

Ojeda García, F.M. y Quintairos-Soliño, A. (2021): El cuento más allá de la tradición literaria: el *Taketori Monogatari* como paradigma de la globalización de referencias culturales. *Cultura, Lenguaje y Representación*, Vol. xxv, 265–284  
ISSN 1697-7750 · E-ISSN 2340-4981  
DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/clr.2021.25.15>

## El cuento más allá de la tradición literaria: el *Taketori Monogatari* como paradigma de la globalización de referencias culturales

Tales beyond Literary Tradition: The *Taketori Monogatari* as a Paradigm of the Globalization of Cultural References

FRANCISCO MIGUEL OJEDA GARCÍA  
UNIVERSIDAD DE GRANADA  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8068-9239>

ALBA QUINTAIROS-SOLIÑO  
UNIVERSIDAD DE VIGO  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0064-1695>

Artículo recibido el / *Article received*: 2020-05-10  
Artículo aceptado el / *Article accepted*: 2021-02-21

RESUMEN: El *Taketori Monogatari* («El cuento del cortador de bambú») es considerado uno de los cuentos favoritos de los japoneses. Escrito en Japón durante la era Heian (794–1185), el cuento de Kaguya, una cautivadora princesa procedente de la luna, inspira todo tipo de obras, de películas a videojuegos. Los elementos que conforman esta historia se han convertido en referencias culturales reconocibles tanto fuera como dentro del territorio nipón. Nuestro objetivo es cartografiar las formas en que este cuento tradicional ha trascendido el mundo literario y ha pasado a formar parte de todo un repertorio de obras contemporáneas japonesas, centrándonos, concretamente, en las producciones *anime* (animación, *manga* y videojuegos). Gracias al análisis de una selección de 18 casos en los que hemos explorado el nivel de adaptación del argumento, la presencia de tropos y las reconversiones de Kaguya, hemos concluido que: a) existen varios grados de fidelidad en las formas *anime* de narrar el *Taketori Monogatari*; b) estas encuentran su lógica en la necesidad de adaptar su historia a los imponderables de la sociedad japonesa actual; y c) el *anime* posee una gran función pedagógica, pues, mientras vehicula transnacionalmente este cuento tradicional, también permite su aprendizaje a escala global.

*Palabras clave:* *Taketori Monogatari*, Kaguya, tradición literaria, globalización de referencias culturales, *anime*.

**ABSTRACT:** *Taketori Monogatari* (“The Tale of the Bamboo Cutter”) is considered one of the most preferred tales in Japan. Written during the Heian period (794–1185) in Japan, the tale of Kaguya, an enchanting princess from the Moon, has inspired all kinds of artworks, from films to videogames. The elements that define this story are worldwide known, becoming recognizable cultural references both in Japan and overseas. Our aim is to map how this folk tale has transcended the literary world to be part of a varied repertoire of contemporary Japanese productions and, particularly, *anime* (animation, *manga*, and videogames). Eighteen cases have been analysed, emphasizing storyline adaptations, presence of tropes, and depictions of Kaguya. The following conclusions have been drawn: a) the accuracy when retelling this tale is varied and can be divided in several levels; b) the purpose of retelling it meets the need for a story adapted to the imponderables of present-day Japanese society; and c) *anime* has a great educational function, transnationally conveying this folk tale, as well as enabling its learning at a global level.

*Key words:* *Taketori Monogatari*, Kaguya, literary tradition, globalization of cultural references, *anime*.

## 1. INTRODUCCIÓN

Narrada, adaptada, reformulada, distorsionada, aludida... La historia de Kaguya, la princesa de la luna, no ha pasado desapercibida desde sus orígenes y podemos atisbar su influencia en todo tipo de productos culturales, desde el cine o el cómic hasta los videojuegos, desde las narrativas propias de la era Heian (794-1185) hasta la recién estrenada era Reiwa (2019).

Kaguya es la protagonista del cuento nipón *Taketori Monogatari* («El cuento del cortador de bambú»), una princesa selénica de minúsculo tamaño que un viejo cortador de bambú encontró en el interior de una caña resplandeciente. En este cuento, el hombre la cría como si fuese su hija y, cuando esta crece mágicamente en cuestión de días, le da un nombre: Kaguya, la princesa resplandeciente del flexible bambú. Su gracia y belleza eran tales que todos los hombres casaderos del país competían por su amor. Kaguya los rechazó a todos, pero cinco de ellos no cejaban en su empeño. Entonces, anunció que se casaría con el primero que consiguiese uno de estos objetos legendarios: el cuenco de piedra de Buda, la rama de gemas de Hōrai, la piel del ratón de fuego, la joya del cuello de un dragón y la *koyasugai* («concha de cauri»). Como pretendía, todos ellos fracasaron en su misión. Estos acontecimientos llegaron a oídos del emperador, quien también se interesó por la curiosa doncella y, tras mucho insistir, fue correspondido. Tiempo después, Kaguya comenzó a observar cada noche la luna, apesadumbrada. Entonces, reveló a sus padres y al emperador la pronta llegada de los seres celestes de la luna, lugar del que ella procedía y al que debía regresar. El emperador trató de impedirlo, en vano, y la princesa regresó a la luna, resignada, tras beber del elixir con el que los seres celestiales le concedieron la inmortalidad. Kaguya dio el brebaje sobrante a sus padres y al emperador,

quienes decidieron verterlo en la cima de un monte, ahora conocido como Fuji, que produjo un incesante humo y alcanzó la inmortalidad.

Si al lector le han sonado la historia o fragmentos de ella, no debería sorprenderse: *El cuento del cortador de bambú* ha trascendido lo literario y se ha convertido en un recurso recurrente en todo tipo de producciones culturales japonesas. Kaguya pervive, desde el siglo IX, en el imaginario colectivo de la sociedad japonesa, pero su presencia es también innegable en aquellos contextos donde la cultura popular nipona ha permeado. Por ello, resulta esencial entender cómo se ha producido la conversión de este cuento tradicional en un recurso imperecedero dentro del sistema literario japonés.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Nuestro objetivo es cartografiar los mecanismos y dinámicas que sigue este cuento tradicional para integrarse en las producciones transmediáticas japonesas, comparando y analizando las formas concretas de narrarlo a través de la animación japonesa, *manga* (cómic) y videojuegos. Mediante el análisis de contenido, mayormente cualitativo, de una selección de 18 producciones en las que el *Taketori Monogatari* inspira la narrativa *anime*, observaremos cómo el texto original se ha visto modificado por diferentes manifestaciones de la cultura japonesa contemporánea, adquiriendo el potencial para transmitir globalmente su contenido. A la hora de seleccionar las obras que conforman este corpus, se han rastreado cronológicamente, desde los años 80 hasta la actualidad, todos aquellos títulos donde las referencias a la princesa Kaguya y a su historia están presentes. Centrarnos en el *anime* no es una decisión baladí, pues sus producciones forman parte de la cultura de masas contemporánea y se han convertido en un importante vehículo transnacional de todo tipo de representaciones culturales niponas. En este sentido, el vínculo entre el *Taketori Monogatari* y el *anime* es fácil de trazar, pues las novedosas formas transmediáticas japonesas son un importante medio para la (re)producción de cuentos del folclore inspirados en la tradición, pero adaptados al contexto contemporáneo (Quintairos-Soliño, 2020: 279).

## 3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL *TAKETORI MONOGATARI*

La era Heian (794-1185) está marcada por la aparición de la escritura en *kana*, silabario nativo de Japón. Este sistema de escritura, a priori más sencillo de aprender y reproducir que los sinogramas, propició la creación de una literatura vernácula, tanto en verso como en prosa de ficción, en la que destacó la autoría femenina, que dio lugar a obras hoy consideradas clásicos de la literatura japonesa (Shirane, 2012: 70–71).

En este contexto surge el género *monogatari*, centrado en la producción de cuentos tradicionales escritos en *kana*. Aunque sus orígenes parecen estar en narraciones anteriores (i.e.: mitos, leyendas, etc.), no fue hasta finales del siglo IX cuando estas historias se comenzaron a recoger por escrito. Además, es importante destacar que, aunque la literatura en *kana* fue mayoritariamente de autoría femenina, el género *monogatari* fue desarrollado sobre todo por hombres que, de forma anónima, recogían historias destinadas a un público femenino o infantil por su contenido romántico y fantástico entremezclado con elementos folklóricos (Shirane, 2012: 112).

El *monogatari* es considerado uno de los primeros géneros narrativos que guarda similitudes con el cuento clásico occidental, siendo la oralidad y la ficción cualidades compartidas por ambos. Asimismo, se caracteriza por estar escrito en prosa, la continuidad de su hilo narrativo y la presencia de poemas. En su génesis confluyeron dos corrientes opuestas: la tendencia al realismo –causa de la naturaleza social y cronística

patente en los relatos de la época— y las numerosas refundiciones de cuentos populares y fantásticos derivados de vestigios literarios de procedencia asiática y de leyendas y mitos propios y foráneos (Rubio: 2007: 255–256).

El *Taketori Monogatari* es un *monogatari* anónimo escrito, probablemente, entre 871 y 881 (Rubio, 2012: 411). Se considera la primera obra escrita completamente en *kana*, así como el paradigma del género *monogatari*, no por ser la historia más antigua escrita, sino por conseguir una fusión orgánica entre los mundos mítico y mundano, donde se utilizan fragmentos de numerosos relatos mitológicos (Takagi, 2004: 96). Así, se consigue una unión de estos al mundo terrenal al ambientar la historia en el universo de la nobleza *heiana*. En esta obra se aúnan múltiples arquetipos multiculturales integrados por los nipones en su cosmovisión: desde elementos propios de la mitología china (la rata de fuego) o del budismo hindú (el cáliz de Buda) hasta aquellos propiamente japoneses (el monte Fuji), todos se integran en la obra mediante un ejercicio sincrético, siendo asimilados en su sociedad y sirviendo de potencial marco explicativo de, por ejemplo, la actividad volcánica del monte Fuji.

Según Falero (2007: 5), el *Taketori Monogatari* amplió el género *monogatari* al incorporar la fantasía a la instantánea contextual inherente al relato (‘verismo’). Gracias a esta simbiosis entre el plano de lo real y lo imaginario, se logra que: a) se utilicen elementos representativos de la cultura japonesa, como el bambú, a la vez que se incorporan recursos del folklore nipón (i.e., seres sobrenaturales nacidos de un objeto presente en la naturaleza) (Keene, 1999: 440); y b) el cuento pueda ser utilizado como una pseudoleyenda que «explica» el origen de expresiones o enclaves de Japón (Shirane, 2012: 169–170). Todos los elementos del *Taketori Monogatari* han acabado trascendiendo el relato y convirtiéndose en arquetipos que aparecen de manera recurrente en la literatura japonesa posterior (Moreira-Apolo, 2016: 34). Así, se nos ofrece una transformación de los estilos de vida del original, que se reinventan situacional y temporalmente, pero siguen siendo claves en la estructura de la sociedad japonesa.

#### 4. GLOBALIZACIÓN, ANIME Y EL TAKETORI MONOGATARI

Los grandes avances tecnológicos han permitido que personas de todo el mundo puedan comunicarse al instante y compartir sus particularidades socioculturales con pasmosa facilidad. Las lógicas que imbuyen al actual sistema de mercado capitalista convierten a la globalización en un fenómeno que afecta económicamente a cualquier esfera social del planeta, donde fomentan, transforman y refuerzan cambios estructurales basados en la internacionalización del capital como hegemonía contemporánea. Este hecho parece haber calado hondo en Japón: en menos de cincuenta años, se ha convertido en uno de los principales exportadores de producciones culturales, entre las que destacan la animación, el *manga* y los videojuegos. Todas ellas han adquirido un lugar entre los baluartes de las nuevas vías narrativas de la modernidad, junto con los cómics y las producciones cinematográficas estadounidenses.

En este sentido, cabe destacar que la narrativa *anime* es ilimitada, pues no existe tema inadecuado para su adaptación: toda historia puede ser transformada en *anime* o *manga* y, por ello, estas producciones pueden adaptar leyendas o mitos y utilizar sus contenidos, símbolos e incluso personajes para hacerlos formar parte, mediante un ejercicio sincrético, del argumento de novedosas historias engalanadas en los axiomas y paradigmas socioculturales contemporáneos (Ogáyar-Marín y Ojeda-García, 2016: 112).

El *Taketori Monogatari* ha sobrevivido hasta nuestros días como uno de los cuentos favoritos de la población japonesa (Takagi, 2004: 105) y, en consecuencia, no ha podido quedar ajeno a este fenómeno de reconversión audiovisual. Por ello, su argumento

también es muy conocido fuera de Japón: quizás no de manera detallada, pero el devenir de la princesa Kaguya parece haber calado de alguna forma en el imaginario de Occidente. Podríamos afirmar que *El cuento del cortador de bambú* se sitúa actualmente en la intersección de una multiplicidad de dinámicas, donde se entremezclan lógicas de mercado, identidades, globalización, política y dominación simbólica, y donde la tradición intenta prevalecer y adaptarse para ser útil y no desaparecer.

Según Horno-López (2013), para los occidentales el concepto de *anime* solo es aplicable a la animación producida exclusivamente en Japón que presenta una estética particular cuyo rasgo más identificativo son los grandes y expresivos ojos de estilo *don't hurt me*. Sin embargo, debe considerarse que gran parte del *anime* no es original, sino que adapta historias del *manga*, de los videojuegos o de la literatura japonesa, entre otros. Por ello, entendemos *anime* como «repertorio transmediático de producciones culturales japonesas». Esto significa que los diferentes soportes (*manga*, animación, videojuegos, etc.) se retroalimentan para enriquecer la narrativa de un determinado título, ya sea ampliando la historia original o profundizando en los entresijos de su universo, respetando siempre el canon de la obra.

El *anime* juega un papel fundamental en la transmisión global del *Taketori Monogatari*. Como explica Jenkins (2008: 161), la animación japonesa fue exportada al mercado occidental en la década de los sesenta, cuando varias cadenas compraron diversas licencias de emisión, y sufrió un *boom* en los noventa, hasta el punto de que, actualmente, las empresas estadounidenses adquieren las licencias a la misma velocidad con la que se generan en Japón. En España, la continua emisión de *anime* en los canales autonómicos, nacionales o de entretenimiento infantil fomentó la comunicación de patrones culturales japoneses, convirtiéndolo en un elemento transculturizador (Ojeda-García, 2017: 49–50). Así, se podría inferir que gran parte de los adultos emergentes son acérrimos fans de estas producciones debido al *boom* del *anime* en los noventa (Vidal-Pérez, 2010: 118).

## 5. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Las producciones *anime* donde encuentran cabida las referencias al *Taketori Monogatari* son numerosas. Algunas influencias son explícitas y otras, veladas, mientras que las hay meramente anecdóticas, como la inclusión de un bambú del que nace una niña en el recién estrenado videojuego *Animal Crossing: New Horizons* (Kyogoku, 2020). Por ello, solo hemos considerado aquellas obras que narran, de forma más o menos lineal, la historia de Kaguya (anexo I).

### 5.1. REFORMULACIÓN DEL ARGUMENTO

Las diferentes reformulaciones del *Taketori Monogatari* pueden clasificarse según su fidelidad al original en «alta», «media» o «baja». Como puede comprobarse en el anexo I, tanto la película *El cuento de la princesa Kaguya* (Takahata, 2013) como *Hello Kitty* (Shimizu, 1993) presentan una fidelidad alta. En el primer caso, el cuento se convierte en un largometraje que, gracias a su estilo acuarelado, recuerda a las pinturas niponas tradicionales. El argumento principal de la obra ha sido respetado y se ve complementado al profundizar en tramas secundarias (como la búsqueda de los objetos que Kaguya pide a sus pretendientes) y en las emociones de los personajes. En el caso de *Hello Kitty*, el cuento se representa íntegramente mediante el característico zoomorfismo de sus personajes. La icónica Hello Kitty encarna el rol de la princesa, mientras que otros personajes con forma de gato completan el elenco del relato para contar, de principio a

fin, el cuento tradicional, aunque se omite la trama relacionada con el elixir de la inmortalidad, pues el capítulo finaliza con la partida de Hello Kitty a la luna.

La mayor parte de los casos analizados presentan una fidelidad media, ya que el cuento se adapta parcialmente para dar sentido a la narrativa interna del *anime* en cuestión, tomando prestados personajes o elementos icónicos del cuento<sup>1</sup>. Aquí encontramos el episodio «La tropa Keroro pide la luna», del *anime Sargento Keroro* (Yoshizaki, 2005); los *anime Ayashi no Ceres* (Watase, 2000), *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992–1997) o *Garo* (Wakabayashi, 2015–2016); las películas *Doraemon: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration*<sup>2</sup> (Yakuwa, 2019) e *InuYasha: The Castle beyond the Looking Glass* (Shinohara, 2002); los episodios «La niña robot» (Fujiko, 1983) y «Una princesa para Nobita» (Fujiko, 2007), de *Doraemon*, y «Leyendas urbanas de Kasukabe III - La misteriosa Kaguya de bambú»<sup>3</sup> (Usui, 2013) y «¡Hey! ¡Que Himawari es una princesa!»<sup>4</sup> (Usui, 1997), de *Shin-chan*; y el videojuego *Shin Chan: ¡Flipa en colores!* (Inti Creates, 2007).

Así, observamos estas dinámicas en «La niña robot» cuando Doraemon deja en manos del protagonista, Nobita, un artilugio del futuro cuya utilidad es producir «un robot que viene de la Luna [que] sirve para una pareja mayor que no tenga hijos, para satisfacer su soledad» (Fujiko, 1983, 0:30–0:40), el cual debe ser plantado en una caña de bambú para que crezca rápidamente hasta alcanzar el tamaño humano. El capítulo reproduce la historia del *Taketori Monogatari* en un contexto poco fiel al original, aunque conservando su estructura.

También existen narrativas de fidelidad media en las que se explicita la relación entre el original y la adaptación, mientras se localiza la acción de la nueva versión en un contexto contemporáneo sin hacer uso de elementos sobrenaturales. Este es el caso del doble episodio «The Simultaneous Stage Advance and Kidnapping», de *Detective Conan* (Aoyama, 2005), donde se nos presenta a una joven que, en pleno siglo XXI, debe enfrentarse a problemas similares a los de Kaguya. Puede que la protagonista se llame Renge y no provenga de la luna, pero el paralelismo entre su vida y el cuento es innegable. Todos los elementos han sido cuidadosamente adaptados al Japón actual, contexto que la audiencia puede comprender y, sobre todo, con el que puede identificarse. Por si el paralelismo no fuera evidente para el receptor, la narración se ve reforzada al comparar de forma constante y explícita la vida de la joven con la historia de Kaguya, superponiendo fragmentos del cuento al transcurrir del capítulo.

Finalmente, estarían todos aquellos *anime* donde se utilizan diversos elementos (ítems, personajes o contextos) del cuento tradicional para crear una historia completamente diferente, como pueden ser *Naruto: Shippūden* (Kishimoto, 2007–2017), *Sailor Moon S: The Movie* (Takeuchi, 1994), *Star☆Twinkle Pretty Cure* (Miyamoto, 2019–2020) o *Urusei Yatsura* (Takahashi, 1981–1986). Estas adaptaciones muestran una

<sup>1</sup> Aquí percibimos una convergencia estratégica entre tropos fruto de la tradición literaria occidental y aquellos otros propiamente japoneses. Pensamos que este hecho pueda deberse a la necesidad de hacer entendible un producto japonés a un público foráneo (en este caso, occidental). Por otro lado, Kunio (1948: xxiii) afirma que muchos de estos tropos, aunque no parezcan exclusivos de la cultura japonesa, en realidad podrían considerarse autóctonos, pues, en muchos casos, se produjeron en regiones donde el influjo foráneo era nulo (p. ej.: zonas montañosas, aisladas, etc.) y, por tanto, no podríamos denominarlos «importaciones». Otra posibilidad es remitirnos a la idea lévi-straussiana del «mitema», en la que se reconoce una universalidad en la estructura mental humana en cuanto a la capacidad de producción de narrativas míticas (Lévi-Strauss, 2009: 115-117).

<sup>2</sup> En adelante, «Nobita's Chronicle...».

<sup>3</sup> En adelante, «Leyendas urbanas...».

<sup>4</sup> En adelante, «¡Hey! ¡Que Himawari...!».

baja fidelidad a la historia original, aunque siguen mostrando patrones y culturemas propios del *Taketori Monogatari*, como son las alusiones a los nombres de los personajes.

En este sentido, resulta especialmente ilustrativa la producción *Star ☆Twinkle Pretty Cure*<sup>5</sup>, centrada en la historia de un grupo de adolescentes entre las que se encuentra Kaguya Madoka, una estudiante que puede transformarse en la guerrera Cure Selene. Su poder proviene de un mundo extraterrestre, por lo que resulta evidente que, al establecer el origen de Madoka, se ha trazado un paralelismo entre el espacio exterior y la luna del cuento original, idea reforzada por el hecho de que el álter ego de la chica se llame Selene («luna», en griego). Por otra parte, el objetivo de las guerreras Cure es encontrar una serie de objetos legendarios necesarios para mantener la paz en el universo; aunque esta vez son las propias protagonistas las encargadas de realizar la búsqueda, la similitud de la trama con el cuento, donde los pretendientes deben localizar dichos objetos, es innegable. Sin embargo, salvo algunas referencias puntuales, poco más se puede decir del parecido entre la princesa y Madoka: el *Taketori Monogatari* ha servido para introducir referencias intertextuales en una obra que poco o nada tiene que ver con la original y que tampoco pretende actualizarla a los estándares contemporáneos, si bien las referencias a la princesa Kaguya suponen en sí mismas una llamada de atención a los espectadores, de los que se espera que reconozcan los guiños al famoso cuento.

## 5.2. ADAPTACIÓN DE LOS ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL *TAKETORI MONOGATARI*

Al observar detenidamente las adaptaciones del *Taketori Monogatari* desarrolladas en el anexo I, podemos comprobar que existen motivos comunes a todas ellas, por lo que debemos suponer que los autores de estas versiones han considerado que dichos elementos son representativos del original y, por tanto, deberían ser referencias identificables para la audiencia. Tras analizar estas producciones, hemos concluido que las constantes narrativas presentes, de manera más o menos explícita, en dichas obras son: 1) el origen inalcanzable de Kaguya; 2) Kaguya como mujer inaccesible; 3) la búsqueda de objetos legendarios; 4) la competición de los pretendientes; 5) la separación de los amantes; 6) la inmortalidad; y 7) elementos secundarios característicos del cuento.

En primer lugar, se destaca el origen inalcanzable del personaje inspirado en Kaguya, sea este la luna (*Sailor Moon*) y, por analogía, el espacio exterior (*Sargento Keroro*) o una familia de clase social alta (*Detective Conan*). Sin duda, el origen de la princesa está íntimamente ligado a su representación: en el cuento, Kaguya es misteriosa e inaccesible, una muchacha que surge de una caña de bambú, de la que parece desconocerse su procedencia y que desaparece rodeada de un séquito lunar. Las versiones que hemos analizado han adaptado con total libertad la personalidad de la princesa, pero el patrón suele mantenerse:

1. Su título nobiliario, el de «princesa», la convierte en inalcanzable para gran parte de los personajes (p. ej.: Sutemaru, campesino y amigo de la princesa en *El cuento de la princesa Kaguya*); en las versiones ambientadas en contextos más modernos ocurre lo mismo cuando, en lugar de ser princesa, Kaguya se transforma en robot (*Doraemon*) o en la hija de un magnate (*Detective Conan*).
2. Su origen «celestial», «extraterrestre» o «mecánico» la envuelve en un halo de misterio que llama la atención de los humanos, como ocurre en *Doraemon* o en *Ayashi no Ceres*, donde quienes la rodean tratan de conocerla mejor por diferentes razones (p. ej.: investigar su origen, utilizar su poder, etc.).

---

<sup>5</sup> En adelante, *Star ☆Twinkle*...

Como podemos ver, el modo en el que los personajes humanos reaccionan ante la presencia de un ser al que consideran «diferente» por su origen y apariencia es un mecanismo para la construcción de la otredad. En las adaptaciones de Kaguya, donde se eleva un personaje «foráneo» al nivel de «diosa» (*Ayashi no Ceres*), «princesa (celestial)» (*Garo, Hello Kitty*) o «salvadora» (*Nobita's Chronicle...*, *Star ☆Twinkle...*) y se describe como de gran hermosura, la otredad tomaría forma de exotismo y, al mismo tiempo, vendría dada por su carácter sobrehumano. De acuerdo con Saeki (citada en Napier, 2001: 191), en este tipo de historias en las que se presenta algún tipo de conflicto sobre la otredad suele ofrecerse una respuesta a la pregunta «¿Cómo aceptamos la existencia del «otro» o llegamos a algún tipo de entendimiento mutuo [en una sociedad] en la que mundos diferentes no se pueden fusionar y mantendrán eternamente sus territorios separados?». Saeki sugiere que aquellas narrativas en las que se acepta la «diferencia como parte esencial de la vida» y se produce un «diálogo con el Otro» responden al fenómeno de la globalización, por lo que es habitual que cada vez más adaptaciones de Kaguya reflexionen sobre el papel del «Otro» en la sociedad en la que pretenden integrarse (p. ej.: *Detective Conan*, *Doraemon: la niña robot*, *Doraemon: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration*), mientras que el *Taketori Monogatari* no profundiza en dicha idea.

Un recurso que también se repite habitualmente es el de la «búsqueda mítica», término con el que nos referimos a aquellos viajes que emprenden uno o varios personajes para localizar objetos generalmente mágicos. Mientras que en el cuento Kaguya solicita a sus pretendientes que consigan cinco objetos legendarios, en las nuevas versiones se siguen varias tendencias: a) Kaguya pide a sus pretendientes los mismos objetos que en el *Taketori Monogatari* (p. ej.: *Hello Kitty*); b) Kaguya pide a sus pretendientes objetos distintos a los del cuento original (p. ej.: «¡Hey! ¡Que Himawari...!»); c) la propia Kaguya debe acudir en busca de los objetos legendarios, sean estos o no los del cuento original (p. ej.: *Star ☆Twinkle...*); y d) Kaguya se convierte en el propio «objeto legendario» que debe ser encontrado (p. ej.: *Nobita's Chronicle...*). Aunque las fórmulas son diversas y los ítems varían enormemente de una adaptación a otra –incluyendo a la propia Kaguya como elemento místico–, la búsqueda es un referente constante en casi todas las reinenciones del cuento.

En algunos casos, al igual que en el *Taketori Monogatari*, esta búsqueda mítica da lugar a una competición entre los pretendientes (*El cuento de la princesa Kaguya, Hello Kitty*, etc.). Sin embargo, como hemos visto, cada vez es más habitual que en las nuevas adaptaciones sea la propia princesa Kaguya la que emprenda la búsqueda de los objetos legendarios. Este es el caso de *Ayashi no Ceres*, donde Aya, reencarnación de la diosa Ceres, se compromete a encontrar el «chal celestial», un objeto legendario que la diosa utilizaba para desplazarse entre su mundo y la Tierra y que le fue arrebatado muchas generaciones atrás, lo que le impide regresar a su hogar. Del mismo modo, en *Sargento Keroro* es la propia Kaguya quien lleva siglos buscando cinco minerales necesarios para arreglar su nave nodriza y abandonar la luna.

Otro motivo recurrente en prácticamente todas las adaptaciones es la separación de los amantes, aunque el amor toma muchas formas y esta separación no implica solo a Kaguya y su pareja, sino también a sus seres queridos. Mientras que las distintas versiones de Kaguya y su amante se ven distanciadas en historias como *Sailor Moon* o *Detective Conan*, en *Garo* Kaguya pierde a sus padres adoptivos. En este sentido, quizá sea *Ayashi no Ceres* el caso más ilustrativo, pues la protagonista, Aya, pierde a sus padres, a su hermano y a algunas de sus amistades, a la vez que, al final de la historia, es consciente de que en breve su amante va a morir. Esta separación poliédrica hace de *Ayashi no Ceres*

la reformulación más trágica del cuento, pues Aya no solo debe sufrir las consecuencias de albergar en su interior a un ser celestial, sino que debe sobreponerse a las múltiples pérdidas humanas causadas por su carácter divino.

También es importante destacar que algunas de las adaptaciones introducen variantes novedosas, como es el caso de la tríada de producciones derivadas de *Shin-chan*, donde se presentan tres escenarios diferentes: 1) en «¡Hey! ¡Que Himawari...!», los seres lunares devuelven a Kaguya junto a sus padres adoptivos, lo que supone el reencuentro de Kaguya con sus seres queridos; 2) en «Leyendas de Kasukabe...», Kaguya ha permanecido en la Tierra todo este tiempo, aunque al final decide regresar a su reino; y 3) en *¡Flipa en colores!*, Kaguya regresa a la luna junto a su amante, un ser lunar que ha acudido a buscarla. Como puede comprobarse, en dos de los ejemplos Kaguya acaba siendo feliz porque regresa junto a las personas que ama, mientras que en el caso de «Leyendas de Kasukabe...» podemos suponer que también lo ha sido porque logró permanecer junto a su amante y, ahora que es anciana y no hay nada que la ate a la Tierra, regresa a la luna por voluntad propia.

En el *Taketori Monogatari*, la separación de los amantes es consecuencia de la aparición de los seres lunares, que guían a la princesa de regreso a su reino. Estos seres se mantienen en las obras más fieles, mientras que en las obras de fidelidad media y baja adoptan toda serie de apariencias: por ejemplo, en «La niña robot», están representados en el hombre que acoge al robot, el señor Tsukigata, apellido que alude a la forma redondeada de la luna; y en el caso de *Detective Conan*, el padre de Renge y sus empleados se convierten en los seres lunares que obligan a la joven a regresar a su hogar.

No hay duda de que la luna es parte omnipresente de estas obras, desde ser un mero elemento decorativo o una alusión antropométrica (como ocurre con Luna en *Nobita's Chronicle...*) hasta convertirse en un marco escénico que, en ocasiones, adquiere el mayor de los protagonismos (en *Sailor Moon*, es el reino de la princesa Selene). Del mismo modo, el bambú también se convierte en marco escénico de gran parte de las historias analizadas. Así, la ciudad lunar en la que se ha refugiado Kaguya en *Nobita's Chronicle...* está ambientada en un bosque de bambú, con edificios tubulares que imitan los culmos de la planta y zonas verdes compuestas mayoritariamente por este vegetal.

Menos comunes son las referencias al crecimiento vertiginoso de Kaguya, aunque siguen presentes en narrativas como *Ayashi no Ceres* o *Doraemon*. Por otra parte, es muy habitual encontrar el culturema del conejo en este tipo de adaptaciones, si bien se trata de un elemento propio de la mitología japonesa relacionada con el *tsukimi*<sup>6</sup> y no del *Taketori Monogatari* (Okuyama, 2015: 28), lo que implica una fusión inexorable entre ambas tradiciones y relaciona el mito con el cuento. Podemos encontrar referencias a los conejos en obras como *Nobita's Chronicle...*, *Sailor Moon*, *Sargento Keroro* o *Shin-chan: ¡Flipa en colores!* Estos ejemplos unifican ambas narrativas del folklore de forma diferente: en el caso de *Doraemon*, unos conejos rosas son los habitantes originales de la luna y, además, Kaguya y los demás niños refugiados tienen antenas con forma de orejas de conejo; el caso de *Sailor Moon* alude a los conejos selénicos mediante el nombre de la protagonista, donde el nombre «Usagi» significa «conejo» y el apellido «Tsukino», «de la luna». Por su parte, la princesa Kaguya de *Sargento Keroro* cuenta con una guardia real compuesta por conejos robot y, finalmente, en *Shin-chan: ¡Flipa en colores!*, el amante de la princesa Kaguya es un ser lunar disfrazado de conejo.

El último recurso que podemos destacar es la inmortalidad, presentado en la obra original a través del elixir de la vida. Así, encontramos en el *anime* cuatro tipos de representaciones de esta inmortalidad.

---

<sup>6</sup> Festival de contemplación de la luna llena, en cuya superficie se dice que hay la silueta de un conejo.

En primer lugar, obras como *InuYasha* o *Naruto* muestran una inmortalidad similar a la del cuento. Quizás el caso más similar sea el de *Naruto*, ya que es necesaria la ingesta de un determinado elemento para frenar el deterioro natural del cuerpo.

La segunda categoría se corresponde con la reencarnación. Aquí destacamos historias como las de *Ayashi no Ceres* o *Sailor Moon*. En ambas, el álgter ego de las protagonistas es un ser celestial que pertenece a una de sus vidas pasadas, siendo ellas las versiones reencarnadas que lograrán el objetivo original. Al mismo tiempo, inmortalidad y reencarnación pueden verse complementadas, ya que Usagi Tsukino, protagonista de *Sailor Moon*, pese a ser la princesa reencarnada, vive miles de años sin perder su juventud.

Un tercer aspecto de la inmortalidad se presentaría en la serie *Doraemon* y estaría vinculado a las nuevas tecnologías. Aunque desconocemos el futuro de la Kaguya robótica del episodio «La niña robot», podríamos pensar que una tecnología llegada de un futuro idealizado, donde la vida robot emula en todos los sentidos a la humana, alcanzaría la «inmortalidad» al no estar sometida a los imponderables del deterioro orgánico.

Hay casos en los que la inmortalidad no es explícita. En este sentido, los *anime Sargento Keroro* y *Shin-chan* se erigen como los ejemplos más representativos. Por un lado, en *Sargento Keroro* se explica que la princesa, una alienígena llegada de otro planeta, habita en la luna desde que su nave se averió y se sugiere que ha estado atrapada allí desde la época en que se escribió el *Taketori Monogatari*, siendo ella misma la propagadora del cuento. Por otro lado, en el episodio «Leyendas de Kasukabe...» se muestra a una Kaguya anciana que habita en Japón desde la era Heian, momento en que se recoge el cuento por escrito. En ninguno de estos ejemplos se explicita la vida eterna de dichos personajes, aunque el hecho de que la última pueda envejecer más allá de su etapa adulta nos hace suponer su potencial mortalidad.

Finalmente, el caso ya expuesto de *Detective Conan* presenta a una Kaguya humana y desvinculada de cualquier connotación sobrenatural. Debido a esto, podemos suponer que el curso vital de la protagonista será el habitual. También es importante destacar que, aunque gran parte de estos personajes no están supeditados a la muerte o a un deterioro natural, sí que pueden perecer a manos de otros, por lo que su inmortalidad está condicionada.

### 5.3. REIMAGINANDO A KAGUYA: DE LA PRINCESA AL DEMONIO

El título del cuento original hace referencia al cortador de bambú, quien encuentra a la princesa cuando todavía es un bebé. Sin embargo, la protagonista indiscutible de la historia es Kaguya, que centra la acción y provoca el encadenamiento de acontecimientos que llevan al inexorable desenlace. Los títulos actuales que aluden al cuento evitan por completo la referencia al cortador de bambú, que no es más que un mediador, y se centran en la princesa: la película de Ghibli se denominó *El cuento de la princesa Kaguya*, a pesar de ser una adaptación a la gran pantalla del cuento tradicional; los episodios de *Doraemon* basados en el cuento mencionan a la princesa en el título («La niña robot», titulado «Kaguya robot» en japonés, y «Una princesa para Nobita», conocido como «Nobita crea a la princesa Kaguya» en Japón) y lo mismo ocurre con los *anime Hello Kitty* («La princesa radiante») y *Shin-chan* («¡Hey! ¡Que Himawari es una princesa!» y «[...] La misteriosa Kaguya de bambú»). Si bien podríamos pensar que el título original se centra en el cortador de bambú para no «destripar» el argumento, ya que Kaguya es el elemento «sorpresa» que desencadena la acción, nos encontramos ante un cuento de sobra conocido en Japón donde Kaguya es protagonista incuestionable y, por tanto, es lógico que sea ella la que dé nombre a la historia. Así, mientras que todas las reformulaciones adaptan de

una u otra manera a la princesa Kaguya, el cortador de bambú y su mujer son personajes prescindibles que no suelen incluirse en las nuevas tramas. En consecuencia, la centralidad que adquiere la princesa Kaguya en las adaptaciones contemporáneas del *Taketori Monogatari* permite identificar ciertos patrones de (re)conversión de su figura para integrarla en variopintas historias del *anime*.

Una de las formas más recurrentes de reimaginar a Kaguya es a través de su versión más clásica: la Kaguya princesa. Es evidente que, en los *anime* más fieles a la obra original, las formas de representar a Kaguya también son las más exactas: una joven surgida del bambú, misteriosa e inteligente, que asciende a los cielos acompañada de su séquito lunar y convertida en un ser celestial. No obstante, la película de Ghibli ofrece una faceta novedosa de la princesa: es inconformista y le cuesta adaptarse a la vida cortesana; se ha enamorado de su amigo de la infancia, un plebeyo llamado Sutemaru, y, sobrepasada por los acontecimientos, comprende que debe regresar a la luna y alejarse para siempre de sus seres queridos. Por primera vez, una adaptación que busca la fidelidad al original nos muestra a una Kaguya con sentimientos y anhelos, una Kaguya humana.

Sin embargo, las representaciones de Kaguya como princesa no son exclusivas de las reformulaciones más fieles. En «¡Hey! ¡Que Himawari...!», Kaguya es un bebé que regresa a la luna en su forma infantil y que acaba siendo devuelta a sus padres adoptivos por su mal comportamiento: aunque Kaguya no ha dejado de ser una princesa, su conducta totalmente inesperada entra en conflicto con el temperamento de la original y la convierte en una versión innovadora.

De manera similar se representa a Usagi Tsukino, protagonista de *Sailor Moon*, cuya identidad de princesa selénica se superpone a otras formas identitarias más actuales, vinculándose una al ámbito de lo privado y otra a la esfera pública: Usagi es en secreto princesa y guerrera de la luna y, simultáneamente, lleva una vida normal como una estudiante de secundaria holgazana, algo torpe e ingenua. De nuevo, su carácter difiere del sugerido por el *Taketori Monogatari* y ofrece una nueva perspectiva de uno de los personajes más emblemáticos de la tradición literaria japonesa. Finalmente, y aunque su caracterización no es exactamente la de princesa, en este grupo también debemos incluir al dúo Aya/Ceres del *anime Ayashi no Ceres*: Ceres, reencarnada en Aya, es una *tennyo*, una diosa celestial propia del folclore japonés que emplea un chal mágico para viajar entre su mundo y la Tierra; como diosa, es vengativa y autoritaria, aunque sus recuerdos muestran que, en otra época, fue amable y servicial. El cambio de Ceres responde al maltrato al que fue sometida durante sus primeros años en la Tierra, cuando perdió su chal, y solo la amabilidad de Aya logra conmovérsela. De este modo, *Ayashi no Ceres* ahonda en la psicología del personaje y nos hace preguntarnos qué sería de la Kaguya original de haber permanecido en la Tierra y experimentado un sufrimiento similar al de la diosa durante un largo periodo de tiempo.

Una segunda forma de representar a Kaguya es como una entidad proveniente, ya no de la luna, sino de algún punto del espacio exterior: Kaguya como extraterrestre. Esta asociación podemos encontrarla en el episodio «La tropa Keroro pide la luna», de *Sargento Keroro*; los *anime Urusei Yatsura* y *Naruto* o en la película *Nobita's Chronicle...* En este sentido, el caso más llamativo es el de «Leyendas urbanas...», de *Shin-chan*, donde Kaguya es una anciana que vive en un bosque de bambú y que afirma ser la princesa lunar: la historia muestra elementos propios del cuento –como el nombre de la princesa, el bambú, etc.–, pero rompe la dinámica del original al «envejecerla» y «sugerir» que la anciana Kaguya no es una princesa, sino un alienígena venido de la luna. Otro ejemplo lo encontramos en *Sargento Keroro*, donde encuentran a Kaguya, que lleva mil años varada en la luna al haberse estropeado su nave espacial. Dicho personaje es representado de forma antropomórfica y vestido con un kimono, con dos grandes antenas

que sobresalen de su cabeza y denotan su origen extraterrestre. De manera similar, en *Naruto*, Kaguya es una mujer llegada de algún lugar del espacio, cuyo diseño es el que más podría encajar con la idea de «alienígena», pues toda su piel es extremadamente blanquecina, posee unos ojos blancos y dos pequeñas antenas (con forma de orejas de conejo, en alusión al *tsukimi*).

Por otra parte, encontramos una conversión de la princesa muy vinculada al tecno-orientalismo: la «Kaguya robot». El tecno-orientalismo es el discurso orientalista que ha «incorporado la tecnología de vanguardia» como característica distintiva de la sociedad japonesa, aunque también se emplea en el ámbito de la «recepción global de la animación de ciencia ficción japonesa» (Lozano, 2009: 1). Por tanto, la reconstrucción de un cuento del folclore nipón en un contexto donde la tecnología es protagonista parece indicar cierta influencia tecno-orientalista. Los casos más paradigmáticos, en este sentido, son los dos episodios pertenecientes al *anime Doraemon*, donde Kaguya es un robot antropomórfico proveniente del siglo XXII. Crezca de una semilla o de una cápsula introducida en una caña de bambú, el ser que surge no es humano y, por tanto, se sigue señalando el origen «foráneo» de Kaguya, aunque esta vez sea tecnológico y no «extraterrestre».

La Kaguya de *Naruto* encaja también en una tercera forma de representar a este personaje que resulta especialmente llamativa: la «Kaguya enemiga». Brugué y Llompart (2020: 107) destacan las transformaciones a las que personajes de cuentos tradicionales han sido sometidos en los últimos años como respuesta al «cambio cultural de las expectativas de la audiencia sobre cómo se representa a las mujeres en ficción». La conversión de Kaguya en villana podría formar parte de esta corriente contemporánea en la que se reformulan cuentos clásicos con el objetivo de revisar «la representación del género y la villanía en las versiones clásicas [...] para tratar de responder a las necesidades de nuestra época» (ibid., 113). Sin embargo, en lugar de mostrar una visión positiva de la princesa, próxima a la tradicional, se ha optado por mostrar un lado oscuro y poco explorado. Obras como *Naruto* o *InuYasha* nos muestran a una Kaguya destructiva, dispuesta a todo para alcanzar su objetivo. En *Inuyasha*, Kaguya es un demonio que devoró a la auténtica princesa celestial y cuyo fin es encontrar los cinco objetos místicos para dominar el mundo. En el caso de la Kaguya de *Naruto*, su objetivo es someter a todos los seres humanos a su voluntad mediante una técnica de hipnosis para lograr un mundo sin guerras. También encontramos en *Sailor Moon S* otro ejemplo de conversión de Kaguya en el peligroso enemigo, donde la princesa es una entidad con la capacidad de controlar el hielo que pretende conquistar la Tierra.

Por último, existen algunas versiones donde Kaguya es tan solo una joven humana, como ocurre en *Detective Conan*, ejemplo ya analizado en el apartado 5.1. Aquí queremos destacar el caso especial de *InuYasha*: aunque la representación indiscutible de Kaguya es la princesa convertida en demonio, se produce un paralelismo explícito entre el personaje del cuento y Kagome, la protagonista. La joven, una adolescente japonesa, tras haber analizado el *Taketori Monogatari* en clase de literatura, se pregunta si acaso ella es como Kaguya, pues vive entre el presente y la era Sengoku (1467–1568); debe buscar un objeto mágico y, cuando lo encuentre, se verá obligada a regresar a su tiempo para siempre, dejando a *InuYasha* (el personaje del que está enamorada) atrás. Esta breve escena nos hace suponer que los guionistas de la película encontraron una gran similitud entre el *Taketori Monogatari* e *InuYasha*, historia creada por Rumiko Takahashi, y decidieron incluir un guiño en el guion, si bien todo nos hace suponer que el parecido entre la vida de la princesa y la de Kagome no fue premeditado por parte de la autora.

## 6. CONCLUSIONES

Como hemos visto, la correspondencia entre las reformulaciones contemporáneas del *Taketori Monogatari* y la historia original es diversa y gradual. El objetivo principal de estas adaptaciones sería acercar el cuento a la actualidad de forma más atractiva y asequible para la audiencia juvenil. Sin embargo, no podemos afirmar que todas estas recreaciones se hayan realizado de manera consciente o inconsciente por parte de los autores. En el caso de las reformulaciones más fieles o en aquellas donde se hacen referencias explícitas al *Taketori Monogatari*, podemos concluir que, sin duda, es intencionada. Sin embargo, en historias como *Urusei Yatsura* es difícil afirmar que la inspiración en la Kaguya original sea fruto de una decisión meditada. Esto podría deberse al potencial arraigo, más bien subconsciente, que dicho cuento pudiera tener en sus creadores. En el caso de tratarse de recreaciones conscientes, también cabría cuestionarse hasta qué punto la inclusión de cuentos populares propios de la tradición nipona forma parte de estrategias políticas de *kokusaika* [internacionalización], concretamente de *Cool Japan*, que utilizan la transmedia *anime* como un vehículo para la exportación transnacional de las particularidades socioculturales de Japón (Craig, 2018: 7–8).

El consumo regular de estas producciones implica que parte de la audiencia haya accedido al cuento gracias a sus reformulaciones y, por ende, dichos receptores solo conozcan sus interpretaciones contemporáneas, incluso sin haber leído la versión original. Así, las adaptaciones actuales del *Taketori Monogatari* permiten observar el importante papel que tiene el *anime* como herramienta pedagógica. Concretamente en España, donde la era dorada de la animación japonesa se ubica temporalmente en los 90 (Heredia-Pitarch, 2016), estas producciones han permitido que, desde una muy temprana edad, sus consumidores hayan accedido y asimilado un conocimiento cuasienciclopédico del folklore nipón (en el que se enmarca el *Taketori Monogatari*) sin ser apenas conscientes de su procedencia.

De igual manera, queda patente la gran capacidad sincrética, a nivel cultural y mitológico, que tiene el *anime* y que queda plasmada en sus obras. En el caso, por ejemplo, de *Ayashi no Ceres*, la inspiración es claramente nipona, pues el protagonismo de la *tennyo* Ceres y la recreación de toda la mitología que conlleva su presencia constituyen una referencia indiscutible al folklore nipón. Del mismo modo, la trama está claramente inspirada en el *Taketori Monogatari* y reproduce sus elementos narrativos más característicos, algo que hemos visto en el apartado anterior. No obstante, la historia personal de Ceres, así como su nombre, aluden a distintos folklores europeos: mientras que Ceres es el antropónimo de la diosa de la agricultura romana, la historia de los primeros años de la *tennyo* en la Tierra es una recreación de la leyenda de Kópakonon, autóctona de las islas Feroe. Asimismo, el sincretismo cultural queda patente en la convergencia pasado-presente detectable en las dinámicas propias de reinenciones menos fieles: tomando como ejemplo obras como *Shin-chan* o *Doraemon*, podemos ver cómo innumerables referentes contemporáneos (robótica, vida cotidiana del Japón actual...) acaban por convertirse en novedosos soportes que dan sentido a un sustrato narrativo propio de otra época y, concretamente, al del *Taketori Monogatari* clásico.

Sin duda las limitaciones de este trabajo impiden contemplar toda la complejidad de la inclusión de referentes tradicionales nipones en las producciones culturales contemporáneas. Sería conveniente cartografiar de forma más completa el amplio abanico de reformulaciones de otro tipo de cuentos clásicos, prestando especial atención a cómo estos se integran y modifican para ser coherentes con el mundo actual, así como indagar en el objetivo último de reconstruir estas historias en el presente.

Con este trabajo hemos pretendido mostrar el potencial que tienen las producciones contemporáneas (especialmente el *anime*) para trasvasar y conservar el acervo colectivo, a la vez que facilitan su aprendizaje a los receptores actuales al adaptar a un contexto actual aquellos elementos que puedan resultar anacrónicos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brugué, Lydia y Auba Llompart. 2020. «The Strongest of the Fairies: Reworking Gender and Villainy in Walt Disney's Maleficent». En *Contemporary Fairy-Tale Magic: Subverting Gender and Genre*, ed. Lydia Brugué y Auba Llompart. Leiden: Brill, 107-115.
- Craig, Tim. 2018. «The “Cool Japan” Strategy: Industrial Policy for Cultural Industries». En *Cool Japan. Case Studies from Japan's Cultural and Creative Industries*, ed. Tim Craig. Ashiya: BlueSky Publishing, 7-24.
- Falero, Alfonso. 2007. «La mitología como fuente del imaginario japonés: leyenda y arquetipos culturales». En *Mitologías del imaginario japonés*, ed. Mar Fernández, Javier Martínez, Pilar Garcés y Lourdes Terrón. Soria: Diputación Provincial de Soria, 1-16.
- Heredia-Pitarch, David. 2016. *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diábolo.
- Horno-López, Antonio. 2013. *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Keene, Donald. 1999. *Seeds in the Heart: Japanese Literature from Earliest Times to the Late Sixteenth Century*. Nueva York: Columbia University Press.
- Kunio, Yanagita. 1948. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. Tokio: Indiana UP.
- Lévi-Strauss, Claude. 2009. *Antropología estructural: Mito, sociedad y humanidades*. Madrid: Siglo XXI.
- Moreira-Apolo, M.<sup>a</sup> Alejandra. 2016. *Análisis de las técnicas de traducción utilizadas por Donald Keene en su traducción al inglés de los primeros dos capítulos del cuento “The Tale of the Bamboo Cutter” para transmitir el mensaje del texto original japonés*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ogáyar-Marín, Francisco J. y Francisco M. Ojeda-García. 2016. «El mito en la modernidad a través del anime japonés». *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, 7: 111–132.
- Ojeda-García, Francisco M. 2017. «Isshoni ikimashō! Mito, anime e hiperrealidad: abriendo caminos hacia una ecología de la animación». *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, 8: 21–58.
- Quintairos-Soliño, Alba. 2020. «Contemporary Japanese Folktales Represented in Anime: the Paradigmatic Case of InuYasha». En *Contemporary Fairy-Tale Magic: Subverting Gender and Genre*, ed. Lydia Brugué y Auba Llompart Leiden: Brill, 273-285.
- Rubio, Carlos. 2007. *Claves y textos de la literatura japonesa. Una introducción*. Madrid: Cátedra.
- Rubio, Carlos. 2012. *Los mitos de Japón: entre la historia y la leyenda*. Madrid: Alianza.
- Shirane, Haruo. 2012. *Traditional Japanese Literature*. Nueva York: Columbia University Press.
- Takagi, Kayoko (ed.). 2004. *El cuento del cortador de bambú*. Madrid: Cátedra.

Vidal-Pérez, Luis A. 2010. *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*. Universidad César Vallejo.

## REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Aoyama, Gōshō (creador). 2005. «The Simultaneous Stage Advance and Kidnapping» [episodio]. En *Detective Conan*. Tokio: TMS Entertainment.
- Fujiko, Fujio (creador). 1983. «La niña robot» [episodio]. En *Doraemon*. Tokio: TV Asahi.
- Fujiko, Fujio (creador). 2007. «Una princesa para Nobita» [episodio]. En *Doraemon*. Tokio: TV Asahi.
- Inti Creates. 2007. *Shin Chan: ¡Flipa en colores!* [Nintendo DS]. Tokio: Banpresto.
- Miyamoto, Hiroaki (director). 2019–2020. *Star☆Twinkle Pretty Cure* [serie]. Tokio: Toei Animation.
- Kishimoto, Masashi (creador). 2007-2017. *Naruto Shippūden* [serie]. Tokio: Pierrot.
- Kyogoku, Aya (directora). 2020. *Animal Crossing: New Horizons* [Nintendo Switch]. Kioto: Nintendo.
- Shimizu, Yuko (creadora). 1993. «La princesa de bambú» [episodio]. En *Hello Kitty*. Tokio: Sanrio.
- Shinohara, Toshiya (director). 2002. *InuYasha the Movie: The Castle beyond the Looking Glass* [película]. Tokio: Tōhō.
- Takahashi, Rumiko (creadora). 1981–1986. *Urusei Yatsura* [serie]. Tokio, Toyama: Pierrot/Studio Deen.
- Takahata, Isao (director). 2013. *El cuento de la princesa Kaguya* [película]. Tokio: Studio Ghibli.
- Takeuchi, Naeko (creadora). 1992. *Sailor Moon* [serie]. Tokio: Toei Animation.
- Takeuchi, Naeko (creadora). 1994. *Sailor Moon S: The Movie* [película]. Tokio: Toei Animation.
- Usui, Yoshito (creador). 1997. «¡Hey! ¡Que Himawari es una princesa!» [episodio]. En *Shin-chan*. Tokio: Shin-Ei Animation.
- Usui, Yoshito (creador). 2013. «Leyendas urbanas de Kasukabe III - La misteriosa Kaguya de bambú» [episodio]. En *Shin-chan*. Tokio: Shin-Ei Animation.
- Wakabayashi, Atsushi (director). 2015-2016. *Garō: The Crimson Moon* [serie]. Tokio: MAPPA.
- Watase, Yū (creador/a). 2000. *Ayashi no Ceres* [serie]. Tokio: Pierrot.
- Yakuwa, Shinnosuke (director). 2019. *Doraemon the Movie: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration* [película]. Tokio: Tōhō.
- Yoshizaki, Mine (creador). 2005. «La tropa Keroro pide la luna» [episodio]. En *Sargento Keroro*. Tokio: Sunrise.

## ANEXO I

Tabla 1. Exposición de los elementos que componen los casos analizados

Ítems Obras	Origen diferenciador (la luna)	Kaguya misteriosa e inalcanzable	Búsqueda mítica (objetos legendarios)	Competición entre pretendientes	Separación de los amantes	Otros referentes característicos
<p><i>Ayashi no Ceres</i> (anime – historia) [2000]</p>	<p>Ceres es una diosa (<i>tennyo</i>) proveniente de un lugar celestial al que solo pueden llegar los seres que lo habitan gracias a la ayuda de un «chal celestial» (<i>hagoromo</i>).</p>	<p>Aya es una joven en la que se ha reencarnado Ceres; Aya debe ayudar a la diosa a recuperar su chal mágico para que pueda regresar a su hogar.</p>	<p>Ceres debe recuperar su chal para abandonar la Tierra.  Aya adopta el papel de «pretendiente que inicia la búsqueda mítica» al asumir la misión de recuperar el chal.</p>	<p>Toya y Yūhi se enfrentan para ganarse el afecto de Aya.  Aya, que ha prometido encontrar el objeto místico, se enfrenta a otros personajes que también lo buscan.</p>	<p>Ceres huye de su marido cuando él la maltrata;  Aya y su gemelo Aki se ven obligados a separarse;  Aki se sacrifica para proteger a Aya;  Toya, pareja de Aya, está condenado a morir;  varios amigos de Aya mueren al tratar de protegerla.</p>	<p>Toya nace de un objeto «celestial» que cae al mar y, tras ser acogido por un anciano, se vuelve adulto en diez noches.  Ceres y su marido se reencarnan en sus descendientes, referencia a la inmortalidad de los seres celestiales del cuento original.</p>
<p><i>Detective Conan: The Simultaneous Stage Advance and Kidnapping</i> (anime – episodios) [2005]</p>	<p>Los personajes equivalentes a los «seres lunares» son de clase social alta, mientras que los personajes «terrestres», como el emperador, aparecen representados por actores de teatro (mal vistos por parte de los «seres lunares»).</p>	<p>Renge Kataoka, joven protagonista del episodio, es hija del presidente de la empresa Kataoka, por lo que, para su padre, la joven es «inalcanzable» para sus amigos al ser de clase social alta.</p>	<p>Renge huye de casa cuando tres empresarios le proponen matrimonio y su padre la obliga a elegir a uno. Cuando Renge es secuestrada, en el rescate se especifica que cada uno de los pretendientes debe aportar una cantidad de dinero.</p>	<p>Tres directores ejecutivos que trabajan para el padre de Renge le piden matrimonio a la joven.</p>	<p>Renge está enamorada de Tamasuke, director del grupo de teatro en el que ella participa.  Cuando su padre la encuentra, la obliga a regresar a casa; así, Renge e Ito acaban separados.</p>	<p>El padre de Renge es una metáfora del «ser lunar» que la obliga a regresar a su hogar.  Renge representa a Kaguya en la obra de teatro en la que participa, lo que la identifica con el personaje.</p>
<p><i>Doraemon: La niña robot</i> (anime – episodio) [1983]</p>	<p>El robot Kaguya proviene del almacén del siglo XXII.</p>	<p>Kaguya es un robot que debe ser plantado en una caña de bambú para crecer.</p>	<p>∅</p>	<p>Gigante y Tsuneo desean pasar tiempo con Kaguya, pero Nobita, celoso,</p>	<p>La separación se produce cuando la niña robot es adoptada por un anciano.</p>	<p>El objetivo del robot es hacer compañía a «parejas mayores que</p>

				quiere toda su atención, por lo que discuten.		no tengan hijos». El apellido del anciano que la adopta es Tsukigata, nombre que hace referencia a la luna llena.
<b>Doraemon: Una princesa para Nobita</b> (anime – episodio) [2007]	Un vendedor del siglo XXII le regala a Nobita una semilla de la que crece una caña de bambú.	Kaguya surge del bambú y crece hasta convertirse en una niña de la edad de Nobita.	∅	Todos los que ven a Kaguya se quedan embelesados y quieren conocerla.	Aunque todos intentan evitarlo, Kaguya se va con los seres lunares.	∅
<b>Doraemon: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration</b> (anime – película) [2019]	La acción se desarrolla en la cara oculta de la luna. Allí habitan unos niños con orejas de conejo procedentes de Kaguya (un planeta extrasolar) y unos conejos rosas.	Luna es una joven originaria del planeta Kaguya. Sus padres la enviaron junto con otros niños a la Tierra para protegerlos del emperador Diábolo.	Luna y los niños a los que protege se convierten en una suerte de «objeto legendario» que Diábolo quiere poseer para conquistar la galaxia.  El hermano pequeño de Luna es secuestrado, por lo que los protagonistas emprenden una travesía para encontrarlo.	∅	Luna y sus hermanos tuvieron que separarse de sus padres cuando Diábolo ordenó capturarlos.  Los secuaces de Diábolo secuestran a los hermanos de Luna.  Doraemon y los niños deben despedirse para siempre de Luna y los demás.	La ciudad construida en la cara oculta de la luna imita los culmos del bambú.
<b>El cuento de la princesa Kaguya</b> (anime – película) [2013]	Al igual que en el cuento original, Kaguya proviene de la Luna.	Una Kaguya de tamaño minúsculo aparece dentro de una caña de bambú y crece rápidamente hasta alcanzar el tamaño de una joven en poco tiempo.	Kaguya pide a sus pretendientes que consigan los cinco objetos legendarios del cuento original.	Cinco nobles compiten por casarse con Kaguya.  El emperador quiere casarse con Kaguya, pero ella está enamorada de su amigo Sutemaru.	Al trasladarse a vivir a la corte, Kaguya debe separarse de Sutemaru.  Ante la insistencia del emperador, Kaguya se casa con él, pero al final regresa a la luna, dejándolo atrás.	∅
<b>Garō: The Crimson Moon</b>	La princesa tiene su origen en la luna.	Una pareja de ancianos cría a la princesa Kaguya, a la que	Se descubre que Kaguya es un «madōgu», (objeto mágico que sirve para	Kaguya tuvo muchos pretendientes que le llevaban	Los padres adoptivos de Kaguya mueren y ella regresa a la luna. También	∅

(anime – historia) [2015-2016]		encontraron dentro de una caña de bambú.	destruir a unos monstruos llamados «Horrors»).	tesoros para cortejarla, pero fueron asesinados por sus padres adoptivos, poseídos por los Horrors.	se ve obligada a dejar atrás a sus amigos terrestres.	
<b>Hello Kitty: la princesa de bambú</b> (anime – episodio) [1993]	Al igual que en el cuento, la «princesa radiante» proviene de la luna.	La princesa Kaguya es Hello Kitty, a la que encuentra un cortador de bambú.	La princesa solicita a sus pretendientes que consigan los cinco objetos del cuento original.	Cinco jóvenes aristócratas compiten por casarse con la princesa.	El emperador y la princesa deben separarse cuando los emisarios de la luna regresan a buscarla.	∅
<b>InuYasha: The Castle beyond the Looking Glass</b> (anime – película) [2003]	Kaguya estuvo atrapada en el «Espejo de la vida» y ahora se refugia en un castillo celestial.	Kaguya es un demonio que devoró a la princesa celestial y adoptó su forma.  Kagome, la protagonista, vive entre el presente y la era Sengoku, lo que la identifica con Kaguya.	Kaguya ordena a otros demonios que busquen los cinco objetos del cuento original.  Kagome e InuYasha buscan los fragmentos de una joya sagrada.  Los pretendientes de Kagome le regalan objetos que creen que ella necesita.	Kagome está enamorada de InuYasha, pero, tanto en el presente como en la era Sengoku, tiene pretendientes que tratan de cortejarla con regalos.	Kaguya secuestra a Kagome y la separa de InuYasha.  Kagome también debe regresar al presente tras completar su misión, lo que la obliga a separarse de nuevo de InuYasha.	El «Espejo de la vida» estaba oculto en el monte Fuji, lo cual alude a la parte del cuento en la que se vierte el elixir para concederle la vida eterna.  También se hace referencia a la inmortalidad.
<b>Naruto: Shippūden</b> (anime – historia) [2007-2017]	Kaguya llegó a la Tierra desde las estrellas, aterrizando en un bosque de bambú.	Kaguya Ōtsutsuki es una princesa de tez y ojos blancos que llega del espacio.	El fruto del «Dios árbol» concede poderes a quien lo ingiere, pero los humanos no pueden acercarse a él.	Soldados del reino enemigo de Ka tratan de secuestrar a Kaguya tras oír hablar de su belleza.	Kaguya y el humano Tenji fueron pareja. Cuando él trata de decapitarla para evitar una guerra, ella lo mata.	Kaguya alcanza la inmortalidad al ingerir un fruto sagrado del «Dios árbol».
<b>Sailor Moon</b> (anime – historia) [1992-1997]	Las protagonistas son la reencarnación de princesas guerreras celestiales. El reino de la Luna recibe el nombre de Milenio de plata.	La protagonista y líder del grupo, Usagi Tsukino, es la princesa de la Luna.	El «legendario cristal de plata» es un objeto mítico con el poder de purificar la maldad que perteneció a la dinastía real de la Luna.	El príncipe Endymion de la Tierra y la princesa Selene del reino de la Luna se enamoran. La reina Beryl de la Tierra está también enamorada de Endymion e	La princesa Selene del reino de la Luna se separa del príncipe Endymion de la Tierra. Se reencarnan en el futuro en Usagi y Mamoru para revivir su historia de amor.	El nombre de la protagonista, Tsukino Usagi (en japonés), significa «conejo de la Luna», alusión al <i>tsukimi</i> .

				inicia una guerra entre los reinos al no poder conseguir su amor.		
<b><i>Sailor Moon S: The Movie</i></b> (anime – película) [1994]	La antagonista de esta historia proviene de un planeta de hielo donde habitó en soledad durante millones de años.	La antagonista es una adaptación de la princesa Kaguya, representada como la «Reina de las nieves».	Los objetos míticos son un cristal maligno lanzado desde el espacio y unos abalorios con forma de Luna.	∅	Luna, la gata parlante proveniente de la Luna, toma forma humana y se enamora de un astrónomo llamado Kakeru, aunque su amor es imposible.	La película es una adaptación del capítulo del <i>manga Sailor Moon</i> «El amor de la princesa Kaguya».
<b><i>Sargento Keroro: La tropa Keroro pide la luna</i></b> (anime – episodio) [2005]	En la luna se encuentra una base extraterrestre donde residen temporalmente Kaguya y su clan.	Kaguya es una princesa alienígena cuyo planeta desapareció hace tiempo, por lo que, desde que tuvo un accidente con su nave espacial, reside en la luna.	Para reparar su nave, Kaguya necesita cinco minerales mágicos (correspondientes a los objetos legendarios del cuento original).	∅	∅	Los guardias de la princesa Kaguya son conejos robot.  En la nave colonial, hay ocho mil millones de congéneres de Kaguya durmiendo en cañas de bambú.
<b><i>Shin-chan: ¡Hey! ¡Que Himawari es una princesa!</i></b> (anime – episodio) [1997]	Los seres lunares aparecen para que la princesa Kaguya (representada por Himawari) regrese a su hogar.	Himawari es una princesa que proviene de la Luna a la que un cortador de bambú encuentra en un tronco que resplandece.	El objeto mítico es una joya de la gran serpiente blanca. Cuando Himawari toca la joya, esta llama a los seres lunares, que acuden a recogerla.	Los amigos de Shin-chan compiten por ganar la mano de la princesa Himawari. Shin-chan se une a la búsqueda mítica.	Himawari y su familia (excepto Shin-chan, que decide irse con ella) se ven obligados a separarse; sin embargo, los seres lunares devuelven a los niños al poco tiempo por su mal comportamiento.	∅
<b><i>Shin-chan: Leyendas urbanas de Kasukabe III - La misteriosa Kaguya de bambú</i></b> (anime – episodio) [2013]	Los protagonistas encuentran a la princesa en una casa oculta en medio de un bosque de bambú.	Kaguya es ahora una anciana que reside en la Tierra y que al final de la historia decide regresar a la luna.	Kaguya pide a Shin-chan y a sus amigos que le traigan objetos redondos y, si encuentra alguno que le guste, les devolverá la pelota que han perdido.	∅	∅	El objeto de Shin-chan es una lona azul sobre la que enseña sus nalgas mientras exclama que asoma la luna. Kaguya se emociona al recordar que

						la luna se ve hermosa desde la Tierra.
<b><i>Shin Chan: ;Flipa en colores!</i></b> (videojuego – fase) [2007]	El reino de Kaguya se encuentra, como en el cuento original, en la luna.	Kaguya surge del bambú y su apariencia física es Nene, amiga de Shin-chan. La princesa tiene un carácter fuerte y muestra a menudo su mal humor.	La princesa pide a sus pretendientes que le lleven «tesoros» y objetos preciosos.	Los pretendientes de Kaguya deben conseguir «tesoros» que gusten a la princesa, pero ninguno logra regresar.	Aghoby, de la luna, y la princesa Kaguya se encontraban separados hasta que él logra encontrarla y regresan juntos a la luna.	Aghoby, originario de la luna, aparece vestido de conejo.
<b><i>Star★Twinkle Pretty Cure</i></b> (anime – historia) [2019-2020]	El origen de las Pretty Cure y su poder es extraterrestre, aunque algunas de ellas (como Kaguya) son humanas.	Kaguya Madoka, una de las protagonistas, es Cure Selene, guerrera de la Luna.	Las «plumas de las princesas Estrella» y el «Destello de imaginación» son los objetos místicos que Kaguya y sus amigas deben recuperar.	∅	Kaguya y sus amigas deben despedirse de Yūma, un alienígena que, en realidad, es una estrella.	∅
<b><i>Urusei Yatsura</i></b> (anime – historia) [1981-1986]	Parte de los personajes, entre los que se encuentra Lum (equivalente a Kaguya en esta historia), son alienígenas.	La joven Lum forma parte de la realeza de su planeta, Oniboshi.	∅	∅	Lum se enamora del humano Ataru Moroboshi, que al principio no la corresponde. Durante toda la historia, los personajes que aparecen se enamoran unos de otros, pero no son correspondidos.	El joven Inaba pertenece a la Agencia de Producción del Destino, organización espacial que lo obliga a ir vestido de conejo en alusión al <i>tsukimi</i> .