

VIVIENDO EL PERIODO SENGOKU CON EL ANIME *DORORO*

LIVING THE SENGOKU PERIOD WITH THE ANIME *DORORO*

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1527-5878>

Resumen

El pasado lleva siendo fuente de inspiración para las artes de Japón desde tiempos remotos. Empezando por el género literario de los *gunki monogatari* en el periodo Heian (794-1185/1192), pasando por las xilografías *ukiyo-e* del periodo Edo (1603-1868) y llegando hasta el cine *jidaigeki* del siglo XX, en la actualidad el *anime* histórico es el principal responsable de seguir enriqueciendo esta tradición artística. Es especialmente recurrente inspirarse en el periodo Sengoku (1467/1477-1603) o «era de los estados combatientes», caracterizado por la ausencia de un poder centralizado. Si bien las adaptaciones de esta época tienden a girar alrededor de personajes concretos, en el extremo opuesto tenemos el *anime Dororo*, desarrollado por el estudio MAPPA en 2019, adaptación actualizada de la serie homónima escrita e ilustrada por Tezuka Osamu, apodado el Dios del Manga. Consideramos que la relevancia de la obra original, unida a la calidad técnica y artística de esta versión animada, la convierten en el caso de estudio idóneo con el que acercar a las aulas no sólo el Medievo japonés, sino también el interés por otras culturas como la japonesa.

Abstract

The past has been a source of inspiration for the arts in Japan since ancient times. From the literary genre of *gunki monogatari* in the Heian period (794-1185/1192), through the ukiyo-e woodblocks of the Edo period (1603-1868) and on to the jidaigeki cinema of the 20th century, it is now mainly historical anime that continues to enrich this artistic tradition. It is especially recurrent to take inspiration from the Sengoku period (1467/1477-1603) or «era of the warring states», characterized by the absence of centralized power. While adaptations of this period tend to revolve around specific historical figures, at the opposite extreme we have the anime *Dororo*, developed by studio MAPPA in 2019, an updated adaptation of the series of the same name written and illustrated by Tezuka Osamu, also known as the God of Manga. We believe that the relevance of the original work, together with the technical and artistic quality of this animated version, make it the ideal case of study with which to bring to the classroom not only the Japanese Middle Ages, but also the interest in other cultures such as the Japanese one.

Palabras clave

Dororo; MAPPA; Anime; Japón; Periodo Sengoku.

Keywords

Dororo; MAPPA; Anime; Japan; Sengoku period.

1. Actualizando un clásico. Las múltiples versiones de Dororo

Dororo es un manga escrito e ilustrado por Tezuka Osamu (1928-1989) que fue serializado en la revista *Shūkan Shōnen Sandē* (1967/08/27-1968/07/21). Ambientado a mediados del periodo Muromachi (1333-1573) en la turbulenta década de 1470, cuando el archipiélago nipón estaba asolado por continuas batallas como la Revuelta de Ōnin-Bunmei (1467-1477)¹ y situado en las áreas de Hokuriku y la península de Noto (pref. Ishikawa), sigue el viaje del huérfano Dororo y del joven Hyakkimaru para recuperar las cuarenta y ocho partes de su cuerpo que le robaron los demonios al nacer. Tezuka decidió abordar esta historia para sumarse al auge de mangas sobre *yōkai*² que estaba viviendo la industria editorial en la segunda mitad de los años sesenta a raíz de la publicación de *Gegege no Kitarō* (1960-1964) de Mizuki Shigeru (1922-2015) pero, conforme escribía, empezó a tomarle cariño a los protagonistas³ y a interesarse por el mundo que estaba creando.

Progresivamente, sin embargo, la historia fue volviéndose más oscura y alejándose de los estándares del género *shōnen*, lo que unido a su falta de motivación tras comenzar la serialización de *Nōman* (1968), llevó a su decisión de acabarla abruptamente (Tezuka Osamu Official, *Dororo Manga*). Un año después se estrenaría su primera adaptación animada que constaba de veintiséis episodios, producidos en blanco y negro por falta de presupuesto y titulada *Dororo & Hyakkimaru* (Sugii Gisaburō, 6 de abril – 28 de septiembre de 1969),⁴ donde se incluían historias originales (eps. 14, 15, 18, 19, 20, 23 y 25) y se alteraba el final siguiendo su re-serialización en la revista *Bōken' ō* (1969/05-1969/10) (Tezuka Osamu Official, *Dororo Anime*). Esta no era la primera incursión de Tezuka en el género histórico,⁵ pero sí es la que ha tenido más repercusión

¹ Abreviada como *Ōnin no ran*, se trató de un conflicto entre Hosokawa Katsumoto (1430-1473) Y Yamana Mochitoyo (1404-1473) en el que arrastraron a otros señores feudales dividiendo Japón en dos bandos. Involucró a la Capital Imperial y al *shogunato* Ashikaga, siendo considerado el comienzo del periodo Sengoku, ya que este conflicto puso de relieve la falta de poder efectivo de la Corte y del *shōgun*.

² Tipo de entidad sobrenatural del folklore japonés generalmente asociada a la naturaleza.

³ Como curiosidad, el propio Tezuka admite que era una ocurrencia poco común.

⁴ Originalmente, el nombre del *anime* era simplemente *Dororo*. Sin embargo, durante la emisión le añadieron la segunda parte ya que los espectadores consideraban a Hyakkimaru el verdadero protagonista. En adaptaciones posteriores suele respetarse el título original, pero la figura principal suele ser Hyakkimaru.

⁵ Otras obras de género histórico que publicó anteriores a *Dororo* incluyen *Bōkenkyō-jidai* (冒険狂時代, 1951) ambientada en 1876, *Shinsengumi* (新選組, 1963) en el Bakumatsu (1853-1869), *Sūpā Taiheiki* (スーパー太平記, 1958) a finales del periodo Edo (1603-1868) y *Fūnochin ganbaru* (風之進がんばる, 1955) también en el Bakumatsu.

mediática, habiendo inspirado películas de acción real,⁶ videojuegos,⁷ colaboraciones,⁸ obras de teatro,⁹ cómics coreanos (Pineda, 2022) (F1) y un *remake*, que es el que analizamos en este artículo.



Figura 1. Las distintas caras de Dororo: el manga original (arriba dcha.), la primera adaptación animada (arriba izda.), el videojuego (centro izda.), la película en imagen real (abajo dcha.), la obra de teatro (centro) y el cómic coreano (abajo izda.).

Esta nueva adaptación de veinticuatro episodios, estrenada en la temporada de Invierno de 2019 y desarrollada por estudio MAPPA en colaboración con Tezuka Productions, respeta el argumento original, si bien reduce el número de

⁶ Dororo (Shiota Akihiko, Tōhō, 2007) (TOHO Co.). Además, el productor Ernesto Foronda mencionó en 2012 que estaba trabajando en una adaptación con actores de carne y hueso, pero el proyecto nunca llegó a completarse (Hodgkins, 2012).

⁷ Titulado *Blood Will Tell*: Tezuka Osamu's Dororo, fue un juego de acción en 3D desarrollado por Sega para la plataforma PlayStation 2 estrenado en septiembre de 2004. Utilizaba técnicas de captura de movimiento, que todavía no eran comunes en la época (Tezuka productions).

⁸ Una de las más ilustres es la serialización en 2013 del crossover entre Dororo y el manga *Dororon Enma-kun* de Nagai Gō, *Dororo to Enma-kun* (Comic Natalie, 2013).

⁹ Fue estrenada en marzo de 2019, y el actor de Hyakkimaru, Suzuki Hiroki, es quien le pone la voz en la versión animada de 2019 (Dororo Stage).

demonios a los que derrotar a doce. El productor Matsunaga Masato explica¹⁰ que el proyecto de llevar a la pantalla una versión modernizada de una obra del maestro Tezuka llevaba tiempo considerándose, pero le resultó chocante cuando le contactaron para adaptar *Dororo*. Después de todo, resulta complicado emitir en la televisión actual una serie donde al protagonista le faltan tantas partes del cuerpo. Afortunadamente, contaron con el apoyo de Kobayashi Osamu, quien había participado en la serie de *Attack on Titans* (Isayama Hajime, 2009) y tenía experiencia en adaptar material de estas características. Otro elemento a tener en cuenta era la necesidad de actualizar los diseños. Aunque en un principio se habló de respetar el estilo de Tezuka, consideraron que no era adecuado para la historia que querían contar, por lo que recurrieron a Asada Hiroyuki, quien había trabajado como diseñador en el anime *Tegami Bachi* (Iwanaga Akira, Pierrot, 2009), para que dibujara a los personajes de tal manera que respetaran el espíritu del original a la vez que resultaban atractivos para la generación actual. Siguiendo la tendencia de la adaptación anterior, también incluyeron episodios originales para aligerar la carga dramática de la historia (ep.7) y escribieron un final esperanzador en el que quedaban definidos los destinos de todos los implicados, considerando que así el tono de la serie estaba más de acuerdo con las sensibilidades modernas.

Otras modificaciones fueron incluir la voz de Hyakkimaru como una de las partes que los demonios le han arrebatado (obviando la «telepatía» que utiliza en el original), su capacidad para ver el color de las almas y la evolución personal de su hermano pequeño, Tahōmaru, y de sus dos fieles sirvientes, los hermanos Hyōgo y Mutsu. En esta línea de esforzarse por descubrir un clásico a un público nuevo, uno de los principales objetivos del equipo directivo a la hora de afrontar este *remake*, el mayor cambio que presenta este anime respecto al manga es el pilar central de la trama. Se ha hablado de que la obra original es un *yōkai manga* o un *kishuryūri-tan*,¹¹ y el propio Tezuka mencionaba la retribución

¹⁰ La información de este apartado está sacada del *Dororo Official Complete* (MAPPA y Tezuka Productions, 2019, pp.260-274), un libro de casi trescientas páginas publicado por el estudio desarrollador que contiene un estudio exhaustivo de la serie (diseños de personajes, cortes de animación, materiales de investigación, entrevistas, etc.). La autora de este artículo lo adquirió para su biblioteca, pero desgraciadamente no ha sido editado fuera de Japón.

¹¹ Escrito como 貴種流離譚 es un motivo literario en el que el protagonista, que viene de familia noble, es exiliado de su tierra natal al principio de la historia, y después de pasar muchas dificultades se convierte en héroe. En la literatura japonesa aparece ya en los mitos sintoístas y, posteriormente, en el *Genji Monogatari*. Hay expertos que afirman que no es más que una variación del monomito o «viaje del héroe», pero la academia japonesa prefiere utilizar este término.

kármica como uno de los hilos conductores, pero en general se está de acuerdo en que su tema principal es la lucha de clases y, sobre todo, mostrar el drama de los explotados. Furuhashi Kazuhiro, director del *anime* de 2019, sin embargo, decidió desde el inicio que cambiaría el foco de la acción a ponderar el dilema de si «es válida o no la paz si está construida sobre el sacrificio de alguien» [t.a.],¹² pudiéndose entender también como una metáfora sobre el paso a la adultez.

2. El periodo Sengoku según MAPPA. Aprendiendo de *Dororo*

Si abordamos *Dororo* desde una perspectiva didáctica, a través de esta serie podemos adquirir conocimientos sobre tres campos diferentes: cómo estaba compuesta la sociedad del Japón del siglo XV, cómo era la vida del día a día del medievo japonés y conocimientos generales sobre el folklore y la cultura japonesas.

Empezando por el primer punto, tras las Guerras Genpei (1185-1192) el poder político pasó de estar en manos de la Familia Imperial a estar en mano de los *shōgun*, dictadores militares que tenían bajo su mando la mayor fuerza del país. Las Invasiones Mongolas (1274, 1281) del periodo Kamakura (1185-1333) supusieron una gran carga económica y militar sobre este estrato social, provocando que para el periodo Muromachi el poder del *shogunato* hubiera dejado de ser absoluto y se volviera tan frágil como el del Emperador en los siglos anteriores. Si bien teóricamente a la cabeza de Japón estaba el Emperador con su Corte Imperial de *kuge* y bajo su mando el *shōgun*, ninguna de las dos figuras tenía ningún poder; así, el control efectivo estaba en manos de los *daimyō* o señores feudales, cada uno gobernador absoluto de su dominio; bajo su mando estaban sus vasallos, siendo los de más alto rango los generales y sus familias, que a su vez podían tener sus propios vasallos; en la parte más baja de la escala social estaban los campesinos. Debido a la falta de un poder centralizado, cada *daimyō* podía conquistar las tierras vecinas y quedar impune, y en general había una pugna por intentar asegurar el mayor número de territorios posibles y, en última instancia, conquistar Japón. A diferencia de lo que ocurría en el Medievo europeo, y en épocas posteriores de

¹² 「一人の犠牲のもとにおとずれる平和はアリなのかナシなのか」 (*Hitori no gisei no moto ni otozureru heiwa wa ari na no ka nashi na no ka* [t.a.]) (MAPPA y Tezuka Productions, 2019, p.274).

la propia Historia nipona, ninguna de las clases sociales estaba ligada a la tierra, y era libre de pasar de un dominio a otro. Asimismo, era extremadamente común el *gekokujō* (下剋上), nombre con el que se conoce el fenómeno en el que las clases inferiores, y los campesinos podían robar armaduras y armas de los campos de batalla y hacerse soldados¹³ donde, si ganaban suficientes méritos — o asesinaban a su superior después de haber reunido suficiente apoyo entre sus compañeros—, podían ascender de rango.¹⁴ Esta estructura está correctamente representada en el *anime* de *Dororo*, aunque hay que decir que da una visión parcial, ya que se centra casi exclusivamente en mostrar a los más desfavorecidos. Como se ha explicado, esta falta de un poder central y la libertad que conllevaba provocaba una gran inestabilidad, pero a la vez permitía que la sociedad estuviera en constante cambio y daba la oportunidad a prácticamente cualquiera de forjar su propio camino. De hecho, dos de los Tres Grandes Pacificadores de Japón se aprovecharon de esta circunstancia: Oda Nobunaga (1534-1582) pertenecía a un clan sin linaje ni recursos amenazado por el clan Imagawa, lo que no le impidió exiliar al *shōgun* Ashikaga Yoshiaki (1537-1597) y hacerse con la mitad de Japón, mientras que Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) empezó siendo leñador y llegó a ser *kanpaku*, la figura inmediatamente inferior al Emperador. Por tanto, aunque la situación era desesperada, la inactividad de los personajes secundarios de la serie se limita a resaltar sus aspectos negativos.

Pasando a la ambientación, este es, sin duda, uno de los aspectos más destacables de esta adaptación. Ya desde un punto de vista artístico, el equipo desarrollador ha comentado cómo se esforzó activamente en evitar el uso de tecnologías digitales y se centró en utilizar métodos analógicos para acercarse al espíritu de la obra original, un esfuerzo que es especialmente palpable en el trabajo de Fujino Masato, encargado de los fondos. Ni qué decir que el propio paisaje está representado a la perfección, casi siempre montañoso a excepción

¹³ También existía el caso de las milicias de campesinos organizadas, caso de los *ichiryō-gusoku* del clan Chōsokabe, donde los habitantes del dominio solían ser campesinos, pero, cuando estallaba una batalla, actuaban como soldados regulares.

¹⁴ Posteriormente, en el período Edo se estableció un rígido sistema de castas en el que los samurái estaban en la cima y los campesinos en los estratos más bajos, siendo prácticamente imposible el paso de un estrato social a otro. Además, durante la primera mitad de esta época también estaba prohibido viajar. El que sólo las clases media y alta pudieran entrar a formar parte del ejército cambió en el período Meiji (1868-1912) con la democratización de la guerra gracias a las armas, entre otras causas. De las primeras milicias mixtas de soldados y campesinos que se fundaron estaba el *Kiheitai*, fundada en 1863 por Takasugi Shinsaku (1839-1867) en el dominio de Chōshū, que supuso una revolución.

de las grandes explanadas donde se cultivaba el arroz, con su exuberante vegetación, bosques de bambú y sus idílicas costas; a esto se le añade el marcado paso de las estaciones, un tema recurrente en el arte japonés desde tiempos remotos, siendo especialmente destable los *momiji* u hojas de arce del vigésimo episodio (F2).



Figura 2. Los paisajes de *Dororo* (2019).

Pasando a las construcciones, tal y como se ha comentado en la introducción, la historia se ambienta en un periodo muy conflictivo de la historia japonesa, en la que prácticamente todo el archipiélago estaba sumido en una constante guerra civil. Esta inestabilidad provocaba que fuera difícil establecer grandes núcleos urbanos,¹⁵ prefiriéndose la construcción de asentamientos de pequeño o mediano tamaño, normalmente alrededor de los castillos o junto al mar. Esta realidad queda reflejada en el *anime*, donde la mayor parte del viaje los protagonistas transcurren en parajes naturales prácticamente inalterados por la mano del hombre, exceptuando pequeños pueblos y templos aislados. La ciudad castillo del clan Daigo constituye una excepción, siendo una muestra de

¹⁵ A mediados y finales del periodo Sengoku empezaron a establecerse ciudades castillo de grandes dimensiones. Los ejemplos más famosos son Azuchi (actual pref. Shiga), durante el dominio de Oda Nobunaga, y Osaka tras la toma del control de Hideyoshi, cuya construcción fue posible gracias a que los esfuerzos de estos dos generales permitieron que durante cortos periodos de tiempo la situación política y social se mantuviera más o menos estable. Una excepción es Kioto que, como Capital Imperial que se construyó durante el periodo Heian, era de los asentamientos más grandes, aunque era habitual que sufriera grandes daños.

la extrema prosperidad de la que goza este dominio. Pasando a los edificios, en el *anime* aparecen representados tres grandes tipos: las mansiones de los nobles, las casas de la gente del campo y los templos. Todos ellos tienen estructura de madera, con las paredes de estuco blanco y dejando la piedra como apoyo para las columnas, escaleras y para decoraciones como las *tōrō* (灯籠, «linternas» [t.a.]). El suelo también es de madera, o de tierra en las casas pobres, y utilizan *tatami* sólo de manera puntual. Empezando por las residencias nobles como la de Daigo Kagemitsu, padre de Hyakkimaru, su estructura obedece al estilo *shoin-dukuri* que se desarrolló en el periodo Muromachi para las mansiones de la clase guerrera, con la estructura elevada, las amplias salas conectadas al exterior mediante *shōji* y separadas entre sí por *fusuma*, con el característico pasillo exterior o *engawa* que conecta con el jardín – normalmente de estilo panorámico – y con un muro de estuco blanco coronado por tejas rodeando el perímetro. Para dormir colocaban una estera sobre el *tatami*, utilizaban almohadas de madera y cubrían la tarima con una cortina o *kichō* (几帳) (ep.2).

Además, estas casas tradicionales japonesas tenían pocos muebles: candeleros para iluminar, ya fueran portátiles o de pie, colgadores para los *kimono* (ep.1) y algún *kakemono* (掛物, «rollo colgante» [t.a.]). Las casas de las pequeñas aldeas, como la residencia del médico Jūkai (ep.3), también están precisamente representadas: construidas con madera, constaban de una sola habitación con una parte entarimada donde se situaba el hogar central y en los tejados (del mismo material) se colocaban piedras para evitar que las tablas salgan despedidas por el viento, una costumbre denominada *omoshi* (F3). Los templos, por su parte, tienden a estar localizados en medio de la naturaleza, una costumbre de los santuarios sintoístas que posteriormente adoptaron varios cultos budistas.

En relación con ellos, uno de los edificios más importantes de la serie es el *Jigoku-dō*, traducido en inglés como «The Hall of Hell», que hace referencia al edificio donde están sellados los demonios que hacen un pacto con Kagemitsu; en concreto se trata de un *hakkaku-en-dō* (八角円堂), edificios de culto budista similares a las pagodas, aunque bastante menos habituales que estas últimas, caracterizados por su forma octogonal y base redonda que fueron construidos

sobre todo durante el periodo Kamakura, normalmente como mauselos (Osaka Heritage Navigation).



Figura 3. Casa noble (dcha.) y choza (izda.).

Pasando al vestuario, este ha sido un aspecto que ha recibido una atención marginal en la prensa divulgativa (Sauder, 2020). Dororo y Hyakimmaru, así como los bandidos, no pertenecen a ninguna clase social concreta, por lo que llevan el atuendo más sencillo, un kimono de una sola capa, que por el tejido aparentemente ligero bien podría ser un *yukata* o una *katabira*. Accesorios como la gargantilla de Dororo o las vendas de Hyakkimaru se han añadido simplemente por motivos estéticos, tal y como reconoce Asada Hiroyuki. Pasando a las clases nobles, Daigo Kagemitsu lleva un *daimon* (大紋), una versión formal del *hitatare-sugata* (直垂姿) que está estampado con el *mon* del clan, y en la cabeza un *samurai-eboshi* (侍烏帽子). Su esposa, Nui no Kata, lleva el atuendo típico de las mujeres de la clase guerrera del periodo Kamakura, una simplificación del atuendo de las nobles de la Corte del periodo Heian pero algo más complejo que el que adoptarían posteriormente en el periodo Azuchi-Momoyama (1573-1603) las mujeres de los generales; estaba compuesto por una superposición de cuatro *uchiki* (桂), el más externo normalmente estampado y el más interior blanco, aunque esta última regla no la respeta el *anime*; de la misma manera, aunque lleva el corte de pelo conocido como *binsogi no kami* o, coloquialmente, *hime-katto* o «corte princesa», normalmente lo llegaban al estilo *sage-gami*, es decir, recogido en una coleta baja, y no suelo como lo lleva Nui.

En cuanto a las armaduras, llevan un *gusoku* (具足) más típico de mediados del periodo Sengoku que de principios del mismo. A inicios del periodo Muromachi

eran muy populares las *dō-maru*, heredadas del periodo Kamakura y caracterizadas por un tipo de entrelazado muy prieto conocido como *kebiki-odoshi* (毛引き緘), mientras que posteriormente la *yoroi* (鎧) se adaptó a los combates con armas de fuego, pasando a ser de las más utilizadas la *okegawa-dō*, una de cuyas versiones, la formada por placas horizontales conocida como *yokohagi-okegawa-dō*, es la que suelen llevar los soldados de a pie en la serie (ep.18); en los hombros lleva *tōsei-sode* (当世袖) con *sugake-odoshi* (素懸緘), una versión simplificada del *kebiki-odoshi*, y en los brazos llevan *sashinuki-gote* (指貫籠手), donde la protección de las manos y de los antebrazos va cosida a un trozo de tela que se ponía como si se tratara de una sobrecamisa, en concreto lo que parecen ser *tsutsu-gote* (筒籠手); en cuanto al casco, la otra parte de la *gusoku*, llevan el tipo más común, el *momo-nari-kabuto* (桃形兜) o «casco con forma de melocotón». Los generales llevan una *yoroi* parecida pero con *jinbaori* (陣羽織) estampado con el *mon* del clan. El atuendo más chocante es el de los sirvientes de Tahōmaru, personajes originales de esta adaptación, ya que llevan un *kariginu* (狩衣), fácilmente reconocible gracias al cuello redondo y a que las mangas están parcialmente descosidas, y *samurai-eboshi*, un estilo típico de la nobleza y en ningún caso adecuado para unos sirvientes (F4); suponemos que han elegido dibujarlos de esta manera para aumentar la variedad del reparto y hacerlos más reconocibles. Por último, como curiosidad puntual, en la serie llega a aparecer un atuendo de boda (eps.8, 19), en concreto una de las primeras formas de lo que es el *shiromuku* (白無垢), y que en el periodo Muromachi consistía simplemente en una superposición de *kosode* blancos con un *uchikake* blanco encima.



Figura 4. Distintos atuendos en *Dororo* (2019): Dororo y Hyakkimaru (arriba dcha.), Tahōmaru con Mutsu y Hyōgo (arriba izda.), un soldado del clan Daigo (abajo dcha.), Daigo Kagemitsu (centro) y Nui no Kata con Dororo (abajo izda).

Merece atención aparte la estatuaria representada en la serie. La pequeña efigie de Kannon guardada en su *butsudan* (仏壇, «relicario» [t.a.]) que adora Nui no kata, madre de Hyakkimaru, está hecha en madera, que es el material que se ha utilizado tradicionalmente en Japón para fabricar esculturas de cualquier tamaño.¹⁶ De hecho, el decimotercer episodio, «The Story of the Blank-faced Buddha», tiene como figura central un *busshi* (仏師) o escultor de estatuaria budista, y en un *flashback* se le puede ver tallando un tronco. En ese mismo episodio aparece una gran estatua de Fudō Myō-ō (Jaanus, 2001), una de las cinco deidades protectoras del budismo asociadas a los puntos cardinales que, gracias a su fiero aspecto, gozó de gran aceptación en los tiempos revueltos en los que está ambientada la serie, como bien se comenta durante el episodio. En este caso, el *busshi* acaba tallando un Fudō de gran tamaño en la pared de la cascada, si bien este tipo de colosales proyectos en piedra son más típicos de la India y de China. Las *sekibutsu* (石仏, «estatuas de piedra» [t.a.]) de Japón solían limitarse a pequeñas estatuas exentas, tales como

¹⁶ Dado que en Japón son frecuentes los desastres naturales, resultaba más sensato hacer esculturas ligeras, que fueran fáciles de transportar o que no causaran grandes daños al romperse o al caerse. Por tanto, solían estar huecas y, en la mayoría de los casos, combinando varios bloques, que luego se decoraban de distintas maneras, principalmente con laca y pan de oro. Ocasionalmente también utilizaban bronce.

las filas del *bodhisattva*¹⁷ Jizō con sus distintivos pañuelos rojos que aparecen de vez en cuando junto a los caminos (ep.18). Por otra parte, debido a que suele estar siempre en penumbra, resulta complicado discernir si las estatuas de los demonios del Jigoku- dō son de madera o de piedra, aunque por la forma de romperse deducimos que están fabricadas en este último material.

En cuanto conocimientos sobre la cultura y el folklore japonés, hay varios puntos destacables sobre los que nos gustaría llamar la atención. El primero, y más evidente, es la gran variedad de *yōkai* con los que se encuentran los protagonistas. En vez de reproducciones literales de monstruos clásicos, los *yōkai* que aparecen en *Dororo* han sido inventados en su mayoría por Tezuka tomando como inspiración una mezcla de influencias orientales y occidentales. Hay muchos de ellos, sin embargo, que están fuertemente basados en leyendas tradicionales. En un *flashback* se ve cómo Hyakkimaru se enfrenta a una *kamaitachi* siendo niño (ep.3), un tipo de bestia demoníaca con cuchillas en lugar de garras que utiliza remolinos de viento para desplazarse y atacar. Aunque no estrictamente un *yōkai*, en el siguiente episodio Hyakkimaru se enfrenta a Nihil, una *yōtō* (妖刀), nombre que reciben las katana que se cree albergan poderes malignos y, aunque los efectos que puede causar sobre quien la blande no están claramente definidos, en general suelen forzar a su dueño a utilizarlas para matar gente y hacerse más poderosas con su sangre. También es extremadamente famoso el *kyūbi* (九尾, eps.11-12) o «zorro de nueve colas», una de las variedades de *yōko* o *yōkai* zorros más populares, cuya representación como una bestia hecha de fuego parece haber sido resultado de fusionarla con uno de sus poderes más recurrentes, el *kitsunebi* (狐目).

Luego aparece un *nue* (鵺, ep.20), originado a finales del periodo Heian, que se dice aterrorizaba noche tras noche a los habitantes de la Capital; aunque en un principio se le asociaba forma de pájaro, en el *Heike Monogatari* se le describe con cara de mono, cuerpo de *tanuki*, una serpiente por cola y patas de tigre, que es la versión que utiliza la serie. Queremos llamar la atención sobre el *yōma* (妖馬, ep.22) o caballo demoníaco que aparece en los últimos episodios ya que, si bien no hay ningún *yōkai* clásico que tome esta forma, en el *anime InuYasha* (Ikeda Masashi, 2000) y en el videojuego *Final Fantasy XIV* (Naoki

¹⁷ Practicantes del budismo que, a pesar de haber alcanzado la budeidad, deciden posponer su entrada en el Nirvana para permanecer en este mundo hasta que hayan ayudado a otros a conseguir su mismo estado.

Yoshida, 2010) aparece esta bestia con un diseño prácticamente idéntico — especialmente la crin y cola llameantes, así como la capacidad de volar—, lo que bien podría ser una influencia de Tezuka. Brevemente también se ve a un *kyūso* (旧鼠), un *yōkai* que se origina cuando una rata se vuelve centenaria y despierta consciencia propia caracterizada por su gran tamaño, y que en la serie es asesinada a sangre fría por Tahōmaru. Los insectos, por supuesto, también son una fuente habitual sobre la que crear seres sobrenaturales.

Así, tenemos a la *arijigoku* (蟻地獄, ep.6) u «hormiga infernal» que, a pesar de su nefasto nombre, es la denominación japonesa oficial para los mirmeleóntidos y, en concreto, la forma que aparece en la serie está basada en las larvas de los *myrmeleon immaculatus*. Luego aparece una *gorōgumo* (ep.7), que según la forma en la que se escriba puede hacer referencia a una especie de araña (上臈蜘蛛, *Trichonephila clavata*) o a un *yōkai* (絡新婦) capaz de adoptar forma de una mujer de gran belleza para atraer a los hombres y comérselos. En cuanto a *Nokosaregumo* (残され雲, «nube demorada» [t.a.], ep.8) tiene forma de escolopendra con cara humanoide, siendo la única bestia que puede oponerse a los dragones y considerados los enviados de Bishamonten (F5), Dios de la Guerra. En cuanto a *Amanojaku* (天邪鬼, ep.19),¹⁸ el término puede referirse a un *yōkai* con la capacidad de hacer que las personas hagan o digan lo contrario de lo que piensan, o a un tipo de demonio de pequeño tamaño que aparece siendo subyugado en las estatuas de los protectores del budismo como Bishamonten o los *niō*, apareciendo ambas versiones en la serie.

¹⁸ La palabra *amanojaku* también se utiliza para hacer referencia a aquellas personas que a propósito hacen o dicen lo contrario de lo que se les pide con la intención de molestar.

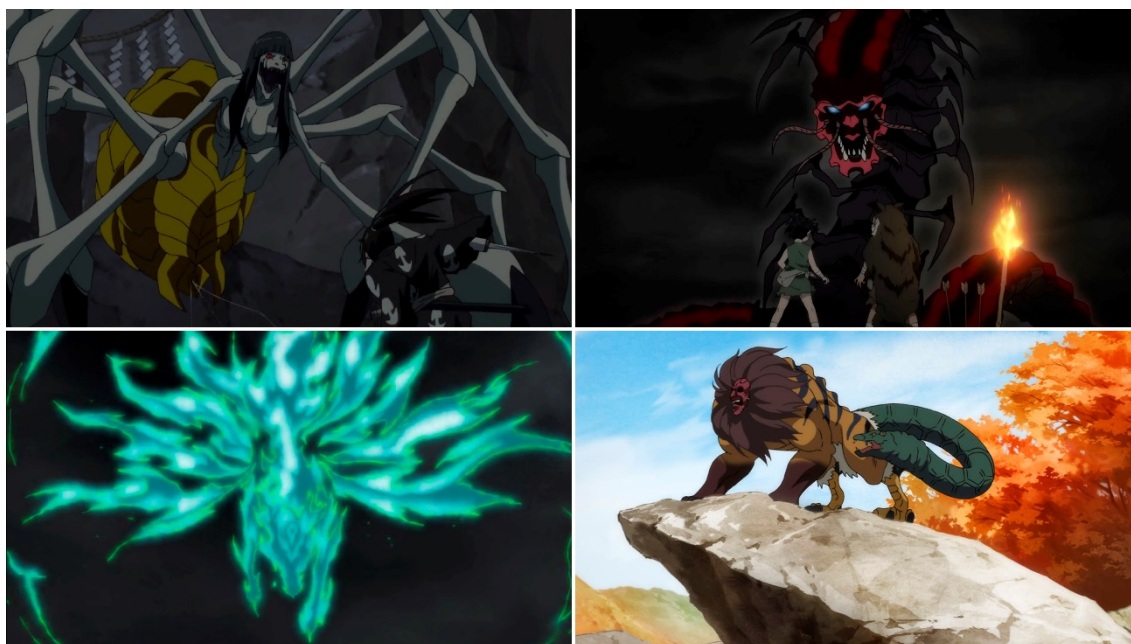


Figura 5. Yōkai en Dororo (2019): una *jorōgumo* (arriba dcha.), *Nokosaregumo* (arriba izda.), el *kyūbi* (abajo dcha.) y el *nue* (abajo izda.).

Si la inspiración de los *yōkai* bebe sobre todo de fuentes sintoístas, la filosofía a la que se adhieren los personajes en la serie es mayoritariamente budista, como ya se ha dejado entrever en el resto del artículo. Así queda reflejado desde el inicio de la serie, cuando Kagemitsu mata al sacerdote que está rezando en el *Jigoku-dō*; en el mismo episodio, la vida del recién nacido Hyakkimaru es salvada por la intercesión de Kannon, Bodhisattva de la Compasión, que gozó de especial devoción en la época; el propio Biwamaru es monje y es una *bikuni* (monja budista) quien cuida a Dororo cuando cae enferma (F6). Lo que, es más, el último y más poderoso demonio al que se enfrenta Hyakkimaru al final de la serie es Asura; en las creencias indo-iránicas se refería a un ser divino a la altura de los dioses, aunque posteriormente evolucionó a ser enemigo de Taishokuten y, por tanto, sinónimo del Mal, una naturaleza dual que fue heredada por el budismo que llegó a Japón (JAANUS), donde es un ser divino pero violento, y cuya representación clásica con tres caras y seis brazos es la que ha adoptado este *anime*. Exceptuando los *yōkai*, sólo aparece puntualmente el sintoísmo en el ritual de purificación de las espadas que forman parte de los brazos de Hyakkimaru (ep.19).

Y es que, si bien el budismo y el sintoísmo han convivido de manera pacífica durante gran parte de su historia,¹⁹ dependiendo de la época ha predominado uno sobre otro²⁰ y, tras la ascensión de la casta samurái al poder en el periodo Kamakura y durante los siglos posteriores hasta el periodo Edo, el budismo fue la religión más practicada. Importantes centros budistas como el Monte Hiei (pref. Kioto) gozaron de una enorme influencia económica y política, llegando a intervenir directamente en las batallas por la supremacía de territorios con sus propios ejércitos de *sōhei* (僧兵, «monjes guerreros» [t.a.]).



Figura 6. Iconografía budista en Dororo (2019): estatua de Kannon (arriba dcha.), bikuni (arriba izda.), Fudō Myō-ō (abajo dcha.) y sekibutsu de un Jizō (abajo izda.).

Otros aspectos culturales interesantes son, por ejemplo, el sistema monetario que se utilizaba durante la época que aparece representado, por ejemplo, en la bolsa de monedas que llevaba el viajero que se come el demonio Bandai (ep.2) y que estaba repleta de *eirokusen* (永樂錢), monedas redondas con una

¹⁹ Inicialmente no estuvo bien vista la llegada de la religión budista desde Corea en el siglo VI, ya que se consideraba que adoptarla implicaba aceptar las influencias venidas del Continente. Los esfuerzos del príncipe Shōtoku (574-622), sin embargo, propiciaron que se extendiera por todo el archipiélago.

²⁰ Hay que concretar que esta es una simplificación de un tema bastante complejo. Así, en el siglo XVI entró el cristianismo en Japón (fueron violentamente expulsados a finales de ese mismo siglo), y durante el periodo Edo predominaba una forma de pensar neoconfuciana, si bien era considerada más una filosofía que una religión. De igual manera, en la actualidad existe una minoría musulmana, y no podemos obviar sectas que gozan de enorme popularidad como la Happy Science que proliferaron tras la derrota del país en la Segunda Guerra Mundial.

perforación cuadrangular en el centro grabadas con los *kanji ei-raku-tsū-hō* (永樂通寶). El sistema monetario japonés, al igual que las monedas que acaban de mencionarse, se importó de China en el periodo Heian, donde su valor estaba avalado por la Corte Imperial; tras su caída en desgracia, sin embargo, el dinero perdió valor, y la principal forma de pago pasó a ser el trueque, ganando gran importancia las telas y, sobre todo, el arroz, utilizándose como medida para valorar la riqueza de alguien el *roku* (石, cantidad de arroz necesaria para alimentar a un hombre adulto un año). Aunque devaluado, en el periodo Muromachi existía un sistema monetario, pero, puesto que cada dominio era una entidad política independiente, solían emitir moneda que sólo servía dentro del propio territorio. La Casa de la Moneda japonesa se recuperaría en el periodo Edo gracias a la centralización del poder por parte de la dinastía Tokugawa, la proliferación de las ciudades y el establecimiento de una clase comerciante.

Volviendo al *anime* de *Dororo*, también aparece un *origami*, en concreto en forma de grulla (ep.4). El papel llegó a Japón en el siglo VII desde China, pero fueron los artesanos japoneses quienes fabricaron por primera vez el *washi* (和紙), caracterizado por su fineza y resistencia. Originalmente se utilizaba para envolver ofrendas, pero poco a poco la belleza del propio envoltorio empezó a ganar relevancia, una técnica que fue perfeccionándose durante los siglos XIV y XV. El *origami* como entretenimiento, sin embargo, no se extendería hasta el periodo Edo, y en un manual de 1797 ya aparece la grulla como uno de los ejemplos para doblar (Tokio Origami Museum, 2022).

También es interesante la presencia de máscaras tradicionales (ep.19), las *nō-men* (能面) y *kyōgen-men* (狂言面), asociadas respectivamente a los dos tipos de teatro que les dan nombre y que gozaron de su época dorada en los siglos XIV y XV (UNESCO). En concreto, aparecen varios tipos de *okina* (翁, «hombre anciano» [t.a.]) y de *uso-buki* (嘯/空吹). Estas últimas máscaras se caracterizan por su expresión humorística y la forma de la boca, que imita el gesto que se hace para silbar o para soplar sobre un fuego para avivarlo, razón por la que en la serie el herrero posee varias de ellas. Normalmente lleva integrado bigotes o perilla para indicar que se trata de alguien mayor y puede utilizarse para muchos roles diferentes, tales como el de criminal o el de espantapájaros.

3. Llevando el Medievo japonés a las aulas

En este apartado queremos detenernos brevemente en cómo podría utilizarse el *anime Dororo* para que el alumnado profundice en sus conocimientos de cultura japonesa. Antes de empezar, nos gustaría aclarar que, si bien la historia del país nipón no forma parte del currículo habitual de los colegios ni tampoco de las universidades, es igual de evidente que existe un creciente interés en este país tanto en el ámbito social como el académico. Así, tenemos iniciativas como La Semana Cultural Samurái en el Colegio de Nuestra Señora de Loreto (Madrid) o la creación de un Máster Propio de Especialización en Estudios Japoneses en la Universidad de Zaragoza. Por tanto, podemos afirmar que existe una demanda para acercarse al pasado del archipiélago, más aún si se utiliza un medio que goza de tanta popularidad en nuestro país como es el *anime*.

Esta adaptación de *Dororo* está disponible de forma oficial en España a través de la plataforma de *streaming* Amazon Prime, por lo que es fácilmente accesible para el profesorado. Además, incluso para ser una serie, la naturaleza episódica de la historia de *Dororo* siguiendo la fórmula de «monstruo de la semana» nos permite aislar un fragmento sin que el argumento resulte incomprensible.

Para empezar, recomendamos utilizar este *anime* sólo para alumnos de los últimos cursos de Secundaria. Como ya se ha dejado entrever en el resto del artículo, aunque los *anime* no suelen estrenarse con ratings de edad, en Japón fue emitido en horario de noche, y Amazon Prime lo clasifica como adecuado para mayores de dieciocho años. Si bien no aparecen palabras malsonantes y tampoco se muestra contenido sexual explícito,²¹ abundan las imágenes violentas, la sangre, y es común que aparezcan cuerpos mutilados. Todo ello tiene como propósito añadir realismo a la ambientación, aumentar el dramatismo y expresividad de determinadas partes y reforzar la narrativa, por lo que no consideramos que afecte a su valor didáctico. No obstante, sería prudente realizar unas advertencias al inicio de la sesión para evitar herir sensibilidades.

²¹ Uno de los personajes principales, Mio, es prostituta y, aunque no llega a decirse directamente, los episodios cinco y seis en los que aparece dejan claro a qué profesión se dedica.

En cuanto a la forma de utilizarlo como material didáctico, depende en gran medida del tiempo del que dispongamos. Por ejemplo, si se trata de una ponencia parte de las actividades de una semana cultural o algún evento similar, bastaría con ampliar ligeramente el contenido del presente capítulo. En caso de que formara parte de una asignatura o de un curso universitario, pueden seleccionarse episodios que se centren en aspectos concretos. Aunque se han ido mencionando a lo largo del texto, a continuación recogemos algunos de los más relevantes: «*Yōtō no maki*» (ep.4) y «*Jorōgumo no maki*» (ep.7) muestran cómo estaban compuestos los ejércitos de la época, así como el aspecto de las pequeñas ciudades y lo que comía la gente del pueblo; «*Hakumen Fudō no maki*» (ep.13) está dedicado a un *busshi*; en «*Sabe-me no maki*» (ep.14) podemos ver la forma de vida de la clase media; «*Amanojaku no maki*» (ep.19) está dedicada al herrero que forjó los «brazos» de Hyakkimaru, por lo que nos muestra a grandes rasgos cómo se forjaban las katana, además del día a día de los viajeros y el aspecto de las posadas tradicionales; «*Saru no maki*» (ep.8), «*Banmon no maki 2*» (ep.12) y «*Nue no maki*» (ep.20) son interesantes por reinterpretar *yōkai* clásicos; por último, «*Kishin no maki*» (ep.23) y «*Dororo to Hyakkimaru*» (ep.24) muestran de manera bastante acertada la estructura interna de un castillo medieval.

En cualquier caso, el análisis de esta serie debería de empezar por contextualizarla. El periodo Sengoku es de los más representados en la cultura popular nipona, por lo que este *anime* no se molesta en repetir datos que considera que ya son conocidos para su público objetivo; no obstante, si quiere utilizarse en aulas españolas, sería recomendable realizar una breve aproximación histórica. Tras visualizar un episodio, podría preguntarse al alumnado qué aspectos les han llamado la atención. Por supuesto, los alumnos podrían tomar notas, pero consideramos que sería más provechoso que no realicen tareas adicionales durante el visionado con el objetivo de que puedan concentrarse en lo que están viendo; lo que comenten después será lo que les ha dejado más impactados. Por último, el profesor profundiza en los aspectos destacados por los alumnos y explica aquellos aspectos interesantes que no hayan sido mencionados durante el debate.

4. Unas breves notas finales

En este capítulo hemos analizado el *remake* animado del icónico manga *Dororo*, destacando su enorme valor como medio para acercar el medievo japonés a sus espectadores. Debido a la naturaleza de este monográfico, en vez de una crítica de autenticidad hemos optado por destacar qué partes de la serie podemos aprovechar para conocer mejor este periodo de la historia japonesa. Ciertamente, Tezuka y también MAPPA se han tomado ciertas licencias artísticas (empezando por las prótesis que luce el protagonista Hyakkimaru), a lo que se añaden los elementos fantásticos. Todo ello, sin embargo, se integra a la perfección con la detallada representación del agitado periodo Sengoku por lo que, más que un obstáculo para el entendimiento de esta época, creo que es una buena manera de expandirla y reflexionar sobre qué hubiera ocurrido si dichos elementos hubieran formado parte de su realidad.

En suma, animamos a todos aquellos interesados en acercarse a Japón a visualizar esta serie y, por qué no, a aprender de ella.

Referencias bibliográficas

- PINEDA, Rafael Antonio (2022), «Tezuka's Dororo Manga Gets Japanese-S. Korean Vertical Comic Remake», *Anime News Network*, 26 de mayo. En: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-05-26/tezuka-dororo-manga-gets-japanese-s-korean-vertical-comic-remake/.186030> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- COMIC Natalie (2013), «永井豪×手塚治虫「どろろとえん魔くん」ゴラクで連載化» (*Nagai Gō x Tezuka Osamu Dororo to Enma-kun goraku de rensai-ka*; Serializan en *Goraku Dororo to Enma-kun* de Nagai Gō y Tezuka Osamu [t.a.]), *Comic Natalie*, 8 de febrero. En: <https://natalie.mu/comic/news/84541> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Dororo Stage Official Website. En: <https://www.dororo-stage.com/> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Hodgkins, Crystalyn (2012), «Ernesto Foronda Working on Film Adaptation of Dororo Manga», *Anime News Network*, 3 de mayo. En: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2012-03-05/ernesto-foronda-workin-g-on-film-adaptation-of-dororo-manga> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- JAANUS, «Fudou Myouou». En: <https://www.aifs.or.jp/~jaanus/deta/f/fudoumyouou.htm> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- MAPPA y Tezuka Productions (2019), *どろろ COMPLETE BOOK (Dororo COMPLETE BOOK* [t.a.]), Tokio: MAPPA.

- Mark Schumacher Encyclopaedia, «A to Z Photo Dictionary – Japanese Buddhist Statuary». En: <https://www.onmarkproductions.com/> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Osaka Heritage Navigator, «八角円堂» (*Hakkaku-en-dō* [t.a.]). En: <https://osaka-bunkazainavi.org/glossary/八角円堂> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- SAUDER, Mary Lee (2020), «How Important is Period Costume Accuracy in Historical Anime?», *Anime News Network*, 7 de diciembre. En: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-12-07/how-important-is-period-costume-accuracy-in-historical-anime/.162605> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Tezuka Osamu Official, «どろろアニメ» (*Dororo anime* [t.a.]). En: <https://tezukaosamu.net/jp/anime/37.html> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Tezuka Osamu Official, «どろろマンガ» (*Dororo manga* [t.a.]). En: <https://tezukaosamu.net/jp/manga/310.html> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- Tezuka Productions, «PS2 どろろいよいよ 9 月、セガより発売» (*PS2 Dororo iyoiyo kugatsu, Sega yori hatsubai*; Sega por fin saca a la venta en septiembre Dororo para PS2 [t.a.]). En: <https://tezukaosamu.net/jp/dir/mushi/200408/topics01.html> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- TOHO Co., «どろろ Movie» (*Dororo movie* [t.a.]). En: <https://www.toho.co.jp/movie/lineup/dororo/credit.html> (fecha de consulta: 30-VI-2022).
- Tokyo Origami Museum, «おりがみの歴史» (*Origami no rekishi*; Historia del origami [t.a.]). En: <https://www.origami-noa.jp/おりがみについて/おりがみの歴史/> (fecha de consulta: 1-VII-2022).
- UNESCO, «Nōgaku theatre». En: <https://ich.unesco.org/en/RL/ngaku-theatre-00012> (fecha de consulta: 1-VII-2022).