ya más de 25 años del hermanamiento entre la ruta jacobea y los caminos de peregrinación de la cordillera de Kii, en la prefectura de Wakayama, teniendo como destino el Kumano Kodo. En el 2025 se cumplirán diez años de la vinculación oficial del Camino con los 88 lugares santos del Shikoku Henro y en el 2023 se inició también el hermanamiento con la peregrinación dedicada a los templos dedicados a Kannon en el oeste de Japón, conocida como Saigoku Junrei.

En mi estudio analizaré la forma en la que artistas como Ikeda Munehiro o Catalina R. Palazón han representado los lugares de peregrinación que recorrieron, poniendo de relieve la imagen que transmiten y su dicotomía entre la actividad religiosa y el turismo; entre la tradición y la modernidad.

### Viajeros, coleccionistas y escritores de Japón en Francia, Bélgica y México en el siglo XIX: de Siegfried Bing y el Art Nouveau a Juan José Tablada y el Japonismo.

Lourdes De Los Ángeles Terrón Barbosa (Universidad de Valladolid)

La irrupción definitiva de Japón en el panorama francés se produce a partir de 1868, cuando la restauración Meiji acaba con su aislamiento y abre por primera vez sus puertos al comercio exterior. Su arte llega a través de dos manifestaciones que representan dos miradas muy distintas de Japón sobre el mundo: la primera y más conocida en Europa, es el *Ukiyo-e hanga*, la estampa xilográfica, una manifestación popular que refleja el mundo burgués y frívolo de Edo; la segunda, la Escuela Rimpa, una manifestación más clásica y elitista del arte japonés, que enlaza con la tradición pictórica vinculada a la aristocracia. Ya en el siglo XVIII hay constancia en París de la presencia de estampas japonesas. Uno de los impulsores de la difusión del Ukiyo-e en Francia fue el libro de Dubois de Jancigny *Japon, Indo-Chine, Empire Birman* que, publicado en 1850, contaba con reproducciones de estampas japonesas, hasta entonces prácticamente desconocidas en el país (Dorival, 1977: 27).

El japonismo nació así, de la fascinación que ejercían los libros, estampas y otros objetos artísticos que venían de este país lejano y que suscitaban un verdadero furor en toda Europa. Es a través de las grandes exposiciones universales en las que todos los países invitados del mundo presentan su mejor rostro político, económico y cultural, como hará su aparición y entrada en Europa el País del Sol Naciente, en 1862. Inicialmente, será Londres la primera ciudad europea escogida. Pero es sobre todo en París, en abril de 1867. En este momento París atrajo la visita de numerosas personalidades oficiales de diferentes países, entre ellos, el rey y la reina de Bélgica, el Zar Alejandro II, Luis II de Baviera y desde Japón viajó el príncipe Tokugawa Akitake (1853-1910), que vino a Europa durante un año. Su visita a Bélgica tuvo lugar del 24 de septiembre al 9 de octubre de 1897 y se encontró en Bruselas con la familia real belga. Es el momento del descubrimiento, entre muchas maravillas, de las lacas, las armaduras, los vestidos, las sedas japonesas, la cerámica y, para la mayoría de los artistas apasionados por el arte, las estampas de la escuela ukiyo-e, prácticamente desconocidas en Europa.

El papel que han jugado en la difusión del japonismo en Francia determinados viajeros coleccionistas, críticos y escritores precisa, también, de un estudio minucioso y detallado por las mismas razones. Son ellos quienes, sin haber sido necesariamente conscientes de su importancia, han definido las grandes líneas de este interés y curiosidad por Japón y quienes, a través de sus publicaciones y la organización de diferentes exposiciones han jugado un papel determinante en la elaboración de criterios de selección del arte japonés introduciendo, también, una escala de valores en los mismos. Centraremos nuestro análisis y atención en la explicación de la obra crítica y creativa y en la labor que ha desempeñado Siegfried Bing.

## Sesión 9.2

### Paratraducir la percepción de la imagen: el flujo visual en el manga y su alteración en el proceso traductológico

Alba Quintairos-Soliño (Universidad de Vigo)

Entre las características formales y de contenido presentes en el manga, destaca el flujo visual —también conocido como gaze movement o shisen yūdō—, el cual, además de presentar un patrón básico conocido como “patrón de Z invertida” o gyaku zetto-gata (Yabushita, 2014), afecta al komawari, esto es, a la configuración de la doble página (mihiraki) de este medio gráfico-narrativo. Así, texto e imagen están dispuestos de manera estratégica sobre la página, de modo que guíen la mirada del receptor sobre ella (Natsume, 2010), lo que resulta en un flujo visual que interrelaciona las viñetas y los elementos que estas contienen. Así mismo, el flujo visual permite transmitir información de forma precisa sobre el tiempo y el ritmo de la obra al lectorado (Negoro, Soga & Taki, 2011), así como interrumpir el flujo de lectura, generar tensión o manipular la expresividad de la obra al generar proximidad o distancia emocional entre el receptor y los personajes (Yabushita, 2014). A pesar de la importancia del shisen yūdō en la recepción de la obra, nuestra investigación sobre la traducción de la relación texto-imagen en el manga detectó alteraciones en este flujo visual en las traducciones al español de obras como Detective Conan o Magic Kaitō (Quintairos-Soliño, 2023). En el presente estudio, nos hemos propuesto describir cómo el proceso traductológico afecta al shisen yūdō a través de un análisis cualitativo donde se han comparado los flujos visuales de una muestra de textos originales con aquellos obtenidos de sus textos meta para, así, determinar qué decisiones traductológicas interfieren en el diseño gráfico-narrativo. En este contexto, la noción de paratraducción se postula no solo como un marco explicativo de la imagen transnacional del manga (Quintairos-Soliño, 2023 y 2024), sino también como una herramienta teórica útil para los profesionales que intervienen en el proceso paratraductológico del manga, pues esta rehúye una visión textocéntrica de la traducción para poner en valor el paratexto que, en este caso, “rodea y envuelve al manga”, así como aquel “que lo acompaña y prolonga” (Quintairos-Soliño, 2023).

### El uso de la imagen y el tiempo en Goodbye Eri de Tatsuki Fujimoto

Franco Casoni Henriquéz (Universidad de Chile)

La siguiente ponencia busca analizar de qué manera la representación de Adiós Eri (さよなら絵梨) hace uso del problema de la imagen y el tiempo para construir un relato en torno a la experiencia y a la memoria asociada a ella. Siguiendo la trama de este manga, nos encontramos con un personaje que a través del cine documental, pretende generar un testimonio de lo personal de una pérdida (la muerte de su madre). Por una parte tenemos la película grabada por el personaje principal, los espectadores de la película y los lectores del manga. Es en este punto que Tatsuki Fujimoto crea un juego en la manera en que vemos lo retratado en su propia obra, como también en lo que sucede dentro del documento —la película— del propio personaje principal. Aparece la idea de lo presente y lo ausente como dos dispositivos de la memoria: la imagen de *Adiós Eri* funciona de manera similar a una cámara, documenta y a la vez oculta. Lo presente se convierte en lo documentado y lo olvidado, lo que queda fuera de este registro y lo que nosotros como lectores podemos llegar a conocer. Para hacer este análisis se proponen diferentes teóricos en torno a la imagen y a sus modos de representación, que van desde una tradición más clásica hasta lecturas más contemporáneas: Mitchell, con *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual* (2009), Jacques Rancière con *El reparto de lo sensible* (2009), Florencia Garramuño con “Especie, especificidad, no pertenencia” presente en *Mundos en común. Ensayos sobre la inespecificidad en el arte* (2015) y Gilles Deleuze con *Diferencia y Repetición* (1968) y *La imagen movimiento: estudios sobre cine* (1984). Por su parte, el problema de lo presente-ausente será abordado según Heidegger y sus lecturas asociadas al concepto de *aletheia* (*Tiempo y ser, Parménides, Ser y Tiempo*) como también la idea de trauma presente en Dominick LaCapra en *Trauma, ausencia, pérdida. Escribir la historia, escribir el trauma* (2005).

### Sutairu-ga y la figuración femenina shōjo de postguerra

Camila Gutiérrez (Pontificia Universidad Católica de Chile)

Entre las convenciones visuales del *shōjo manga* se encuentra con frecuencia el dibujo de cuerpo completo de la protagonista superpuesta sobre tres líneas de viñetas. A esta composición de página se le conoce como *sutairuga*, un término que combina el anglicismo *style* y el kanji 「画」 de imagen; “un dibujo de estilo.” Yukari Fujimoto identifica el origen de esta técnica en el cómic *Arashi wo Koete* de Macoto Takahashi en 1958. En esta presentación se demostrará que el *sutairuga* precede la obra de Takahashi y proviene de los manuales de ilustración de modas que tuvieron importantes transformaciones en los primeros años de la postguerra. Con base en el trabajo fenomenológico de Masuko Honda (2011) y la genealogía visual de Sachiko Nagasawa (1996), se muestra que, por el contexto histórico de su origen, el *sutairuga* encapsula una estrategia de figuración política y por ende su eventual integración en el *shōjo manga* acarrea un poder discursivo. Aquel discurso inherente al *sutairuga* se integra a otras técnicas de figuración como el *jojōga* o lirismo visual 「抒情画」 (Shamoon 2012, Monden 2014, Hata 2016, Dollase 2019). Es decir, el carácter “no lineal” del *shōjo manga* es más que la combinación de imágenes narrativas secuenciales (viñetas) e imágenes ornamentales subordinadas (brillos, encajes y motivos florales), como se suele interpretar. Por el contrario, la composición de la página propiamente tal tiene una relevancia discursiva que hace al *shōjo* idóneo para ciertos tratamientos temáticos y afiliaciones identitarias en sus lectoras.

### Motion and Emotion in Anime: From Screen to Everyday Practices

Prof. Dra. Sheuo Hui Gan (LASALLE, University of the Arts Singapore)

This presentation examines the visualization of emotion in anime, focusing on how anime characters, exaggerated drawings, and varied textures, colors, and shading externalize internal emotions. These conventions, rooted in manga and anime, extend beyond the screen, becoming integral to everyday communication through stickers, emoticons, and memes. By incorporating these visual elements into digital interactions, anime transcends its original context, allowing users to express emotions in a playful and symbolic way.

To provide context, the presentation will also reflect on the historical development of the multiplanar camera, a key technological innovation that influenced aesthetic preferences in animation from the 1930s to the 1980s. This foundation helps to understand the shift in Japan towards a more stylized and figurative approach in anime, which ultimately shaped its unique aesthetic and communication practices. The talk will conclude with examples of how these emotional visualizations in anime influence modern communication.

## Sesión 10.1

### Ligereza y transparencia en la arquitectura japonesa contemporánea.

Alberto López del Río (Universidad de Valladolid)

Una imagen característica de las grandes ciudades japonesas, en especial en áreas como Shibuya, en Tokyo, o Dotonbori, en Osaka, es la de edificios cubiertos de carteles publicitarios de neón o de grandes pantallas que contienen anuncios y sustituyen a las fachadas tradicionales. Especialmente al caer la noche, e iluminarse estos elementos, los edificios parecen desvanecerse y pierden su cualidad estática, para convertirse en soportes de un flujo de información cambiante y en constante movimiento.

En los años 80 y 90 del siglo XX, esta imagen característica aparece retratada en el cine, en películas como Blade Runner o Ghost in the Shell, como una alusión a los incipientes desarrollos de la era de la información y de los mundos virtuales asociados a ella. De la misma manera, en estos mismos años, arquitectos como Toyo Ito plantean una arquitectura entendida como un interfaz que recoge los impulsos presentes en el entorno, dando lugar a espacios y edificios cambiantes. Estos pasan a entenderse entonces como sistemas soporte de estos flujos de información, elementos en constante movimiento, como los usuarios, los estímulos procedentes de la naturaleza o los impulsos electrónicos del mundo virtual.

De esta manera, tanto en las fachadas como en los espacios se trata de hacer visible lo invisible. Se convierten estos entonces en membranas sensibles que recogen y proyectan los estímulos, desdibujando la imagen tradicional de la arquitectura, que pasa a entenderse como un dispositivo que recoge y refleja la interacción constante del mundo que la rodea.

### La estética rupturista de Terunobu Fujimori. De la Casa de Té a la Capilla Vaticana.

Silvia González Rodríguez (Universidade de Santiago de Compostela)

Las imágenes que Japón puede ofrecer al resto del globo a través de su arquitectura son múltiples y muy variadas en el contexto contemporáneo. Desde el movimiento metabolista, que trató de recuperar una ciudad flexible y orgánica tras la reconstrucción del país después de la Segunda Guerra Mundial, con autores como Kenzō Tange; hasta generaciones posteriores que, aun asumiendo el desarrollo tecnológico y la funcionalidad del Movimiento Moderno Internacional, recurren a valores tradicionales japoneses, como es el caso de Tadao Andō o Kengo Kuma, por citar únicamente algunos ejemplos. Esta segunda generación es la que reúne un conjunto de características en sus espacios más vinculadas con la tradición del Budismo *Zen* y que se desarrollan a partir del período Kamakura (1185-1333). Estos valores estéticos, como pueden ser la imperfección, la austeridad, la ausencia o la asimetría, entre otros, son los tópicos más asimilados cuando se habla de Japón en Occidente, según Lanzaco Salafranca.

En este caso, tratando la obra de Terunobu Fujimori, resulta interesante como algunos expertos en el estudio de sus espacios y el propio arquitecto, afirman su intención de marcar una ruptura tanto con esta tradición *zenista* como con el racionalismo moderno. Su preferencia por la originalidad no implica, no obstante, que no se vea cautivado por un período previo. Se trata del Período Jōmon (ca. 14000 AEC – 300 AEC), cuyos hallazgos arqueológicos descubiertos en la Prefectura de Nagano, formaron parte de la vida del autor, natural de la ciudad de Chino. Fujimori confiesa que su interés en la disciplina arquitectónica radica en cómo recordar sus inicios, lo que supone una fijación en la imagen de estos espacios y también en sus procesos y materiales tradicionales. El arquitecto japonés es, en gran medida, conocido por diseñar un numeroso ejemplo de Casas de Té que, como no podía ser de otra forma, rompen con las rígidas normas de esta tipología edilicia marcadas por el maestro de la Ceremonia del Té, Sen-no-Rikyu (s. XVI). Fujimori levanta modelos muy peculiares que recuerdan a las oníricas construcciones de las animaciones de la factoría de Studio Ghibli.

Para este trabajo, el interés se centra en analizar una tipología diferente dentro su carrera, la Capilla Vaticana erigida en 2018 para la Biennale de Venezia, en representación del Pabellón Vaticano comisariado por Francesco Dal Co y Micol Forti. Mediante el estudio de sus planos previos y bocetos, sus escritos teóricos, así como la visita a la propia capilla, se pretende una aproximación fenomenológica a la misma, que permita comprobar qué elementos estéticos, constructivos y materiales se rastrean. Es decir, aquellos que son propios del universo arquitectónico de Fujimori, originales y rupturistas con la tradición, y cuáles, sin embargo, tienen su origen en precedentes japoneses primitivos o históricos y pueden relacionarse con esos valores estéticos más arquetípicos de Japón. Además, el valor añadido a este estudio, al tratarse de un edificio con una intención sacra en el ámbito católico, reside en la adaptación y combinación entre ambas culturas Fujimori consigue, dejando como resultado parte de su imagen de Japón en la pequeña Isla de San Giorgio Maggiore.

## Patrones, metáforas e ilusiones. Tres episodios de la relación entre arquitectura y naturaleza en Japón

Mónica Verdejo Ruiz (Universidad Politécnica de Madrid)

Uno de los rasgos habituales con los que se tiende a identificar a la arquitectura japonesa es su íntima relación con la naturaleza. Esta idea, si bien ha sido acentuada desde el comienzo del siglo XXI, tuvo sus orígenes al comienzo de la época Meiji, cuando Japón, enfrentando el tablero geopolítico mundial, la utilizó como seña identitaria y distintiva, en oposición a la actitud impositiva occidental frente a la naturaleza.

Sin embargo, y a pesar de haber perdurado esta asociación a lo largo del tiempo, el vínculo efectivo que se ha establecido entre arquitectura y naturaleza en Japón, ha sufrido considerables cambios desde entonces. Para clarificarlos, se analizarán brevemente tres episodios del panorama arquitectónico reciente, separados entre sí por lapsos de entre dos y tres décadas.

Comenzando por el Metabolismo de los años sesenta, el primer movimiento arquitectónico de origen japonés con reconocimiento e influencia internacional; su principal objetivo era desarrollar edificios capaces de evolucionar y adaptarse a lo largo del tiempo, al igual que hacen los seres vivos. Al respecto, figuras como Kikutake Kiyonori o Kurokawa Kisho se inspiraron en la composición molecular y formas de agregación de plantas y animales, trasladando a la arquitectura los modelos estructurales o comportamentales propios de tales organismos. En segundo lugar, durante los años ochenta y noventa, el tema de la naturaleza fue eclipsado por las nuevas tecnologías, quedando relegado a un segundo plano. No obstante, en especial Hasegawa Itsuko y Itō Toyoo destacaron por reincorporarlo en su práctica simbólicamente, como símil metafórico en el proceso proyectual, que pervivía posteriormente en el discurso explicativo de la obra. Su arquitectura construía así una suerte de “segunda naturaleza” artificial por medio de la analogía formal, remitiendo de forma esquemática y abstracta a elementos naturales.

Para finalizar, desde la segunda mitad de los años 2000, como consecuencia de la creciente preocupación medioambiental global, se ha intensificado notablemente la variedad de estrategias a la hora de incluir la naturaleza en la arquitectura. Destacan al respecto los ensayos que durante los últimos años han realizado Ishigami Junya y Nakamura Hiroshi en la disolución de los límites que separan lo artificial de lo natural; bien supeditando la construcción a los procesos naturales, bien entremezclando ambos hasta hacerlos prácticamente indistinguibles, o bien fabricando la ilusión de una naturaleza perfecta.

En definitiva, en el discurso de la arquitectura nipona que se ha venido divulgando internacionalmente durante todos estos años, la naturaleza ha estado siempre presente, aunque de formas diversas: bien como inspiración de patrones de crecimiento y organización, bien a través de metáforas simbólicas, o bien como ilusión, en síntesis con lo artificial. Tres enfoques distintos, tres maneras de abordar la naturaleza, derivadas cada una de ellas de mentalidades y actitudes diferentes y, sin embargo, apenas distantes en el tiempo. Todo ello es reflejo de los cambios recientes que ha venido experimentado la sociedad, y que aún continúan, en lo relativo a la apreciación de la naturaleza y la vinculación del ser humano con ella.

## Sostenibilidad en la arquitectura de Japón. Los casos de Fujisawa SST y Toyota Woven City.

Javier Vives Rego

Esta comunicación trata del problema de la sostenibilidad en la arquitectura actual considerándola a gran escala, es decir, a nivel urbano. Para ello, presentaremos los datos técnicos más significativos de proyecto y funcionamiento de la primera ciudad inteligente creada ex novo en Japón, la denominada Fujisawa SST, siglas de Sustainable Smart Town, y de la Toyota Woven City, todavía en construcción.

La exposición comenzará exponiendo las relaciones que existen entre un edificio moderno y energéticamente sostenible y el uso y gestión de sus servicios que hacen los ocupantes. A continuación, se planteará si las cifras y cálculos se deben interpretar siempre de forma universal, sin atender a los diferentes entornos sociales y sensibilidades de las personas. Para ilustrar la concepción que se tiene en Japón de lo que es imprescindible, muy a menudo opuesta a la que existe en los países occidentales, tomaremos como ejemplo reciente un edificio escolar en Tokio.

La parte final de la exposición mostrará los casos de la nueva ciudad Fujisawa SST, finalizada en el año 2018, y de la Toyota Woven City, actualmente en fase de construcción y cuya inauguración se ha previsto para más allá de 2025. Ambas han partido de opciones opuestas, viviendas unifamiliares la primera y edificios plurifamiliares la segunda, y ambas han enfocado el tema centrándose tanto en los aspectos técnicos y funcionales de la ciudad como en los sociales y de servicios para sus residentes, con la idea de conseguir un asentamiento de escala urbana media que sea ecológicamente sostenible, socialmente agradable y, sobre todo, que sirva como banco de pruebas para futuros proyectos.

## Sesión 10.2

### Más allá de una bebida, el sake como patrimonio cultural inmaterial de Japón.

Marina Salas Asso (Universidad de Zaragoza / Universidad San Jorge)

El Nihonshu (日本酒) es una bebida de doble fermentación paralela, en la que los ingredientes que se utilizan para su elaboración son agua, arroz, el hongo koji y levadura. Esta bebida es conocida mundialmente como sake (término que, sin embargo, en japonés es bebida alcohólica sin más). La elaboración del sake se estima que comenzó a darse en los templos religiosos hacia el periodo Yayoi, y en su versión más antigua era conocido como doburoku, si bien ya en el periodo Nara es cuando comienza a elaborarse con el hongo koji. La especialidad de los procesos de elaboración del sake frente a cualquier otra bebida alcohólica, así como la importancia de seguir un proceso establecido de manera rígida para producirlo, lo hacen especial en sí mismo.

Además, no se puede obviar la importancia sociocultural de la existencia de kuras (establecimientos en los que se produce) a lo largo de todo Japón, lo que determina la necesidad de una mano de obra especializada, y que, unida a la incorporación de avances tecnológicos en su producción y consumo, se integra dentro del sector agroalimentario japonés como uno de los exponentes más importantes del mismo. Incluso dada la composición de la bebida, su proceso de elaboración puede considerarse como parte de una economía circular, ya que los residuos no son tóxicos, e incluso se pueden utilizar en otras empresas del sector. La importancia cultural de su elaboración, distribución y consumo es tal, que, durante el próximo mes de noviembre de 2024, la Unesco va a valorar la nominación que realizó el Gobierno Japonés, en marzo de 2022, para la inscripción del Sake como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.

El estudio que se propone presentar en el Congreso se ha llevado a cabo mediante el método hipotético- deductivo, y pretende mostrar cómo una bebida lograda a partir del pulido del arroz, se ha convertido en un elemento identificativo y respetado a nivel mundial de la cultura japonesa. Como avance de las posibles conclusiones se desprende que la cultura del sake es incluso un elemento de *soft law*. Pese a la reducción del número de kuras en Japón desde la Segunda Guerra Mundial y la Ocupación, no se puede obviar que es fundamental la proyección de su producción y consumo no sólo en Japón, sino fuera de sus fronteras, principalmente en el siglo XXI en los países occidentales. En Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá y en los Estados miembros de la Unión Europea, la elaboración del sake es incluso imitada (entre ellos en España) y se han aprobado diplomas de especialización en sumillería al más alto nivel incluso fuera de Japón. La aprobación de la inclusión del sake (nihonshu) en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad es más que probable, y vendrá a reconocer la importancia de dicha bebida a nivel mundial.

## Unidos por la peregrinación: la imagen de Japón en Galicia y España proyectada por medio de los encuentros institucionales, políticos y culturales que tienen lugar a raíz del hermanamiento entre el Camino de Santiago y el Kumano Kodo

Pablo Cadaña Veira (Universidad de Santiago de Compostela)

El Camino de Santiago y el Kumano Kodo son, respectivamente, las rutas de peregrinación más emblemáticas de los reinos hispánicos medievales y del Japón premoderno. También son los dos únicos peregrinajes que están inscritos como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Este vínculo especial que une a Japón con España, y concretamente Galicia, ha sido utilizado como punto de referencia para reuniones entre los Gobiernos de España y Japón. Cabe mencionar las visitas del ex primer ministro Shinzo Abe a Galicia en 2014 y la del entonces príncipe heredero Naruhito, quien recorrió a pie el último tramo del Camino el año anterior. Además de estos encuentros de alto nivel, tampoco se pueden olvidar los viajes organizados por la Xunta de Galicia a Japón, en los que, salvo la pausa de la pandemia, un grupo de jóvenes gallegos participan en un intercambio cultural en la Prefectura de Wakayama. Este encuentro, a pesar de tener una escasa semana de duración, permite a los participantes conocer diversos aspectos de Japón. En concreto, son recibidos por las autoridades de la prefectura, pasan unos días con una familia japonesa y por supuesto, visitan los lugares más importantes relacionados con el Kumano Kodo, que también está hermanado con el Camino de Santiago. Por este motivo, no es de extrañar que, en medio de las celebraciones en 2013 y 2014 del 150 aniversario del establecimiento de relaciones diplomáticas entre España y el país nipón, varios monjes budistas y sacerdotes sintoístas de Kumano realizaran rituales en el interior de la Catedral de Santiago. En consecuencia, todas estas actividades proyectan una particular imagen de Japón en Galicia que merece ser estudiada.

Como se puede ver, las dos rutas de peregrinación constituyen un importante punto de contacto entre las culturas gallega y japonesa. Por tanto, la función de esta ponencia es exponer la imagen de Japón que nos llega a Galicia y al resto de España mediante estos encuentros institucionales y culturales. En concreto, se indicará cómo estos encuentros institucionales y políticos han influido en las relaciones que tienen el Gobierno y la Xunta con la Prefectura de Wakayama y el Gobierno del país insular, si han cambiado la percepción que las autoridades de nuestro país tienen de sus homólogos y si la imagen de Japón que nos ha llegado ha aumentado el interés de los dirigentes gallegos y españoles para aumentar su presencia y cooperación en Japón, además de determinar hasta qué punto esta proyección de ese país ha permeado en nuestra sociedad. Aprovechando la temática y el lugar de celebración de este congreso, la presente ponencia podría aportar perspectivas novedosas que contribuyan al estudio de la imagen de Japón en otros países y contribuir a profundizar los lazos de cooperación entre Galicia, España, Wakayama y Japón.

## Made in Japan. Del efecto país de origen de la marca país a la gestión de la imagen de Japón a través del branding de destino turístico.

María Francisca Casado Claro (Universidad Europea) y Josep Pastrana Huguet (Consell Insular de Menorca (CIME); Universidad Nacional de Educación a Distancia)

La Marca Japón sigue gozando hoy de la buena reputación que construyó en la década de 1970 cuando las industrias estratégicas de la electrónica de consumo y la automoción posicionaron Japón en la mente de los consumidores internacionales como un país capaz de fabricar productos duraderos de alta calidad. Japón había dado un salto cualitativo de la fabricación de productos buenos, bonitos y baratos que anteriormente inundaron los mercados internacionales a la producción de tecnologías con valor añadido. Para explicar este avance, surgieron modelos económicos como el del vuelo de los ánsares de Akamatsu.

En el año 2003, acuciado por el estancamiento económico fruto del estallido de la burbuja inmobiliaria que dio lugar a la década perdida, Japón decidió apostar por el turismo como nuevo sector estratégico dentro de su economía con cuyos ingresos esperaba recuperar el pulso. Japón ya existía en la mente de los consumidores occidentales debido al efecto país de origen, y dado que gozaba de una buena reputación o imagen de marca, ya partía de una buena posición para construir una imagen turística a través del *branding* de destino turístico (*destination branding*), lo que ha hecho a través de las campañas *Visit Japan* (Yōkoso! Japan) y *Japan. Endless Discovery*.

La imagen de un país se crea y se recrea en la mente del público internacional independientemente de su intención de visitar el país, en ella influyen las campañas de promoción cultural (diplomacia pública) y turística (marketing turístico), pero también una serie de estereotipos que nos formamos de otros países y sus habitantes por lo que vemos en televisión, prensa, libros, y redes sociales.

Un país con una imagen de marca fuerte posee una mayor influencia mundial y está en mejores condiciones de conseguir sus objetivos estratégicos en materia de política exterior, así como de captar inversiones, exportar productos, y atraer turismo y recursos humanos cualificados. La construcción de la marca país o *country branding* consiste en aplicar la estrategia de marca y otras técnicas y disciplinas de marketing al desarrollo económico, social, político y cultural del país. El turismo es uno de los sectores económicos que más se beneficia de tener una marca país fuerte. El *branding* de destinos debería desarrollarse de forma paralela a la estrategia de marca país. Si bien debemos tener en cuenta que mientras la diplomacia pública es un instrumento de poder blando que persigue ganar mentes y corazones con el fin de lograr los objetivos de política exterior, el *branding* de destinos busca ante todo atraer turismo como fuente de ingresos al igual que cualquier otra exportación.

Esta comunicación explora la evolución de la imagen de marca en el contexto internacional de la Marca Japón desde el final de la Segunda Guerra Mundial a la actualidad y, asimismo, analiza la construcción de una imagen turística de Japón a través de las campañas de branding de destino que en cierta medida corren paralelas a las líneas marcadas por su diplomacia cultural.

## Sesión 11.1

### Investigación de las interpretaciones del arte de Mondrian de los japoneses a través de las imágenes de Katsura Rikyu

Satoru Yamada (Universidad de Valladolid)

Por medio de mi investigación, analizaremos el arte vanguardista de Piet Mondrian (1872-1944) a través de la mirada de los japoneses; Desde que llegó el arte de Mondrian a Japón, los amantes y seguidores al arte se sintieron atraídos por su trabajo; Sabemos que no consiguió influir en Japón, ya que entonces estaba de moda el informalismo, pero, sin ninguna duda, Piet Mondrian, consiguió ser admirado, porque los japoneses encontraron en su trabajo, cierta similitud entre su arte y la cultura oriental.

Mi objetivo es con esta investigación analizar su arte y descubrir un nuevo Mondrian.

Para ello es esencial estudiar la teoría que dominaba el mundo académico japonés, donde Mondrian estaba influido por la arquitectura de la residencia imperial "Katsura Rikyu" en Kioto, cuya imagen era típica para los japoneses, así como el gran espacio de las habitaciones con *shoji*, un tipo de puerta tradicional en la arquitectura japonesa, todo un entramado de madera de papel pegado, similar a las famosas piezas de Mondrian.

Un argumento podría ser la teosofía, doctrina filosófico-religiosa que había profesado el pintor, la cual había recibido en su origen, fuertes influencias del budismo, como ejemplo podría ser "La doctrina secreta" (1888), obra fundadora del movimiento teosófico de Helena Blavatsky (1831- 1891), cuyas páginas de su obra se encuentran plagadas de referencias a la famosa religión oriental. Por ello es evidente la relación existente, entre las obras del pintor legendario y la cultura oriental; Teoría que tiene un problema, las imágenes famosas de Katsura Rikyu son del libro del fotógrafo Ishimoto (1921-2012), publicado en 1960 y convirtiéndose en *bestseller*, consiguiendo así que las imágenes típicas de Katsura Rikyu fueran muy conocidas; No obstante, dudo que dichas fotos de Ishimoto expresen correctamente la imagen de la residencia imperial, ya que el proyecto de Ishimoto empieza con la propuesta de Walter Adolph Georg Gropius (1883-1969), fundador de Bauhaus, donde Mondrian, fue profesor enseñando arte abstracto.

También es sabido, que dichas fotografías no se refieren al techo redondeado y elegante, por ello, es probable que el libro de Ishimoto se publicara bajo gusto de Bauhaus que apoyaba la arquitectura moderna. Posiblemente sus imágenes fueran manipuladas para que Katsura Rikyu se pareciera al mundo de Mondrian. Analizaremos este aspecto.

En la segunda parte de mi estudio, considero que, suponiendo que los interesados de la caligrafía vanguardista descubrieran el nuevo vacío pictórico cosmología en la parte blanca en arte de Mondrian, como si aquellas líneas negras en sus obras estuvieran flotando en el vacío blanco en sus cuadros, por cierto, algo similar a la caligrafía oriental, estas observaciones, nos llevarán a analizar sus interpretaciones sobre el arte de Mondrian.

### La imagen de Japón adquirida en Filipinas: caso del juez Evaristo del Valle Álvarez (1826-1884)

Yayoi Kawamura (Universidad de Oviedo)

En el Museo Evaristo Valle de Gijón se encuentran una serie de objetos japoneses que pertenecieron al pintor procedentes de su padre Evaristo del Valle Álvarez. Este último tuvo dos estancias en Filipinas como funcionario de carrera ocupando cargos en distintas islas filipinas: la primera entre 1855 y 1864 y la segunda entre 1879 y 1880.

La colección de los objetos asiáticos que reunió Evaristo del Valle cuenta con un elevado número de conchas de muy alto interés y otros objetos decorativos. La singular presencia de conchas exóticas eclipsó la de otros objetos asiáticos hasta 2018, el año en que nos pusimos a realizar la primera catalogación básica de ellos cuyo resultado fue una exposición temporal "Gabinete de curiosidades". Tras este primer trabajo, iniciamos una catalogación más completa y el análisis del contexto de la adquisición de piezas asiáticas, especialmente de las japonesas para indagar en qué momento Evaristo del Valle pudo conseguirlas.

La primera cuestión que nos interesa es aclarar en cuál de sus dos estancias Evaristo del Valle los adquirió. Teniendo en cuenta la enfermedad como causa de acortar la segunda estancia y regresar a España, nos inclinamos que los objetos de nuestro interés fueran reunidos durante su primera estancia, suficientemente larga, aunque no se descarta totalmente su adquisición durante la segunda, o en ambas.

Las piezas japonesas a analizar son un biombo de laca y marfil, cuatro piezas de cerámica satsuma, una bandeja lacada y una miniatura de estantería lacada. Son piezas decorativas destinadas a la exportación para el mundo europeo o americano, un nuevo mercado que acaba de abrirse tras la llegada del comodoro norteamericano Matthew Perry a Edo en 1853. La industria de estos objetos llegó a su auge tras la restauración Meiji en 1868, pero su inicio se situó antes.

El biombo y las cerámicas satsuma son de muy buena calidad, y si Evaristo del Valle los hubiera adquirido en su primera estancia, son testimonios de unas piezas de exportación anteriores a la era Meiji, y en el caso de ser en su segunda estancia, siguen siendo de una fecha temprana de la era Meiji.

Con el análisis de las piezas y del personaje, podemos hablar de una fecha temprana del coleccionismo japonés tras la apertura del país en 1853, de la época Meiji o incluso del anterior, *bakumatsu*. Asimismo, se revela la importancia de Manila como enclave para promover este interés y el traslado de las obras japonesas a Europa, en concreto a España.

### La presencia e influencia del arte japonés en las publicaciones periódicas de España y Portugal entre 1868 y 1926

Pablo César Anía Ruiz-Flores (Universidad de Zaragoza)

A finales del siglo XIX y comienzos del XX se incorporaron a las publicaciones periódicas de España una serie de noticias que trataban diversos aspectos del arte japonés. Este fenómeno coincidió con el denominado fenómeno del Japonismo. La apertura de Japón tuvo un notable impacto en la cultura y el arte.

La presente comunicación recoge, analiza, comenta y expone las noticias que aparecieron en España sobre arte japonés en un período de tiempo comprendido entre 1868 y 1926, año del inicio de la era Meiji y final de la era Taishō. Asimismo, se estudian aquellas publicaciones

que presentaron una mayor presencia de informaciones sobre el arte nipón: arquitectura, jardinería, pintura, grabado, escultura, lacas, marfiles, armas y cerámicas. Muchas informaciones tienen autoría extranjera, de relevantes orientalistas de la época, como Adolf Brüning (1867-1912), Enrique Gómez Carrillo (1873-1927) o Randolph Iltud Geare, pero también hubo autores nacionales, como Antonio García Llansó (1854-1914), Feliu Elias "Joan Sacs" (1878-1948), José Jordana y Morera (1836-1906) o Rafael Doménech Gallisá (1874-1929). Estos textos e imágenes sobre el arte japonés que interesó a los medios proyectó una imagen de Japón como civilización avanzada, de excelente nivel técnico y refinado gusto estético. Sin embargo, la prensa española ofreció una imagen más completa de lo japonés, con la presentación de minorías sociales como los ainu, las cuales mostraron otra dimensión de la realidad japonesa que se percibió como primitiva desde una perspectiva colonialista. Además, durante esta comunicación se pretende presentar un novedoso estudio en el caso portugués que analiza sus publicaciones periódicas, lo cual supone una aportación para tener una visión conjunta del impacto del arte japonés en la Península Ibérica. En definitiva, durante la exposición se pondrá de manifiesto la influencia que causó la estética y el arte nipones fuera de sus fronteras, vinculándose así directamente con el tema del presente congreso.

## Sesión 11.2

### Japón Impreso: una comparativa laboral y cultural de la industria del manga.

Iria Ros Piñeiro (Universidad de Valencia)

Para muchas personas en el mundo el primer acercamiento a la cultura japonesa es a través del manga y el anime. Aun cuando no son conscientes, normalmente debido a su juventud, estos públicos empiezan a desarrollar una idea del país de origen de sus obras favoritas. Y poco a poco van adquiriendo un mayor conocimiento en la distancia a través de otras experiencias culturales como la gastronomía o la música, entre otros.

Disfrutar del arte de una cultura tan distinta a la nuestra hace que la veamos desde un punto de vista ajeno no exento de imaginación. Ya que la idea que conformamos del país productor queda a veces sesgada por nuestra propia visión, y las creaciones artísticas a las que seamos más afines. Y, por lo tanto, más consumamos.

A este respecto, en la presente ponencia se tratará la imagen de Japón a través del manga que ha llegado hasta España desde dos puntos de vista complementarios: el lector y el editor. Y cómo funcionan ambos. Comparando las ideas que han llegado hasta nuestro país de la industria del manga en Japón (cómo funciona supuestamente, cómo es el tejido social y laboral que ha creado esa industria, cómo hemos entendido, tratado y/o adaptado las etiquetas dentro de la industria japonesa, entre otros) y la que realmente ocurre en la industria editorial española. Todo a través de mi experiencia personal como historiadora del arte, lectora y editora de manga en España. Con la intención de mostrar un análisis transversal más allá de lo académico, acercándolo a la situación laboral actual.

### Espanoles que dibujan manga: Difusión y puesta en escena en el panorama nacional e internacional

Julia Rigual Mur (Universidad de Zaragoza)

El cómic japonés, conocido como manga, siempre ha destacado por sus particulares estilos de dibujo, su sistema de producción, géneros, códigos y temáticas, lo que lo diferencia del resto del cómic mundial. Esta singularidad ha llevado a que el manga, junto a otros productos audiovisuales japoneses contemporáneos, hayan alcanzado una gran popularidad más allá de las fronteras de Japón, especialmente en Occidente, en las últimas décadas. Por lo tanto, no es sorprendente que numerosos artistas hayan comenzado a incorporar una o varias de estas características en sus obras, encontrándonos, como resultado, una notable influencia del cómic japonés en diversas partes del mundo, dando lugar a diferentes tipos de hibridaciones dignas de estudio. España no supone una excepción, por lo que, analizando los diferentes dibujantes de cómics del país, podemos dar con algunos como Luis Montes, el Xian Nu Studio o Lolita Aldea entre muchos otros cuya producción es plenamente representativa de este fenómeno.

Entre los numerosos aspectos a tener en cuenta para poder realizar un estudio del impacto que ha tenido el cómic japonés en los dibujantes de cómic españoles, es necesario valorar numerosas cuestiones. Entre ellas se encuentra la formación de los artistas, su vinculación con Japón, los métodos y técnicas de trabajo, la evolución del mercado editorial... pero es especialmente significativo atender a los diferentes modos de difusión que han tenido y tienen actualmente sus obras. Éstos, han ido variando, evolucionando y adaptándose desde el inicio del fenómeno de influencia, reflejándose en las diferentes generaciones de artistas y sus respectivos trabajos y modos de trabajo. Originalmente, era colaborando con revistas especializadas en manganime como los autores empezaban a darse a conocer entre las editoriales y el público nacional. No obstante, con el paso del tiempo, si bien unos lo hacen a través de concursos y premios organizados por entidades públicas y privadas, otros abogan por participar en salones y convenciones del sector. Sin embargo, de lo que no cabe duda es que internet, especialmente las redes sociales y las plataformas de cómics digitales como Watoon, han marcado un antes y un después en la difusión de este tipo de obra, así como, consecuentemente su comercialización y puesta en valor, la cual en los últimos años ha empezado a tener más relevancia en el panorama internacional, puesto que cada vez más de estos autores publican obras de influencia manga en países como Francia, EEUU o incluso el propio Japón.

En la presente intervención se pretende hacer un análisis de estos medios de difusión a través de diversos ejemplos, atendiendo a cronología, medios y contexto sociocultural, y buscando obtener una visión global de cómo ha sido su desarrollo y cuál es su funcionamiento a día de hoy.

### *Shipping is serious business: Conductas e intercambios culturales entre los shippers de Final Fantasy VII ante la salida de Final Fantasy VII Rebirth*

Ana Elisa Alonso Giménez (Universidad Autónoma de Barcelona)

Los grupos de fans conocidos coloquialmente como "shippers" (derivado del inglés relationship) son aquellos que se fijan en posibles agrupaciones románticas compuestas normalmente por personajes ficticios. Los shippers suelen ser percibidos de forma negativa entre otros grupos de fandom y por parte del grueso de la sociedad, quienes los asocian con otros colectivos como las *groupies* o las *fangirls*.

Sin embargo, ello no ha impedido que el fenómeno *shipper* se encuentre cada vez más extendido, dentro y fuera de los grupos fandom, lo que conlleva movimientos productivos (desde dentro y hacia fuera) e intercambios interculturales cada vez más numerosos y llamativos.

Dentro de la cultura pop japonesa, las industrias del manga, animación y videojuegos han generado populares colectivos shipper. Es el caso de la franquicia Final Fantasy VII (Square Enix, 1997), videojuego que admite la elección de uno de los personajes femeninos principales por parte del jugador y a través del protagonista masculino, Cloud Strife.

La enorme popularidad de Final Fantasy VII ha reproducido el fenómeno *shipper* desde su salida al mercado en Occidente y hasta nuestros días, culminando en nuestros días con el lanzamiento el pasado febrero del videojuego Final Fantasy VII Rebirth.

Las dinámicas entre los distintos grupos *shipper* se han visto nuevamente alteradas con este título, que se procederán a analizar mediante la observación y recopilación de datos en las redes sociales, siempre dentro del marco teórico que ha estudiado los movimientos del fandom, a lo largo de esta conferencia.

## Conferencia plenaria [Español]

### La traducción de manga - pasado, presente y perspectivas de futuro

Marc Bernabé

#### Sesión 13.1

### La imagen del grabado ukiyo-e del periodo Meiji (1868-1912) y Taishō (1912-1926) en España. Una comparativa entre la imagen de “modernidad” de estos periodos y la tradicionalidad del periodo Edo.

David Diez Galindo (Universidad de Zaragoza)

Durante el período Edo (1603-1868), el grabado ukiyo-e se estableció como uno de los géneros artísticos más importantes del país nipón, caracterizado por sus representaciones de escenas de la vida cotidiana, naturaleza, actores kabuki y/o cortesanas. Todo ello enmarcado dentro de la tradicionalidad propia que se veía en la sociedad japonesa del momento. Estas obras, así como los principales artistas nipones, fueron muy bien valoradas durante la época en nuestro país por su exotismo y extravagancia, comenzando a captar la atención en Occidente desde finales del siglo XIX en adelante. No dejaban de ser representaciones que fueron apreciadas por su novedad y su estilo único, aunque su recepción en España no fue tan amplia como en otros países europeos.

Todo cambió con la llegada del período Meiji (1868-1912) y Taishō (1912-1926), cuando Japón experimentó una rápida occidentalización y modernización, lo que también influyó en el arte del ukiyo-e. Durante este período, se introdujeron nuevos temas y estilos en el grabado, como la representación de la vida moderna, la moda occidental y los avances tecnológicos. Estos cambios reflejaron la influencia de la cultura y la tecnología occidental en todas las formas de arte japonés, incluido el ukiyo-e. A pesar de estos cambios, las obras de ukiyo-e del período Meiji-Taishō continuaron siendo adquiridas en países occidentales, incluido España, donde seguían siendo valoradas tanto por su calidad artística como por su exotismo oriental, aunque no de igual manera. Seguía existiendo un interés por el exotismo de un país tan diferente, aunque su impacto no fue tan significativo debido a una serie de factores.

En definitiva, en esta ponencia se va a ir mostrando esa dicotomía de cómo era la imagen del ukiyo-e japonés que se transmitía en España en esa primera época y cómo evoluciona según va avanzando el tiempo, centrándonos en algunos apartados como la prensa y en todas aquellas personas que estaban fascinadas por Japón, tales como viajeros, artistas, coleccionistas, instituciones, etc., quienes nos lo hicieron llegar a través de diferentes medios.

### La imagen de Japón a través del Hokusai Manga

David Almazán Tomás (Universidad de Zaragoza)

*El manga de Hokusai* reúne en quince volúmenes, a modo de manual de dibujo, un conjunto de dibujos del gran maestro del grabado ukiyo-e Katsushika Hokusai (1760 - 1849). El primer volumen se publicó 1814 y el último, ya de manera póstuma, en 1878. En nuestros días, marcados por una corriente de Neojaponismo, el interés por el manga, el *anime* y, en general la cultura visual nipona, hay un renovado interés por la figura de Hokusai. Si bien la palabra *manga* que empleamos para designar al *Hokusai Manga* es la misma que la que designa al cómic japonés, lo cierto es su significado en ambos casos es algo diferente. En tiempos de Hokusai, *manga* se utilizaba para nombrar un conjunto de bosquejos, sin ninguna secuencia narrativa. *El manga de Hokusai* es una enciclopedia visual de Japón del período Edo, si bien no plantea la obra como una presentación sistemática, pues tiene un ánimo desenfadado que combina su intención de repertorio gráfico y la de divertir, entretener y sorprender. Un análisis cuantitativo y cualitativo de los diseños de Hokusai nos permite hacer síntesis de la imagen de Japón en tiempos de Hokusai: sus ciudades, pueblos, paisajes, tipos sociales, fauna, flora, etc. Asimismo, *El manga de Hokusai* también nos ofrece información visual de la religiosidad, las costumbres, la literatura y el folklore nipón. Hokusai fue en Japón un artista muy reconocido y el éxito de *Hokusai Manga* fue indiscutible, siendo una obra muy influyente. Además, gracias al proceso de apertura de Japón a medios del siglo XIX, *El manga de Hokusai* fue también un éxito fuera de Japón, siendo una obra que se reprodujo en muchas ocasiones y que sirvió de inspiración a muchos artistas. Es celebre la anécdota del descubrimiento de *Hokusai Manga* por parte de Bracquemond se remonta a 1856, a abrir una caja de manera donde uno de los volúmenes servía de embalaje a una porcelana. A partir de ese momento, podemos afirmar que *El manga de Hokusai* comenzó a ser una obra imprescindible para configurar la imagen de Japón en los tiempos de Japonismo, como apreciamos en distintos artistas de todo el mundo, también en España desde tiempos de Mariano Fortuny. Esta comunicación es resultado de nuestro trabajo en la edición completa del *Hokusai Manga* publicada en dos volúmenes por Satori Ediciones en 2023.

## La imagen de Japón en España a finales del siglo XVIII a través del grabado

Alejandro M. Sanz Guillén (Museo Nacional del Prado)

A pesar de las limitadas relaciones del archipiélago nipón con agentes europeos durante el periodo Edo, diversas publicaciones contribuyeron a una progresiva construcción de una primera imagen de Japón en Europa. En este proceso fueron especialmente importante las estampas y los libros ilustrados, como obras de arte múltiple que permitieron la circulación de imágenes, las cuales contribuyeron a la estandarización de unos modelos de representación que se terminaron asociando con la cultura y sociedad japonesas.

En este contexto, fueron especialmente importantes las imprentas neerlandesas, dado que los únicos europeos en tener acceso al archipiélago fueron los trabajadores de la Compañía Neerlandesa de Indias Orientales. En este sentido destacaron obras como el *Gedenkwaardige Gesantschappen* (Ámsterdam, 1669) de Arnoldus Montanus, como ejemplo más significativo. Otras industrias editoriales como la alemana, la francesa, la inglesa, la italiana o la sueca, también hicieron importantes aportaciones. Sin embargo, a pesar de que los agentes ibéricos fueron quienes iniciaron las relaciones directas entre Japón y Europa durante el periodo Nanban, y las importantes obras impresas que surgieron fruto de estos contactos e intercambios culturales, ni Portugal ni España contribuyeron significativamente a la construcción de la imagen gráfica de Japón durante la Edad Moderna.

En la presente propuesta de comunicación, nos centraremos en un caso de estudio único, la obra Colección General de los Trages que usan actualmente todas las Naciones del Mundo descubierto. Este proyecto editorial, dirigido por el dibujante Antonio Rodríguez en Madrid a partir de 1799, requiere una especial atención para los estudiosos de la imagen de Japón en España, ya que incluyó por primera vez, fuera del contexto religioso, representaciones de personajes japoneses en nuestro país.

Para este estudio, nos centraremos en una serie de objetos analizados, tanto la propia obra en sí, conservada en diversas instituciones a las cuales hemos tenido acceso, como materiales de archivo y hemeroteca, que nos sirven para entender mejor el origen de la publicación. Específicamente nos centraremos en el conjunto de estampas sobre Japón, estudiando cuáles fueron los modelos de representación usados por sus artífices, así como su proyección dentro del contexto español de finales del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX.

En conjunto, se trata de una investigación inédita y pionera en España que servirá para conocer mejor la imagen que proyecto Japón en nuestro país, en un periodo en el que no se desarrollaron relaciones directas entre ambos territorios.

### Sesión 14.1

## Contactos creativos y técnicos entre manga y anime como marco de transformaciones formales y estilísticas: el caso de Kishimoto Masashi y Nishio Tetsuya en el making of de la identidad visual de Naruto

Oscar García Aranda (Universidad Autónoma de Barcelona)

El *media mix*, esto es, la sinergia entre diferentes industrias del entretenimiento audiovisual japonés para la creación y expansión de series y franquicias a través de varios medios y plataformas, ha sido objeto de discusión y análisis para diversos críticos tanto japoneses como internacionales (Véase Otsuka, 1989; Ito, 2005; Steinberg, 2012; Lamarre, 2018, entre otros). De entre las diversas teorías relacionadas con el *media mix*, destaca el concepto *collaborative creativity* de Ian Condry (2013), el cual pone especial énfasis en definir ese trabajo colaborativo realizado por creativos de diferentes medios para tal de crear una obra común. La relevancia del concepto de Condry para mi investigación yace en su consideración de la vertiente creativa, y por tanto también artística, de estas interacciones y colaboraciones, que no solo se limita al trabajo entre individuos, si no que también comprende las implicaciones formales, estilísticas y estéticas de la relación entre el manga y el anime como medios visuales. Sirviendo por tanto como un marco teórico idóneo para analizar estas dinámicas, mi propuesta de comunicación busca ofrecer una visión más detallada y material de estos procesos colaborativos, que destaque el potencial formal de los mismos a la hora de poder entender mejor las dimensiones historiográficas y artísticas del manga y *anime* como medios. Para dicha labor, mi comunicación expondrá el análisis comparativo de los estilos de dibujo del *mangaka* Kishimoto Masashi, reconocido autor de *Naruto* (1999-2014), y el animador Nishio Tetsuya, que entre otros trabajos como las películas *Jin-Rou* (2000) o *The Sky Crawlers* (2008) y la adaptación *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-2006), estuvo también a cargo del diseño de personajes de la adaptación animada del manga *Naruto*.

El estilo de ambos dibujantes caracteriza la identidad visual de sus trabajos, algunos de ellos (como *Naruto*) de gran éxito internacional tanto a nivel mediático como crítico, a la vez que pueden considerarse un notable paradigma del panorama visual del manga y anime de inicios del siglo XXI, definido en el caso de estas series por una "simpleza tridimensional" (Nishio, 2016) en sus líneas y formas. A su vez, el propio Kishimoto ha destacado en numerosas entrevistas (Kishimoto, 2008, 2017) conocer el trabajo de Nishio antes de que fuese seleccionado como diseñador de personajes del *anime* de *Naruto*, señalando la influencia que tuvo en él durante sus inicios como *mangaka*, de manera que la selección de estos casos de estudio también atañe una retrospectiva genealógica en las influencias entre ambos artistas, aparte del valor añadido en la interacción entre ambos medios.

Tras la investigación y análisis realizado, llevado a cabo mediante una muestra cuantitativa de elementos formales en común con información extraída de fuentes primarias, se puede destacar que algunas de las principales influencias formales y estilísticas se encuentran a nivel narrativo y compositivo, en un uso rápido y dinámico del *panelling* simulando los métodos propios de la animación, como también a nivel de estilo de dibujo y diseño de personajes, acentuando su impresión tridimensional a la par que sintetizada.

## La interrelación entre el Manga, el Anime y el Videojuego en el legado de Akira Toriyama

David del Castillo Jiménez (Universidad Complutense de Madrid)

Akira Toriyama (1955-2024) fue uno de los más importantes e influyentes artistas en la Historia del Manga. Autor del famoso manga *Dragon Ball*, es mundialmente conocido, y su trabajo ha inspirado a nuevas generaciones de creadores de manga y cómic. Más allá de *Dragon Ball*, Toriyama tuvo una fructífera y destacable carrera, durante la cual estuvo activo no sólo como *mangaka* ("dibujante de manga"), sino también como diseñador de personajes para videojuegos. En dicha condición, Akira Toriyama contribuyó al arte de videojuegos como la longeva saga *Dragon Quest*, el clásico *Chrono Trigger*, o *Blue Dragon*. Teniendo en cuenta que *Dragon Ball* también generó un gran número de videojuegos, además de adaptaciones y películas anime, y que algunos de los citados juegos tienen sus propias versiones en anime y

manga (por ejemplo, *Dragon Quest: Las aventuras de Dai*), Toriyama emerge como un artista en quién Manga, Anime y Videojuego convergen. A este respecto, la ponencia propuesta analizará la carrera profesional de Akira Toriyama, desde sus inicios con *Doctor Slump* hasta sus últimos días trabajando en las últimas iteraciones de *Dragon Ball (Dragon Ball Super y Dragon Ball Daima)*. Haciendo eso, entenderemos mejor como y porque medios como el Manga, el Anime y el Videojuego frecuentemente interactúan en Japón, generando un entorno creativo que es muy específico y, por encima de todo, muy nipón.

## La mirada abyecta. Ranpo, Yoshimoto y Maruo: Visiones perversas del policíaco a través del *eroguro*.

Miguel Cuba Taboada (Universidade de Vigo)

La presente ponencia toma como objeto de estudio la obra del novelista japonés Edogawa Rampo y analiza varias de sus traslaciones a otros medios como el cine o el manga. Se comparará el estilo de Ranpo con su admirado Edgar Allan Poe, a fin de extraer las similitudes y diferencias en la manera de abordar lo abyecto en el relato policíaco y el de terror, y se referirán brevemente las adaptaciones cinematográficas de sus novelas. Tras esto, la comunicación se centrará en las reinterpretaciones realizadas en el manga, prestando especial atención a las de los autores Baron Yoshimoto y Suehiro Maruo. Se demostrará cómo las aproximaciones de estos artistas llegan a resultados realmente acertados a través de caminos casi antagónicos. Serán los cómics de Maruo, el mangaka más controvertido, los que se mostrarán más sorprendentes a la hora de captar, a través de su enfermizo imaginario estético, ciertos aspectos de los relatos de Ranpo que ponen al lector en una delicada situación. Se apuntará en concreto a un característico recurso gráfico como la clave para plasmar estéticamente la esencia del *eroguro* presente en los relatos de Taro Hirai.

## Sesión 15.1

### Homoexcepcionalidad japonesa: Crítica a su imagen como “Estado tolerante” desde la perspectiva del derecho a la no-discriminación de las minorías sexuales

Ivan González Pujol (Universidad Autónoma de Madrid)

Esta ponencia examina el enfoque único de Japón para proteger los derechos de lesbianas, gays, bisexuales y transexuales (LGBT). Mientras que las organizaciones internacionales y las naciones occidentales a menudo categorizan los derechos LGBT como derechos humanos, esta perspectiva es recibida con escepticismo por parte de las naciones no occidentales. Situado entre naciones occidentales y no occidentales, Japón ha logrado evitar críticas sobre este tema. El análisis ofrece un examen de las políticas domésticas y exteriores de Japón para proponer la idea de la homoexcepcionalidad japonesa, resultado de los valores culturales e identidad únicos de Japón que hacen uso de la retórica de los derechos LGBT para impulsar sus intereses nacionales e influencia internacional. Al profundizar en las contradicciones entre los discursos de valores universales y la promoción homocapitalista, esta investigación arroja luz sobre el mecanismo a través del cual Japón navega en el discurso global sobre los derechos LGBT como derechos humanos y crea su imagen de “Estado tolerante”.

### "Cromosoma Z" y "Azúcar Amargo": comunidad otaku y producción literaria LGBTQ+ en el Perú

María Alexandra Arana Blas (University of Pittsburgh)

Los 90 en el Perú vieron el surgimiento de una literatura LGBTQIA+ y una comunidad otaku. Sobre el primero, usó la diversidad sexual como herramienta para reflexionar sobre el fracaso en la construcción de la nación. Mientras que esta literatura nos presenta personajes con un futuro incierto, la “baja literatura” presentará personajes optimistas a pesar de la crisis. Aquí se inserta la revista *Sugoi* y sus suplementos de manga. Estas últimas fueron producidas por jóvenes que crecieron con la televisión -anime en señal abierta, noticias sobre la violencia y las luchas feministas y LGBTQIA+ en los 80-, y que por fin acceden al capital en los 90, pero en un contexto neoliberal. Las historias en dichos mangas presentan tropos del anime como la construcción de amistades y la pelea contra un enemigo, y los sitúan en un contexto peruano. Asimismo, rescatan la adolescencia como etapa heroica, respuesta al periodo de violencia e inestabilidad que atravesaron los artistas. A estos temas, se les suma el interés por la sexualidad y la posibilidad de un heroísmo por parte de la mujer.

El objetivo de este trabajo será ver cómo se conjugan las características de la literatura LGBTQIA+ -que en los 90 usó la disidencia sexual para criticar a la sociedad- con la comunidad otaku -con una esperanza inserta en un contexto neoliberal-. De esta manera, tenemos una literatura LGBTQIA+ y zines contemporáneos que critican al neoliberalismo, pero que usan las herramientas propias de este para reapropiarse del cuerpo. El centro de análisis serán las obras “Cromosoma Z” (2007) de Jennifer Thorndike y “Azúcar Amargo” (2019) de Estado de Limbo, los cuales no solo complejizan en la aproximación que la sociedad peruana tiene hacia la sexualidad, sino también en la nacionalidad y la conformación de la identidad en el Perú.

### Fukuzawa Yukichi y los derechos de las mujeres: la «tradición» actual frente a sus ideas modernizantes del siglo XIX

Alberto Millán Martín (Universidad Keio)

A principios de 2024, la recién coronada Miss Japón renunció a su título tras hacerse público su romance con un hombre casado. La prensa internacional contextualizó el caso describiendo la sociedad japonesa como «machista y conservadora», donde se espera de las mujeres «que sean buenas esposas y madres» (BBC Mundo, 6 feb. 2024). Esta expectativa fue clave en el escándalo descubierto en 2018, cuando varias facultades de medicina de conocidas universidades públicas y privadas reconocieron que habían manipulado las correcciones de los exámenes de acceso para favorecer de forma sistemática a los candidatos varones, cuyo sexo supuestamente les garantizaba un futuro laboral más provechoso y, por tanto, un mayor beneficio para la sociedad. Al mismo tiempo, según datos recientes del gobierno (2022), en el 95 % de los matrimonios entre ciudadanos japoneses, caso en que la unificación de apellidos es un requisito legal inapelable, es la mujer

quien renuncia al suyo y adopta el del marido. Así pues, son ellas quienes cargan con los prejuicios psicológicos, sociales y profesionales que dicho cambio identitario conlleva. A la luz de todos estos hechos y del dato que arroja el conocido Informe global sobre la brecha de género (2023), en que Japón ocupa el puesto 125 de 146, por detrás de decenas de naciones en vías de desarrollo, parece lógico que el país asiático tenga una imagen muy negativa en lo que respecta a los derechos de las mujeres. A pesar de ello, parte del discurso patriarcal japonés insiste en que los sistemas legales y sociales imperantes forman parte de la «tradición» cultural del país, cuya idiosincrasia debe ser respetada. El objetivo de nuestra presentación es poner en duda la veracidad y la vigencia de esa «tradición» reivindicada en la actualidad, que choca con algunas de las ideas modernizadoras introducidas durante la era Meiji, hace ya más de un siglo. Nos centraremos en analizar el pensamiento del célebre educador y pensador ilustrado Fukuzawa Yukichi (1835-1901), quien defendió los derechos de las mujeres en diversas obras del periodo 1871-1900 e incluso propuso un sistema de combinación de apellidos, parecido al español, que hoy es ampliamente desconocido dentro del propio Japón (destaca en dicho sistema que el elemento paterno no prevalecía sobre el materno, sino que existía la libertad de coordinar sus partes según cualquier orden deseado). En los casos pertinentes, nos remitiremos a las fuentes originales que inspiraron a Fukuzawa, en concreto los manuales de ciencia moral del profesor estadounidense Francis Wayland (1796-1865), para examinar cómo trató de adaptar convincentemente las ideas democráticas occidentales con su ingenioso uso del lenguaje. En última instancia, contrastaremos los ideales modernos de Fukuzawa con algunos aspectos de la situación actual basada en la «tradición», incluidos los ya mencionados, para profundizar en la dicotomía entre tradición y modernidad, una relación paradójica que a día de hoy todavía permanece irresuelta y permea las diferentes idealizaciones que existen de Japón tanto dentro como fuera de sus fronteras.

## Sesión 15.2

### Los espacios para la memoria en la cultura bosai y en la cultura de paz japonesas

Josep Pastrana Huguet (Consell Insular de Menorca (CIME); Universidad Nacional de Educación a Distancia) y María Francisca Casado Claro (Universidad Europea)

Debido a su ubicación geográfica, desde tiempos inmemoriales la supervivencia del pueblo japonés ha dependido de su capacidad para prepararse para los desastres, aprender de esas experiencias dolorosas y transmitir ese conocimiento de generación en generación como parte de su herencia cultural. La combinación de estos elementos ha dado como resultado una cultura de prevención de riesgos de desastres única, conocida en japonés como “*bosai bunka*”. Por otra parte, sufrir los efectos de las bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki durante la II Guerra Mundial ha creado una conciencia colectiva con un claro enfoque hacia la cultura de paz.

Partiendo de estas influencias, los japoneses han desarrollado un enfoque propio para preservar la memoria colectiva de los desastres a través de monumentos públicos dedicados a los desastres erigidos a lo largo de los siglos con el fin de al transmitir a la sociedad dichas experiencias y sus repercusiones. Así, por ejemplo, los denominados *tsunamihi* (grandes lápidas de piedra o rocas alargadas insertadas verticalmente en el suelo) contienen inscripciones que conmemoran catástrofes pasadas y transmiten mensajes de advertencia a las generaciones venideras. Los *tsunamihi* constituyen un legado visual de desastres pasados único a escala global, tanto por estar integrados en el paisaje, como por su cantidad y distribución geográfica.

Las ruinas de edificios dañados por terremotos y tsunamis también representan una parte destacada del patrimonio de desastres de Japón. Lugares como las ruinas del Centro de Gestión de Desastres en Minamisanriku, las ruinas de varios edificios escolares, como la escuela primaria de Arahama en Sendai, recuerdan el poder destructivo del Gran Terremoto de Japón Oriental de 2011, ofreciendo también un testimonio del coraje de los equipos de emergencias.

En cuanto a monumentos conmemorativos relacionados con la II Guerra Mundial, uno de los más destacados es el Parque Memorial de la Paz de Hiroshima, que alberga varios monumentos de los cuales el más simbólico es la Cúpula de la Bomba Atómica, constituido por las ruinas de la única estructura que permaneció en pie en la ciudad de Hiroshima cerca del lugar donde explotó la primera bomba atómica el 6 de agosto de 1945. Además del Museo de la Paz, el Parque también alberga otros monumentos posteriores como el Monumento a la Paz de los Niños, la Llama de la Paz, y la Campana de la Paz, entre otros. Estos monumentos tienen la función de recordar y mostrar los horrores de la guerra, el poder destructivo de la energía nuclear utilizada con fines bélicos y su impacto en la vida humana en los lugares directamente expuestos a las bombas.

Esta comunicación indaga sobre la transmisión de la memoria de los desastres en Japón a través de su patrimonio cultural. Para ello, analiza monumentos, museos y memoriales relacionados con la Segunda Guerra Mundial y con desastres naturales, a través de los cuales tenemos la oportunidad de conocer la particular idiosincrasia de la sociedad japonesa. Si bien los desastres causan devastación física y trauma psicológico, también crean espacios para la reflexión y la renovación.

### Nacionalismo Religioso en el Japón Contemporáneo

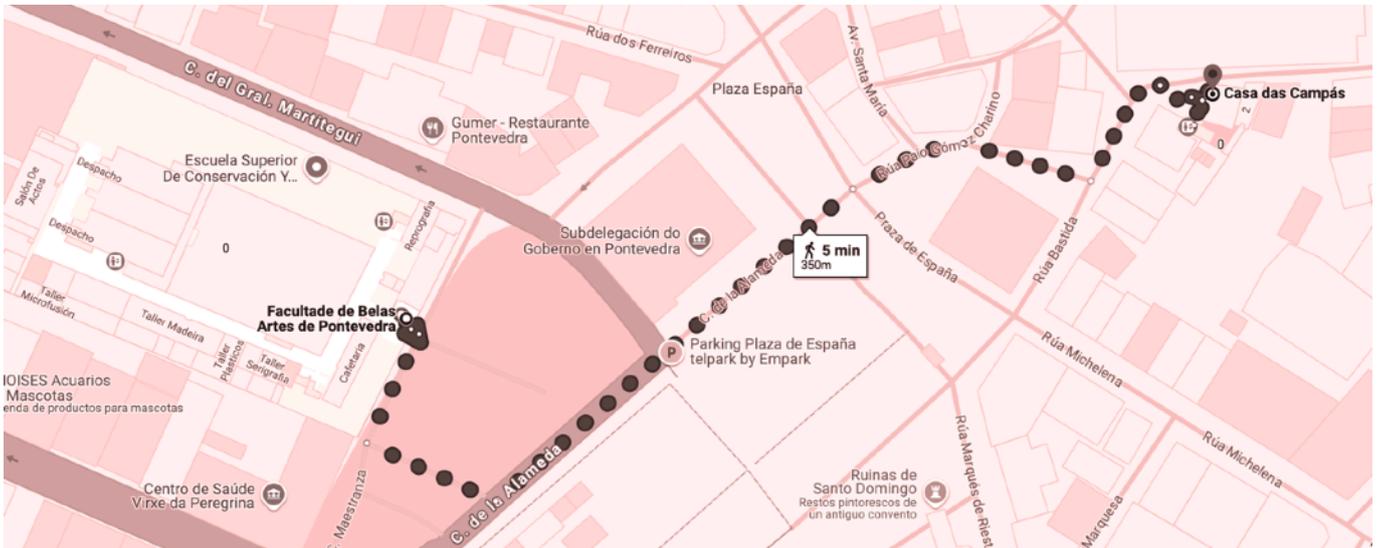
Emilio Moreno Villanueva (University of Groningen)

El asesinato de Shinzo Abe el 8 de julio de 2022, arrojó luz sobre un aspecto rara vez discutido de la sociedad japonesa: la intersección entre el fervor religioso y la violencia política. Contrario a la pintura idílica de Japón representado como una nación armoniosa y homogénea — narrativa histórica conocida como *Nihonjinron*— el país tiene un importante legado de turbulencia religiosa y política que se remonta al Japón Imperial. Durante esta era, el sintoísmo y el budismo zen se utilizaron como herramientas

ideológicas, lo que resultó en una violencia generalizada, incluidas las muertes de miles y el asesinato de figuras políticas prominentes. Este telón de fondo histórico plantea preguntas pertinentes sobre el papel de las organizaciones ultraderechistas y religiosas en la política japonesa contemporánea. A pesar del éxito económico de Japón y su integración en la modernidad occidentalizada después de la Segunda Guerra Mundial, persisten vestigios de su pasado imperial, lo que contribuye a lo que algunos describen como “modernismo arcaico”. Este sistema híbrido conserva elementos tanto de la modernidad como de valores premodernos, a menudo manifestándose en tiempos de crisis. Esta ponencia tiene como objetivo exponer la presencia de grupos nacionalistas de extrema derecha y religiosos en la esfera política japonesa contemporánea destacando la creciente inherencia de estas organizaciones en las elites gubernamentales. Al examinar dicho fenómeno, se busca evidenciar un proceso en curso de radicalización política que contrasta entre la imagen internacional de Japón ante el mundo y los desafíos internos de un extremismo político poco reconocido.

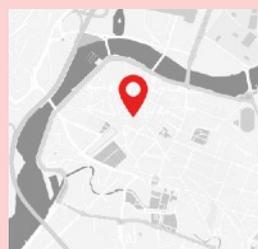
Toda la información actualizada del congreso está disponible en la web del grupo de investigación dx5 (grupodx5.es), accediendo directamente a través de las direcciones [aeje2024.es](http://aeje2024.es) y [congresoaeje.es](http://congresoaeje.es).

Las conferencias plenarias, así como los paneles «.1» se celebran en la sala de conferencias de la Casa das Campás (sede del Vicerrectorado del Campus de Pontevedra). Los paneles «.2» se desarrollan en la sala de exposiciones de la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Galicia (tras franquear la entrada de la Facultad de Bellas Artes, primera puerta a la izquierda). Ambos espacios están separados por apenas 300 m andando.



**Contacto:**

Grupo de Investigación dx5 - digital & graphic art research  
Facultade de Belas Artes (Universidade de Vigo)  
Maestranza 2, 36002 Pontevedra (Spain)  
[aeje2024.es](http://aeje2024.es) / [congresoaeje.es](http://congresoaeje.es)  
[aeje2024@gmail.com](mailto:aeje2024@gmail.com)  
[www.grupodx5.es](http://www.grupodx5.es)  
[infodx5@uvigo.es](mailto:infodx5@uvigo.es)



////////////////////////////////////  
**Casa das Campás\_**

Vicerreitoría Campus de Pontevedra  
(Universidade de Vigo)

////////////////////////////////////  
**Organiza\_**

AEJE (Asociación de Estudios  
Japoneses en España)  
Grupo de investigación dx5  
digital & graphic art research  
(Universidade de Vigo)

////////////////////////////////////  
**Director\_**

José Andrés Santiago Iglesias

////////////////////////////////////  
**Comité organizador** (orden alfabético)\_

Ana Soler Baena  
Antía Iglesias Fernández  
Carlos Fernández López  
José Andrés Santiago Iglesias  
Sara Piñeiro Fernández  
Tatiana Lameiro González

////////////////////////////////////  
**Comité científico\_**

Prof. Alba Torrents (Universitat Autònoma de Barcelona)  
Prof. Antonio Loriguillo (Universitat Jaume I)  
Prof. Ana Soler (Universidade de Vigo)  
Prof. Blai Guarné Cabello (UAB)  
Prof. David Almazán (Universidad de Zaragoza)  
Prof. Elena Barlés (Universidad de Zaragoza)  
Prof. Jaime Romero Leo (Universidad de Zaragoza)  
Prof. Jaqueline Berndt (Stockholm University)  
Prof. Jessica Bawens-Sugimoto (Ryukoku University)  
Prof. Jorge Rodríguez Cruz (Universidad de Salamanca)  
Prof. José Andrés Santiago (Universidade de Vigo)  
Prof. Juan Luis Lorenzo (Universidade da Coruña)  
Prof. Magnus Pfeffer (Stuttgart Media University)  
Prof. Manuel Hernández-Pérez (University of Salford)  
Prof. Miguel Cuba (Universidade de Vigo)  
Prof. Minoru Ishida (Niigata University)  
Prof. Pilar Cabañas (Universidad Complutense de Madrid)  
Prof. Sheuo Hui Gan (Lasalle College of the Arts)  
Prof. Stevie Suan (Hosei University)  
Prof. Zoltan Kacsuk (Stuttgart Media University)