

# **Yuki onna: De mito popular a fenómeno de masas juvenil en Japón.**

Muñoz, Jonathan.

Cita:

Muñoz, Jonathan (2017). *Yuki onna: De mito popular a fenómeno de masas juvenil en Japón*. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-019/120>

Mesa 19: Jovenes y Juventud en el Siglo XX: Actitudes, emociones políticas y prácticas culturales

Ponencia Congreso Interescuelas de Departamentos de Historia 2017, Mar Del Plata

Autor: Jonathan E. Muñoz

Pertenencia institucional: Universidad de Buenos Aires

Nombre *Yuki onna*: De mito popular a fenómeno de masas juvenil en Japón y Latinoamérica

Para publicar en actas.

La *Yuki Onna* es un cuento tradicional japonés, un fantasma, un *youkai*, como se le dice en la lengua japonesa. Es una aparición femenina que se cree, ataca y rapta viajeros en las tormentas de nieve. Se la retrata como una bellísima mujer de piel muy blanca y ojos celestes, sin pies (particularidad de las apariciones japonesas) cuyo aliento es capaz de congelar a la gente. Hay diferentes versiones de ella, tantas como pueblos haya en el centro y norte de Japón. Este mito tal vez se haya originado por el miedo de los campesinos a atravesar tormentas de nieve, mortales en la mayoría de los casos, otros adjudican que la *yuki onna* es un espíritu de una mujer fallecida en una tormenta de nieve, por lo tanto, el origen del mito es multicausal y cada región tiene una versión particular de este personaje.<sup>1</sup>

Se la retrata como una prostituta (*yukijorou*) como una niña (*yuki-musume*) como una anciana (*yuki-omba* o *Yuki-baba*). Su cantidad de nombres, cantidad de interpretaciones y cantidad de leyendas nos hablan de un cuento folklórico bien conocido en Japón. En este trabajo nos concentraremos en la primer versión escrita para el gran público, la de Lafcadio Hearn y la subsecuente representación en el manga y el anime moderno de este *youkai*, en el contexto de industria cultural y de canibalización de una cultura popular.

### **La Yuki-Onna de Lafcadio Hearn**

---

<sup>1</sup> Michael Dylan Foster: "The book of Yokai" , University of California press, California , 2015.

Lafcadio Hearn, nacido en el vetusto estado inventado de Estados Unidos de las Islas Jónicas, un protectorado inglés en Grecia, en 1850. Este periodista paso por cada rincón del mundo hasta llegar a Japón en 1890, donde se desempeñó como profesor de inglés y se interesó en el folclore japonés. En sus numerosos escritos, bajo el seudónimo de Koizumi Yakumo, nombre que tomó luego como propio al naturalizarse japonés, trató de dar cuenta de diferentes tradiciones folklóricas, en particular cuentos de terror. El libro *Kwaidan*<sup>2</sup> en particular desarrolla diferentes leyendas con respecto a los fantasmas e insectos tanto en Japón como en China. Es aquí donde encontramos a la *yuki-onna*. Hearn fue el primero en poner en escrito una versión de la leyenda en la que dos leñadores, Mosaku y Mokukichi quedan atrapados en una tormenta de nieve y la *yuki-onna* aparece congelando a Mosaku pero salvando la vida de Mokukichi por su juventud y belleza con la condición de no revelar lo ocurrido. Al regresar y pasar el tiempo, Mokukichi conoce una mujer muy bella llamada Oyuki con quien se termina casando y teniendo hijos. Una noche, Mokukichi le cuenta a Oyuki lo sucedido con la *yuki onna* y Oyuki revela que era ella, y que lo iba a matar por revelarlo. Pero al final no lo mata, Oyuki era madre y amaba a su esposo, a pesar de que rompió su promesa y termina dejándolo en una escena donde se funde con el silbido del viento y jurándole que lo mataría si maltrata a sus hijos. Esta somera descripción del relato nos revela dos cosas, la primera que no es una historia de fantasmas. La *yuki-onna* no es la aparición de un alma en pena, sino una verdadera criatura mítica<sup>3</sup> y por otro lado, la *yuki onna* tiene dos partes, una como monstruo sobrenatural y la otra como la de una mujer bellísima. Las historias de la *yuki onna* son variadas, en el periodo Meiji<sup>4</sup> todas circulaban por tradición oral y la mayoría, pensaba el propio Lafcadio Hearn, que la *yuki onna* era un espíritu de la nieve que no dañaba<sup>5</sup>, sino que determinaba el destino de aquel que la viese. Y esto lleva a pensar que se trataría de una Femme Fatale. Makino Yoko sostiene que esto se relacionaría con un escrito particular de Baudelaire, autor que conocía profundamente Hearn en sus viajes, tanto en Luisiana como en Francia, “las bendiciones de la luna”,

---

<sup>2</sup> Lafcadio Hearn: *“Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things”* Boston, Mifflin and Co . 1904

<sup>3</sup> Makino, Yoko: “Yuki onna and Baudelaire’s “les bienfaits de la lune” ,en “Cooperative literature studies” volume 28, número 3, Penn State University,

<sup>4</sup> Periodo Meiji 1868-1913

<sup>5</sup> Makino, Yoko: “Yuki onna and Baudelaire’s “les bienfaits de la lune” ,en “Cooperative literature studies” volume 28, número 3, Penn State University, página 238

donde la aparición de la luna y la maldición a la niña se asemejan mucho a la introducción de la *yuki onna*. Aquí vemos la comparación

*“Y bajó muellemente por su escalera de nubes y pasó sin ruido a través de los cristales. Luego se tendió sobre ti con la ternura flexible de una madre, y depositó en tu faz sus colores. Las pupilas se te quedaron verdes y las mejillas sumamente pálidas. De contemplar a tal visitante, se te agrandaron de manera tan rara los ojos, tan tiernamente te apretó la garganta, que te dejó para siempre ganas de llorar. Entretanto, en la expansión de su alegría, la Luna llenaba todo el cuarto como una atmósfera fosfórica, como un veneno luminoso; y toda aquella luz viva estaba pensando y diciendo: "Eternamente has de sentir el influjo de mi beso. Hermosa serás a mi manera.”*<sup>6</sup>

Aquí vemos la luna de Baudelaire, bajando y llenando la atmosfera de un blanco fosfórico hacia la cuna de un niño a quien le aprieta la garganta y lo besa, maldiciéndolo y bendiciéndolo a la vez. Ahora la *Yuki onna* de Hearn

*[...] (Mokukichi) despertó y vio un destello de nieve en su rostro. La puerta de la cabaña fue abierta a la fuerza por la luz de la nieve (yukiakari) y vio una mujer en la habitación, una mujer completamente blanca. [...] luego se acerco hacia Minokichi y descendió su rostro cada vez mas hasta casi tocarlo. El pudo ver que era hermosa aunque su mirada le daba miedo. Por un buen tiempo ella lo miro y le sonrió mientras le dijo “quería tratarte igual que al hombre mayor, pero no puedo evitar sentir lástima por ti, eres muy joven y demasiado bello así que no te matare” –sin embargo continuó diciendo- “si llegas a decirle lo que viste esta noche, incluso a tu madre, yo me voy a enterar y voy a venir a matarte”.*<sup>7</sup>

Como podemos ver podemos rastrear similitudes, primero que nada la típica característica de la *Femme Fatale* de fines del siglo XIX cuya doble naturaleza, bondadosa y malvada aparece en ambos relatos. La segunda, la forma de aparecer, a través de un halo de luz blanca y de una extrema belleza. Makino Asegura que Hearn no adaptó una tradición oral japonesa, sino que unificó las tradiciones literarias de oriente y occidente (Makino, P 240)

---

<sup>6</sup> Baudelaire, Charles: “Los beneficios de la Luna” citado en Erkins John “Studies on extraordinary prose” Nueva York

<sup>7</sup> Lafcanio Hearn: “*Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*” Boston, Mifflin and Co. 1904

y donde el tabú del pasado queda activo en los dos momentos de la serie, el pasado, la tormenta de nieve y la aparición de la *yuki onna* y el segundo momento donde Oyuki revela su verdadera identidad ante rememoración por parte de Mokukichi de la fatídica noche de la tormenta de nieve.

### **La base de datos y el *Encyclopedic mode* : de los diccionarios de monstruos a los conocimientos otaku**

Además del trasfondo literario, otro elemento necesario para analizar la figura de la *yuki onna* es el trasfondo del acervo de conocimiento y el tratamiento y difusión de la información, tanto sobre los monstruos como de los estereotipos de personajes en las series de anime. En efecto, la lógica de los fans del anime funciona como la de una base de datos colectiva, según lo describió Azuma Hiroki<sup>8</sup> es un gran entramado de interpretaciones codificadas en estereotipos donde un personaje ocupa una o varias categorías tipológicas. El ejemplo clásico es la palabra *Tsundere*<sup>9</sup>. *Tsundere* son todos los personajes de anime cuya característica es un primer momento, donde el protagonista se muestra agresivo, y un segundo momento donde este protagonista rompe su máscara de agresividad y desnuda sus verdaderos sentimientos. Esta lógica funciona de manera similar a la forma en que los tratadistas hacían enciclopedias de *yokai*. Estos tratadistas recababan gran cantidad de información de los monstruos, y en dos carillas o una adjuntaba un dibujo con una descripción exhaustiva de dicho *yokai*. En particular, el trabajo de Toriyama Seiken es capital en esto pues separa a los monstruos uno de otro. En palabras del estudioso de la cultura *yokai* Michael Dylan Foster, el “*Encyclopedic Mode*” se trata de:

*“Un método discursivo y práctico, el modo enciclopédico significa un serio esfuerzo de recolección de datos y codificación, de cosas que son catalogadas. Esto enfatiza la presentación de una inclusiva recolección de conocimientos sobre un tema. La comprensión de conocimientos lo hace compacto, contenido en unidades singulares ordenadas en un listado. Como ítems de conocimiento, estas son comprimidas en unidades cada vez más*

---

<sup>8</sup> Hiroki Azuma: “Otaku: A database Animals”, University of Minnesota Press, Minnesota. 2009

<sup>9</sup> *Tsun* significa enojo, *dere* ternura. Las dos partes del estereotipo de *tsundere*

*pequeñas, lo que les otorga cierto grado de maniobrabilidad: en efecto, aquel que conoce estos datos puede manejarlos y mezclarlos a antojo”<sup>10</sup>*

Ambas lógicas, la enciclopedia de monstruos y la base de datos mental de los otakus presentan esa característica similar de la presentación de datos pre digeridos y categorizados en pequeñas unidades. Este impulso categorizador y ordenador no es común solo de la cultura japonesa. Podemos encontrar este tipo de lógica en grupos de fans occidentales, como fanáticos de los Simpsons, de Star Wars o de cualquier serie de culto o de director. Lo importante de este punto es como se entronca esta lógica enciclopédica con la lógica de la base de datos de los fanáticos. Puesto que estas enciclopedias de monstruos resultan ser una valiosa fuente de datos para productoras, escritores y artistas de manga quienes encuentran en ellas inspiración y datos para sus personajes. No solo eso, estas leyendas escritas han sido utilizadas para comercialización fuera de las industrias culturales, como mascotas de ciudades o comercios para alentar el comercio, como el caso de los kappa, espíritus del agua que recolecta Foster en “*Methamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism*”<sup>11</sup> y el trabajo de Noriko Reider sobre los Oni<sup>12</sup> y un proceso similar de fagocitación cultural ocurre con nuestra *yuki onna*.

La industria cultural japonesa.

El último elemento presente para analizar este caso son las vicisitudes de la producción cultural nipona. Cuando hablamos de Industria Cultural es imposible no mencionar los aportes de la escuela de Frankfurt al respecto. Para empezar, la cultura de masas es una cultura que no se vende como arte, son industrias. Al ser una industria, esto lleva a cierta estandarización de los productos que lleva a la muy autoritaria posición de someter a todos los oyentes a un mismo producto pero con diferente rubrica. Incluso cualquier tipo de replica por parte de los espectadores termina siendo absorbida por la industria cultural. La otra parte de la industria cultural es el público, este se constituye entre los consumidores. Esta industria tiene como característica que su constitución es débil comparada a las

---

<sup>10</sup> Foster, M. (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University of California Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1ppkrc>. pagina 31

<sup>11</sup> Foster, M (1998) : “*Methamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism*”, *Asian Folklore Studies*, 57.1. 1-24

<sup>12</sup> Reider, N “The transformation of Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy.” *Asian Folklore Studies* 62.1 (2003): 133–57

industrias físicas en el capitalismo como puede ser la química o la del acero. En síntesis, se trata de una industria que produce el mismo tipo de mercancía con diferencias sutiles, pero propagadas de igual forma. Una de las características más notables de esta industria cultural, según Adorno y Horkheimer es que al consumidor no le llega nada que no haya sido clasificado previamente<sup>13</sup>, punto donde se relaciona con la lógica otaku. Desde el punto de vista de la Escuela de Frankfurt, esta catalogación masiva que la lógica otaku posee es solo una característica de la propia industria cultural. El consumidor no crea nada. Porque, en efecto, una característica de la industria cultural es la imposición de un consumo y de un criterio al consumidor, atrofiando su imaginación.

Sin embargo, otras posturas profundizan nuestro entendimiento de la Industria cultural. Un concepto importante en esta línea es la idea de “*Soft Power*” que encarna más allá del simple atractivo por un producto cultural. El *soft power* es lo que permite a un país imponer una cultura, unos ciertos valores culturales y en última instancia en la imposición de una agenda política común<sup>14</sup>, no muy diferente a las posturas de Adorno. La industria del entretenimiento en Japón fue muy fuerte previa a la occidentalización del periodo Meiji: casas de geishas, casas de té, teatro *noh*, teatros *kabuki*, compañías de actores ambulantes que recorrían ciudades ofreciendo espectáculo, cuentistas, dibujantes, literatura eran moneda corriente en ese Japón de los Tokugawa, cerrado al mundo. Con la Revolución Meiji estas actividades comienzan a entroncarse con el sistema capitalista. Las editoriales comienzan una actividad sin igual editando clásicos de occidente, pasquines y lo que pronto se llamaría novelas ligeras, un formato similar al pasquín con la salvedad de que suele editarse en tomos con cuatro capítulos cada uno escritos de la manera más popular y sencilla. La revolución en la actividad editorial llegaría en los años 20 a su primera edad dorada. Recién en los 40 aparecen dos elementos importantes, el cine y el manga. Este último es importante pues es actualmente el dominante de la actividad editorial, sumado a que el manga actualmente está ligado con la televisión. Gran cantidad de mangas tienen su formato animado (anime) incluso también un formato en videojuegos y en cine. Esto se entronca con la característica de industria cultural emergente que tiene Japón. En efecto, desde los 90 Japón ha empezado a importar su industria cultural en su área de influencia,

---

<sup>13</sup> Adorno y Horkheimer “Dialectica de la Ilustracion: Fragmentos filosoficos” Editorial Trotta, Valladolid 1994, tercera edición. :

<sup>14</sup> Watanabe Yasushi & Cornell :“Soft Power: Superpowers” East Gate Book, Nueva York 2008

más precisamente en los ex países que formalmente eran colonias japonesas en su pasado imperial: China, Corea y Taiwan<sup>15</sup> Esta expansión de la industria cultural japonesa se explica por varios argumentos, empezando por el poder de la globalización y la política de “asianismo” que Japón junto a otros países de Asia encararon desde el 90. Japón en su mentalidad, encarna la “cultura asiática” y se ve así misma superior al resto de los países asiáticos<sup>16</sup> por lo que podemos decir que la percepción japonesa es la de compartir una misma cultura con el resto de los países asiáticos, pero a la vez, mantienen una superioridad con respecto a ellos.

Esta cultura común es llamada “hibridización común”. En efecto, el influjo de la cultura occidental es notorio en los medios de comunicación: dramas, animación, películas incluso la idea del *show news* ha sido imitada y a la vez adaptada a la mentalidad japonesa y asiática. Esta hibridización es un ejemplo para los demás países asiáticos siguiendo la mentalidad japonesa en el sentido de poder apropiarse de la cultura ajena, mezclándola con la tradición local. Esta hibridización nació en el imperio y es el Imperio Japonés ejemplo de mixtura entre el ideario japonés y las ideas occidentales. Esta forma de tomar a occidente llega a nuestros días en el Japón moderno. Su industria cultural paso de ser una industria interna a ser una industria que intenta “tomar por asalto” Asia y luego competir mundialmente con occidente<sup>17</sup>.

Es este estado de competencia y “guerra cultural” donde se encuentra la industria cultural japonesa, en una guerra por dominar el mercado de bienes culturales en los países que fueron parte de su imperio en Asia y como cultura emergente en el mundo. La punta de lanza de este movimiento es el anime y toda la mercancía cultural que descende de él: juguetes, figuras, manga, música, videojuegos relacionados. En los últimos años Japón ha reforzado el apoyo a la industria de la animación, incluida en el paquete “Cool Japan” un programa del gobierno japonés que permite la venta directa al público internacional de diversos productos culturales japoneses<sup>18</sup>. Tras años de malabares y engaños, recién en el

---

<sup>15</sup> Iwabuchi, Koichi: “Japanese popular cultura and the post colonial desire of Asia” en, Sakamoto and Allen “Popular culture, Globalization and Japan” Routledge, Abingdon, 2006

<sup>16</sup>Id: p 22

<sup>17</sup> Martel Frederic : Cultura Mainstream, Como nacen los fenómenos de masas , Editorial Taurus , Buenos Aires , 2014

<sup>18</sup> <http://cooljapan.es/> incluso su pagina esta en español



2009 se pudo establecer el sitio y la promoción transparente del ministerio de economía (METI)

### **Las mujeres de nieve en el anime.**

Habiendo nombrado las características esenciales de la industria cultural, el origen del mito escrito de la *Yuki-Onna* y su relación con las diferidas formas de tratamiento, procesamiento y presentación de la información llegamos a nuestro punto como personaje de anime. Los *youkai* en general son de los primeros personajes en haber sido animados. La serie madre es *GeGeGe no Kitaro*<sup>19</sup> en 1969 del folklorista Shigeru Mizuki quien ya era conocido por sus exhaustivos conocimientos de *youkai*, la serie se extendió durante la década del 60, 70, 80, 90 y tuvo un revival en el 2007 y cuenta con más de 300 episodios. Mizuki es considerado uno de los padres fundadores del estudio folklórico en Japón y a la vez, un maestro de la animación. Sus *yuki onnas* aparecen recién en la cuarta temporada (la temporada que salió en los 90, emitida en Latinoamérica) e inicialmente aparecen como enemigas. *Gegege no Kitaro* versa en Kitaro, un niño *youkai* que recorre Japón tratando de amigar a estos seres con los humanos. Su papel es de mediador. En la cuarta temporada al recorrer Yamagata (una de las prefecturas norteñas de Japón) debe combatir con una *Yuki Onna* llamada Aoi. El contexto de esta enemiga va a ser recurrente en todas las *yuki onnas* que veamos: el resentimiento. Al igual que Lafcadio Hearn, Mizuki tampoco considera que las *yuki onna* sean peligrosas para el ser humano, sino seres que sufren muchísimo por su condición de *youkai*. En el caso de Aoi, ella se vuelve una enemiga por la muerte de su amante. Sus sentimientos negativos se hacen evidentes y es controlada por Nuraryhion otro *youkai* famoso y enemigo final de turno en este arco de *Gegege no Kitaro*. Otro anime muy conocido en recurrir a las *yuki onna* es *Yuyu Hakusho*<sup>20</sup> donde uno de los arcos argumentales es rescatar a Yukina, una *yuki onna* que es utilizada por un empresario para obtener sus lagrimas que supuestamente dan la vida eterna. Yukina procede de una aldea de mujeres del hielo y es hermana de uno de los protagonistas de la serie. El desarrollo de este personaje es un poco más complejo que las *yuki onna* de Shigeru Mizuki: Yukina se escapa de su pueblo, es capturada por un empresario y constantemente se la tortura para poder

---

<sup>19</sup> Shigeru Mizuki. *GeGeGe no Kitaro*, Shonen Magazine, Kodansha, 1969, Tokio

<sup>20</sup> Yoshihiro Togashi : "Yu Yu Hakusho", Shueisha, Tokio, 1990

sacar sus valiosas lágrimas. Los héroes la rescatan y se genera una relación sentimental entre Kuwabara, uno de los protagonistas y Yukina. Esta relación no se vio alterada ni por la crueldad del ser humano con ella. Además, como corolario, La relación entre Yukina y Kuwabara se va volviendo más estrecha a medida que avanza la serie, Eligiendo Yukina quedarse viviendo entre los humanos en el final de la serie.

Estas versiones de la *Yuki onna* tienen dos características esenciales, primero que, estéticamente (ver figura 1) las *yuki onna* están vestidas de manera tradicional, en segundo lugar, estas guardan mucho apego a su comunidad, viviendo lejos de los humanos, y tercer y último lugar que son personajes trágicos. Aoi de *Gegege No Kitaro* pierde a su amante y se vuelve maligna, Yukina rechaza a su comunidad, es capturada y torturada para obtener sus lágrimas, sin embargo no deja de amar a la humanidad, a quien prefiere antes que a sus pares, incluso tiene una divertida relación amorosa y tímida con un humano.

Estas representaciones como vemos, no salen del perfil clásico, sumado a que son personajes secundarios y tangenciales en las respectivas series. Nuestro foco va a estar encima de las más modernas *yuki onna*: Mizore de *Rosario+Vampire*, Tsurara de *Nuraryhyon no mago* y *Yuki de Demi-Chan wo Katarai*. La principal atención se debe a que en estas representaciones, los estereotipos del *moe*<sup>21</sup> y la presencia de los microrelatos de la cultura *otaku*. Con esto me refiero a que tendremos personajes puramente pensados para ser consumidos y no solo eso, sino que son también representaciones en el sentido de que encarnan pensamientos, deseos de género, y un punto de vista común<sup>22</sup>. Es en este sentido él porque me parece remarcable ya no se trataran de personajes recortados del relato de Lafcadio Hearn, sino serán modernizados, “*otakuizados*”.

El primer ejemplo de *yuki onna* moderna es Mizore Shirayuki del anime *Rosario+Vampire*<sup>23</sup> del 2004. Mizore es el último personaje protagonista en aparecer, y su introducción a la serie es por lo demás trágica, pues es un personaje que dejó la escuela por ser perseguida por uno de los profesores. Tsukune, el protagonista, trató en vano reintroducirla a la escuela en un primer momento, hasta la aparición del profesor y tras un combate Mizore logra reinsertarse en la escuela, pero esta vez termina locamente

---

<sup>21</sup> Moe: efecto de enamoramiento que el personaje causa en el público. De Azuma Hiroki “*Otaku a Database Animals*” página 42

<sup>22</sup> Chartier Roger “*El mundo como representación*”, Gedisa, 1992, Barcelona

<sup>23</sup> Ikeda Akihisa: “*Rosario+vampire*”, Gekkan Shonen Jump, Shueisha, 2004, Tokio

enamorada de Tsukune, persiguiéndolo por todos lados y actuando como una acosadora. En el desarrollo de la serie, se revela muchísimo más a cerca de las *yuki onnas*, siendo parte de un arco argumental una visita al pueblo de las *yuki onnas*, donde Tsukune y los héroes se encuentran con la madre de Mizore, llamada Tsurara y donde revelan más de la naturaleza de las mujeres de las nieve, incluyendo su muy corto periodo fértil, aumentando aun mas su cuota dramática. En dicho arco, es obligada a casarse con un desconocido y tras un rescate, se revela el enemigo final de la serie. Este rescate y estos sucesos terminan afectando a Mizore, rechazando la idea de matrimonio y de tener hijos y la resuelve en la idea de perseguir a Tsukune donde sea, siendo esa su felicidad, estar cerca de él<sup>24</sup>.

Esta *yuki-onna* es moderna por varias razones, la primera es porque esta mas al gusto de los *otakus* tanto en apariencia como personalidad<sup>25</sup>, en efecto, en ambos ítems, encaja entre la mentalidad *otaku* en diferentes categorías, primero por su personalidad *dandere* (una chica enamorada que mantiene distancias con el protagonista pero no deja de estar enamorada) un poco agresiva por su tendencia a perseguir donde sea al héroe. Segundo, su apariencia (ver figura 2) encaja entre los ítems *otakus* de consumo, desde vestimenta, trasfondo, el color de pelo, color de piel, personalidad. Todas estas categorías nombradas son parte del conocimiento *otaku*, se reproducen alrededor de los animes y se van compilando con diferentes protagonistas que ocupan varias categorías tanto contextuales como visuales. Esta base de datos opera igual que el modo enciclopédico para los catálogos de monstruos y significa en el fondo, al forma en que la industria del anime opera, reproduciendo pequeños pedazos de estos estereotipos, mezclándolos y creando nuevos personajes con características de otros. A esto Azuma le llama “consumo de microrelatos” y es una parte muy importante del consumo de industria cultural en Japón pues, a través de este consumo, se reproduce la cultura *otaku*, consumiendo tipos de personajes, características de personajes, trasfondos. Por lo tanto, no importa la calidad de la serie ni su vuelo argumental sino que coincida y alimente los gustos de los fanáticos. Esto tiene una réplica pues son los fanáticos los que mantienen en constante actualización este acervo de conocimientos, por cada personaje nuevo, estos son desmenuzados, difundidos en las redes y en las

---

<sup>24</sup> Ikeda, Akihisa “Rosario+Vampire II” Jump Square, Shueisha, 4/11/2010 , Tokio

<sup>25</sup> Azuma Hiroki: Otaku a Database Animals, Minnesota press, University of Minnesota,2009. P 24

convenciones y replicados en comics hechos por fanáticos (*doujinshi*) o en *cosplay*, es decir, disfraz y representación del personaje hecho por un fanático.

Otra representación de la *Yuki onna* es Tsurara de la serie *Nurarihyon no Mago*<sup>26</sup>, que está representada como una joven compañera de escuela del protagonista, Rikuo. Esta *yuki onna* es una *yuki onna* que tiene una naturaleza doble, como Mizore de *Rosario+Vampire*, manipula el hielo, pero tiene una forma humana y una forma *yokai*, a diferencia de la anterior. Esto se nota en el cambio de vestimenta, de vestir un uniforme de escuela viste un kimono y su pelo se torna un poco más claro. En esta serie la *yuki onna* tiene mucha presencia pues es una de las guardianas y amigas de Rikuo, el heredero de una mafia de monstruos, además de estar muy enamorada de él. En esta serie se muestra una *yuki onna* afectiva, moderna, un poco sobreprotectora además de ser muy leal. A diferencia de las *yuki onnas* clásicas, ella es mucho más alegre y solidaria y tampoco es rencorosa. Su estilo de personaje encaja con el de una *nadeshiko* (es decir, una “mujer ideal”) japonesa: buena, buena cocinera, excelente compañera y fiel. Y Tsurara demuestra, a lo largo de la serie, una personalidad muy diferente a las *yuki onna* tanto de Hearn como las primeras animadas al ser una chica energética y positiva en contraparte de la tristeza y dolor que vivían las otras.

El caso de Mizore y Tsurara es un rompimiento con respecto a la visión tradicional de estas apariciones. En un primer sentido, por dejar atrás el aire tenebroso y mostrarse como una adolescente normal, con sentimientos, con ánimo, con alegría y afectivas. Esta nueva visión no responde a una modernización del mito, sino para satisfacer a la comunidad otaku: El estereotipos de mujer ideal, el estereotipo de *dandere* son categorías dentro del imaginario *otaku*. Los autores de las diferentes series echan mano a este imaginario para crear sus personajes, mezclando características, trasfondos y elementos visuales<sup>27</sup>. El imaginario *otaku*, la base de datos, es algo muy conocido y que todos comparten, desde los consumidores hasta los productores de anime, lo mismo los artistas de manga que están embebidos en esa cultura, la conocen y producen su manga en consecuencia a ello.

Esto último nos da pie para hablar de la fagocitación de una tradición cultural popular. En efecto, el caso de la *yuki onna*, como los anteriormente mencionados *onis* y otros *youkai* no son más que la apropiación de esas leyendas culturales por la industria cultural y su re

---

<sup>26</sup> Shiibashi, Hiroshi : *Nurarihyon no mago*, Shueisha, 2007 Tokio

<sup>27</sup> Azuma Hiroki: *Otaku a Database Animals*, Minnesota press, University of Minnesota, 2009, pag. 42 -43

significación vaciada de contenido y enfocada al mercado. En efecto, citando a Carvallo “la industria cultural busca modelos de la cultura popular, pero a la vez canibaliza y fagocita a esas culturas”<sup>28</sup>, es decir, la industria cultural vive de la cultura popular, la absorbe, la vacía, la espectaculariza en nombre de una demanda no satisfecha. Esta demanda analizarla es compleja pues, puede ser efectivamente una demanda real o puede ser una demanda creada. Japón es un país con una rica historia popular y llena de personajes mitológicos que la industria cultural puede echar mano. El hecho de que existan diccionarios de monstruos solo acentúa esta apropiación, que no se cristaliza hasta el libro de Lafcadio Hearn, que es por primera vez donde vemos una historia de la *yuki onna* que no sea una leyenda. El autor usó el estilo occidental para crear la leyenda de la *yuki onna*, lo mestizo y esta es la primer fagocitación. La siguiente es la adaptación del libro en una película, “*Kwaidan*”<sup>29</sup> y la adaptación en *GeGeGe no Kitaro* de su estereotipo. Lentamente se fue quitando el contenido agrario y popular y reemplazado por una imagen cada vez más comercial hasta su adaptación moderna, encarnada en adolescentes escolares, muy lejos de la imagen atemorizante y fría de los cuentos, ahora es una adolescente normal, con problemas de adolescente más que problemas por su condición de criatura mítica.

Este último traspaso podemos corroborarlo en la reciente serie “*Demi-chan wo Katarai*”<sup>30</sup> donde los monstruos de leyenda se muestran en un estado similar al discapacitado: el estado los mantiene y los provee en sus necesidades, como por ejemplo, sangre a los vampiros. Es en este contexto donde se desarrolla la vida escolar de Yuki, una *yuki onna* y a la vez estudiante de la escuela. Yuki sufre constantemente problemas físicos por su condición sobrenatural, en el primer episodio se la ve con un acceso de fiebre por haber estado mucho tiempo al sol, sufre bullying, no solo por ser estéticamente atractiva, sino porque su personalidad resulta introvertida, traumatizada por el hecho de que cuando se pone nerviosa, su sudor frío crea pequeños pedazos de hielo. Al estar deprimida, su cuerpo exhala un aura gélida y la razón por la cual tiene esta actitud es por la trágica vida de todas las leyendas de la *yuki onna*. Al parecer, la visión de Lafcadio Hearn inspiró la composición de otras historias, siempre con el talante trágico tanto en películas como en el

---

<sup>28</sup> Carvallo, José Jorge: “Espectacularización y canibalización de la cultura popular”, Revista La Marea, n°28, 2007, página 4

<sup>29</sup> *Kwaidan*: Masaki Kobayashi, Toho, 1965

<sup>30</sup> Petuso: “*Demi-Chan wo katarai*”, Kodansha, Tokio, 2014. Anime: *Demi chan wo Katarai*. A-1 Pictures, Director, Ryo Ando, Para Tokyo MX, 2017

manga y el anime. Y dentro de la serie, ese estigma trágico deprime a Yuki. Con el correr de los capítulos se la ve alegre con sus amigas, también seres sobrenaturales y viviendo una vida escolar igual a la de los humanos. De hecho, una vez asumida su condición sobrenatural, comienza a relacionarse con sus compañeros de una manera diferente, invitando a sus compañeros a salir e incluso insinuando sentimientos por un compañero.

Este modelo de *yuki onna* muestra la completa canibalización del mito dentro de la industria cultural, las *yuki onnas* modernas son más humanas que monstruos, más sensibles y vulnerables. Esta visión está mucho más cercana al gusto de los paladares de los otakus, pues reproducen un idea de género con respecto a las mujeres de sumisión pero también de cierta virtud. Los personajes analizados tienen una característica común y es que son heroínas y como heroínas poseen un papel preponderante en sus series correspondientes. En el caso de Mizore, se la considera una de las más poderosas dentro de la academia de monstruos, el caso de Tsurara además de ser la guardaespaldas y mano derecha del protagonista también posee un territorio propio donde tiene sus negocios. El caso de Yuki es particular pues no se trata de una heroína de acción sino de una heroína de una novela del género “nichijou” es decir, de un género que se basa en la cotidianidad. Por ende su protagonismo pasa por su día a día, su relación con los profesores y sus amigas, sus gustos y sus estudios. También, el día a día es un hilo conductor para ir desentramando la naturaleza de las *yuki onna*, sus problemas con la temperatura, su baja temperatura corporal, el sudor frío hecho hielo que emana al estresarse.

De esta manera, un mito popular terminó consumido por una poderosa industria cultural y convertida en un producto más a través de un derrotero histórico rastreable y sensible.

### **Idolización y juventud, de Japón a Argentina**

El fenómeno de cambio de la representación de la *Yuki onna* permitió su “idolización”. Con “idolización”, en el contexto de la cultura *otaku*, definimos el proceso donde un personaje ficticio se transforma en un ícono. En el caso de las *Yuki onnas*, Mizore Shirayuki de *Rosario+vampire* es el ícono y la “idol”. La idolización es un fenómeno de gran arraigo en esta comunidad, desde sus inicios se idealiza a los personajes y se los

convierte en “*waifu*”<sup>31</sup>. Con *waifu* nos referimos a personajes que generan empatía y atracción en el público, a punto de ser consideradas “esposas”. La idolización también es encontrada en los animes históricos, la investigación de Rosa Lee nos sugiere que además, existe un vínculo entre el público y el personaje que no solo es visual, sino también es afectivo y motivacional<sup>32</sup>. El “idol” es un aspiracional. La investigación de Lee nos muestra las representaciones de Hijikata Tōshizō, un samurái del último periodo del shogunato, llamado *bakumatsu*, (1860-1868) donde, tanto en la literatura como en el manga aparece como un líder nato, un hombre confiable, sacrificado por sus objetivos y sumamente apuesto. Estas representaciones no son banales y ya Chartier<sup>33</sup> se encargó de demostrar que los discursos contemporáneos hacia el pasado suelen ser aspiraciones y representaciones del presente, y que estos contienen los sentimientos, las visiones y los pensamientos del público que consume ese tipo de publicaciones. Pero estas representaciones también resultan ser un simulacro. En efecto, Una de las características de la cultura *otaku* es el consumo de microrelatos, y este consumo es un consumo repetitivo de formas o de pequeños detalles que se repiten, serie tras serie. Esta “perdida del aura” en palabras de Walter Benjamin es la característica de la producción del anime, la reproducción de elementos: personajes, diseño, trasfondos, historia, tiempo histórico. Y es esta reproducción de “copias de copias” o consumo derivativo<sup>34</sup> es lo que condiciona el comportamiento *otaku*.

Este comportamiento puede ser rastreado en las convenciones y en la conducta. La cultura *otaku* es una cultura que se autodefine como joven, independientemente de la edad, y se identifica justamente con la reproducción de su base de datos mental a través de ficciones, de *cosplay*, de dibujos o simplemente por sus opiniones en la red.

En el caso del *cosplay* por ejemplo, cuando mejor es la representación, mejor es el “*cosplayer*”<sup>35</sup>. A eso se suma la cantidad de pines, remeras u objetos de identificación que

---

<sup>31</sup> Waifu: pronunciación japonesa de “Wife”, esposa en inglés. Palabra surgida luego de un chiste en el anime *Azumanga Daioh* en el 2000.

<sup>32</sup> Lee Rosa: “Romantising Shinsengumi in contemporary Japan”, *New Voices*, Sydney, 2011

<sup>33</sup> Chartier, Roger: “el mundo como representación”, Gedisa, 1992, Barcelona

<sup>34</sup> Azuma, Hiroki: “Otaku a Database Animals”, University of Minnesota, Minnesota, 2009

<sup>35</sup> Del Vigo, Carpezano: “El concurso de cosplay: Dinámicas y interacciones subculturales, FSOC, recuperado de Academia.Edu

[https://www.academia.edu/28163632/El\\_concurso\\_de\\_Cosplay\\_Din%C3%A1micas\\_e\\_interacciones\\_subculturales.\\_Lic.\\_Carpezano\\_Noelia\\_Anal%C3%ADa\\_Lic.\\_.Del\\_Vigo\\_Gerardo\\_Ariel\\_FSOC\\_UBA\\_](https://www.academia.edu/28163632/El_concurso_de_Cosplay_Din%C3%A1micas_e_interacciones_subculturales._Lic._Carpezano_Noelia_Anal%C3%ADa_Lic._.Del_Vigo_Gerardo_Ariel_FSOC_UBA_)

la comunidad consume y porta, tanto en los eventos como en la vida cotidiana, cosa que no deja de salir de la lógica de la reproducción de datos. Este comportamiento es rastreable tanto en la comunidad argentina de fans del anime como en la japonesa. Incluso la idolización es común, mas allá de la belleza grafica esta la personalidad de la protagonista y en este caso, Mizore de *Rosario+Vampire* es una “idol” para los *otakus* pues encarna un estereotipo, tanto visual como narrativo, que resulta atractivo y que trasciende los gustos de género.

Mizore Shirayuki es un icono para algunos adolescentes y fanáticos del anime, no solo porque volvió a poner de moda a la mujer de hielo, sino que le dio otro rostro. Lejos de la imagen de la mujer de hielo como un ser trágico, bello, pero que traía desgracia y ruina para quien lo viese, Mizore es todo lo contrario, es una adolescente, bella, enamorada, devota de sus amigos y de la persona que está enamorada, a punto tal de tener conductas persecutorias. Más allá de sus padecimientos es un personaje que no se rinde en su batalla por los sentimientos del protagonista, aunque tenga que jugar sucio y esta es la razón de su idolización y el retorno de la *yuki onna* al anime y a la imaginación *otaku*. Podemos rastrear incluso una visión de género en esta imagen, el deseo masculino de una mujer devota, hermosa, que pelee por sus sentimientos y sea fiel. Pero lo curioso es que Mizore es también “*idolizada*” por las mujeres, y esto está basado no solo en su imagen, como los hombres, sino también en su característica persecutoria de objetivos, su seguridad y su falta de tabú con respecto a la sexualidad.

Rosa Lee menciona que el fenómeno de la idolización en personajes históricos se basa en una imagen inspiradora, que la comunidad percibe y la convierte en una aspiración. Y estas aspiraciones varían con el tiempo y con los lectores de dicha época. Esto tiene concordancia, no solo con el postulado de Chartier con respecto a las representaciones, sino también con la idea de Gramsci de la literatura nacional<sup>36</sup> como una apelación a los sentimientos del lector, los héroes apelan a las ideas de la masa.

Y es en este sentido donde las ideas de los *otakus* se mezclan con el deseo de misterio, pues un ser sobrenatural es una idea misteriosa sobre la naturaleza, que aún perdura<sup>37</sup>. Estos deseos generan una movida cultural aprovechada por la industria cultural: Juguetes,

---

<sup>36</sup> Gramsci, Antonio: “Literatura y vida nacional”, Ed, Las Cuarenta, 2009, Buenos Aires

<sup>37</sup> Michael Dylan Foster, “*Pandemonium and Parade*”: *Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University of California Press 2009



accesorios, colgantes, incluso tours por los lugares donde se tomaron locaciones para la producción de series<sup>38</sup> conocida como “peregrinaciones a lugares sagrados” (por los *otakus*) y promovida por el mismo gobierno japonés. En el caso de la *yuki onna*, se promociona el turismo local incluso llegando a pedir la franquicia de una serie incluso un personaje para promocionar o poner en oferta limitada distintos tipos de bienes.

### **Conclusión de Japón a las aulas bonaerenses**

El periplo de la *yuki onna*, de monstruo local a idol nos habla no solo de lo que una industria cultural puede generar, sino también de lo poderosa que es esta que puede trasladarla fuera de sus fronteras. Lejos de Japón, en las aulas bonaerenses, un chico o chica puede tener en un broche, o su cuaderno forrado a mano o en separadores hechos a medida la figura de Mizore Shirayuki o algún otro monstruo de la literatura popular nipona. Es este hecho que se nos escapa de las manos, al ver en el cierre de las olimpiadas de Río de Janeiro la presentación de las olimpiadas de Tokio y ver los personajes populares de los videojuegos y la animación japonesa tendría que destaparnos los ojos ante una poderosa industria cultural emergente, con la capacidad de disputarle en igualdad a la norteamericana y a cualquier otra.

El campo de investigación del anime está en crecimiento, así también como la de la cultura de fans focalizada en los eventos de anime y en la cultura compartida entre *otakus* de Latinoamérica, aun así, hay pocos historiadores latinos que seriamente se ponen a razonar e historizar este fenómeno que crece a pasos agigantados. Esta cultura genera un movimiento juvenil interesante y de largo arraigo en el país<sup>39</sup> y muy activo. Parte de esa actividad es compartir gustos comunes y fanatismos por tal o cual personaje así también la idolización, como parte importante de este movimiento. El mismo movimiento ocurre en Japón, lo que nos habla de la universalidad de esta industria cultural y de su capacidad de penetración, a la vez, la facilidad de llevar los comportamientos de uno a otro de los continentes.

### **Bibliografía**

---

<sup>38</sup> <http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/cultural/pilgrimage/rakisuta.html>

<sup>39</sup> Del Vigo-Carpezano: “Mas alla del feliz fin de semana: El cosplay en Argentina” Tesina de Grado, Facultad de Ciencias Sociales, Dirigida por Libertad Borda. Disponible en [https://www.academia.edu/28890880/M%C3%A1s\\_all%C3%A1\\_del\\_mundo\\_feliz\\_del\\_fin\\_de\\_semana\\_Cosplay\\_en\\_Argentina](https://www.academia.edu/28890880/M%C3%A1s_all%C3%A1_del_mundo_feliz_del_fin_de_semana_Cosplay_en_Argentina)

Michael Dylan Foster: "The book of Yokai" , University of California press, California , 2015

Makino, Yoko: "Yuki onna and Baudelaire's "les bienfaits de la lune", en "Cooperative literature studies" volume 28, número 3, Penn State University.

Martel Frederic : Cultura Mainstream, Como nacen los fenómenos de masas , Editorial Taurus , Buenos Aires , 2014

Hiroki Azuma: "Otaku: A database Animals", University of Minnesota Press, Minnesota. 2009

Carvalho, José Jorge: "Espectacularización y canibalización de la cultura popular" , Revista La Marea, n°28, 2007 , página 4

Lee Rosa: "Romantising Shinsengumi in contemporary Japan" , New Voices, Sydney, 2011

Iwabuchi, Koichi: "Japanese popular culture and the post colonial desire of Asia" en, Sakamoto and Allen "Popular culture, Globalization and Japan" Routledge, Abingdon, 2006

Foster. M (1998) : "Methamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism", *Asian Folklore Studies*, 57.1. 1-24

Reider. N "The transformation of Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy." *Asian Folklore Studies* 62.1 (2003): 133-57

Adorno y Horkheimer "Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos" Editorial Trotta, Valladolid 1994, tercera edición.

Watanabe Yasushi & Cornell: "Soft Power: Superpowers" East Gate Book, Nueva York 2008

Foster, Michael , "Pandemonium and Parade": *Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University of California Press 2009. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1ppkrc.pagina.31>

Gramsci, Antonio: "Literatura y vida nacional", Ed, Las Cuarenta, 2009, Buenos Aires

Chartier, Roger: "el mundo como representación", Gedisa, 1992, Barcelona

#### Fuentes

Lafcadio Hearn: "*Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*" Boston, Mifflin and Co . 1904

Petuso: "Demi-Chan wo katakarai", Kodansha, Tokio, 2014. Anime: Demi chan wo Katarai. A-1 Pictures, Director, Ryo Ando, Para Tokyo MX, 2017

Ikeda, Akihisa "Rosario+Vampire II" Jump Square, Shueisha, 4/11/2010 , Tokio

Shigeru Mizuki. GeGeGe no Kitaro, Shonen Magazine, Kodansha, 1969, Tokio

Yoshihiro Togashi : "Yu Yu Hakusho", Shueisha, Tokio, 1990

Shiibashi, Hiroshi : Nurarihyon no mago, Shueisha, 2007 Tokio

Baudelaire, Charles: "Los beneficios de la Luna" citado en Erkins John "Studies on extraordinary prose" Nueva york

Kwaidan: Masaki Kobayashi, Toho, 1965. Pelicula

#### Imágenes

Ilustracion 1: Yuki onnas del viejo estilo.



Ilustracion 2: Yuki onnas modernas.

