



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES

SISTEMA DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y
EDUCACIÓN A DISTANCIA

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE ‘RASHŌMON’^{tr}: DE
AKUTAGAWA RYONOSUKE COMO REPRESENTACIÓN
DEL EGO Y DILEMA MORAL DEL SER HUMANO EN LA
SOCIEDAD JAPONESA DEL SIGLO xix .

T E S I S

Que para obtener el título de:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PRESENTA:

AGUAYO MENDOZA FABIOLA



Asesora: María Guadalupe Angel Colchado

Cd. Mx. Agosto 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mi familia

Ustedes han sido siempre el motor que me impulsa a seguir, quienes estuvieron siempre a mi lado para compartir mis lágrimas y mis alegrías. Les dedico a ustedes este logro como una meta más conquistada.

A mi tutor

María Guadalupe Angel Colchado por su orientación, paciencia, tiempo y constancia, pues sin ella este trabajo no estaría terminado. Sus consejos y guía fueron siempre útiles cuando no sabía cómo seguir. Muchas gracias por su apoyo y motivación.

A los docentes

Por la formación que me brindaron a través de sus conocimientos. Su semilla de conocimiento, germinó en el alma y el espíritu.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	1
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1.....	12
NOCIONES ESENCIALES PARA EL ANÁLISIS DE SÍMBOLOS.....	12
1.1 ¿Qué es un símbolo?.....	12
1.2 Símbolo y alegoría.....	17
1.3 Símbolos: el universo cultural.....	20
1.4 Arquetipos de Carl Jung.....	24
1.5 Iconicidad y lectura análoga.....	33
1.6 Espacio social y discursivo y el símbolo.....	34
CAPÍTULO 2.....	39
CUENTO, SÍMBOLO Y NARRACIÓN.....	39
2.1 La narración: el arte de contar historias.....	39
2.1.1 ¿Qué es una historia?.....	39
2.1.2 Storytelling o el arte de contar historias.....	41
2.2 El cuento y sus características.....	44
2.2.1 Tipos de cuento popular y literario.....	47
2.2.2. Diferencias entre cuento y novela.....	49
2.2.3 Características.....	51
2.3 La función de las narraciones de ficción.....	52
2.4 Narración y simbología.....	56
2.4.1 Tipos de símbolos en la narración:.....	57
2.4.2 Símbolos más comunes en la literatura.....	58
2.5 Identificar el símbolo en una historia.....	59
CAPÍTULO 3.....	62
SOBRE EL AUTOR: VIDA, OBRA Y CONTEXTO HISTÓRICO.....	62
3.1 Breve contexto histórico: era Taisho.....	63
3.1.1 La metamorfosis de un país.....	64
3.1.2 Modernización y desarrollo de Japón.....	66
3.1.3 Decadencia en la Sociedad de la Era Taisho: Causas y Consecuencias.....	67
3.2 Sobre el autor: vida y obra.....	68
3.2.1 Vida y obras.....	69
3.2.2 Carrera literaria.....	71

3.2.3 Los últimos años.....	76
3.2.4 Controversia con Tanizaki.....	79
3.2.5. El cristianismo en las obras de Akutagawa.....	80
3.2.6 Características de sus obras.....	82
3.2.7 Obras representativas.....	84
3.2.8 Cronología.....	85
CAPÍTULO 4.....	87
RASHŌMON: ANÁLISIS DE PERSONAJES, TRAMA, ARGUMENTO Y CONTEXTO HISTÓRICO.....	87
4.1 ¿Qué es Rashōmon?.....	88
4.2 Tiempo de la narración.....	89
4.3 Periodo Heian:.....	93
4.3.1 Gobierno y sociedad de Heian.....	94
4.3.2 El origen de los Samuráis.....	96
4.3.3 Enfermedades y desastres desde finales del periodo Heian hasta principios del Kamakura (inicios del shogunato).....	99
4.3.4 Religión y pensamiento.....	102
4.4 Tema y argumento.....	105
4.5 Personajes y actantes.....	106
CAPÍTULO 5.....	115
ANÁLISIS DEL SIMBÓLICO DE LA PUERTA DE RASHŌMON.....	115
5.1 El simbolismo de la puerta.....	115
5.2 ¿Cuál es el papel de Rashōmon?.....	120
5.2.1 Un sirviente fuera de la puerta.....	121
5.2.2 El sirviente que entró por la puerta.....	124
5.2.3 El sirviente que salió por la puerta.....	129
5.2.4 El sirviente y la puerta.....	130
CONCLUSIONES.....	135
Fuentes de consulta.....	144
Bibliografía.....	144
Libros electrónicos.....	147
Tesis.....	148
Revistas.....	149
Sitios web.....	151

INTRODUCCIÓN

Las historias han sido, por años, utilizadas como un medio para entretener, enseñar y conservar la historia y el conocimiento humano. El relato corto es y ha sido por largo tiempo una de las formas en que estas historias son contadas. Al ser escritos breves, sencillos y claros se vuelven fáciles de recordar y, por tanto, se vuelven ideales para transmitir y conservar algún conocimiento. Los símbolos son un instrumento de comunicación y de pensamiento empleados para transmitir una variedad de significados complejos y/o abstractos como los sentimientos, valores sociales e ideologías.

Una de las razones que me motivaron a investigar es el hecho de que toda obra de arte (pintura, película, pieza musical u obra literaria), es un medio de expresión que construye un significado a través de los símbolos que la componen. Miguel Padilla, en su obra *el arte y la belleza* (2006), menciona que los símbolos son signos que solo el hombre puede apreciar y leer “con ojos invisibles las cosas que evocan [...]”. Es una forma de expresión del ser humano que representa sus sentimientos y formas de ver el mundo a través del simbolismo donde la imitación no se limita a la reproducción de una determinada realidad, sino al descubrimiento de la misma.

Las personas se comunican por medio de casi toda acción que realizan, consciente o inconscientemente, ya sea mediante posturas, gestos, sonidos, etc. Y es a través de esto que se construyen formas más complejas de comunicación, como la música, el cine y los relatos. Como estudiante de Ciencias de la Comunicación considero que la semiótica es una herramienta que nos ayuda a comprender el sentido,

impacto o la interacción que se pretende manifestar al receptor del mensaje; es una especie de traductor en el proceso de comunicación.

La utilización del símbolo en el relato es un instrumento que le permite construir y dotar de significado más profundo a la historia que se cuenta, permitiendo representar y transmitir conocimiento sobre sociedades y culturas de distintas épocas, pero también permite plasmar los problemas sociales que aquejan a estas sociedades. Sin embargo, la interpretación de la misma puede variar de una persona a otra.

Un cuento tiene distintas historias: la que el lector entiende, la que deposita en su intención la cultura misma y la que se descubre, se aprende o se tergiversa en el tiempo. El análisis del simbolismo dentro de una obra también nos permite acercarnos a la visión personal que el autor tenía del mundo que percibía, ampliando la comprensión de este.

Por lo anterior expuesto, este trabajo analiza Rashōmon, uno de los cuentos más famosos del autor Ryūnosuke Akutagawa, el cual se ha escogido por el gusto personal de los escritos del autor y por el interés de descubrir un poco más acerca de él. Así como la función e importancia de Rashōmon y cómo este edificio se utiliza para plasmar un concepto complejo como lo es el egoísmo. Asimismo, a través de esto se puede conocer el contexto y panorama que envolvía a la sociedad de aquella época y los problemas que la aquejaban.

El escrito cuenta sobre la vida del sirviente de un samurái, quien tras haber sido despedido esperaba bajo Rashōmon (las puertas de la ciudad de Kioto) que se detuviera la lluvia. Pobre y sin lugar a donde ir, pensaba en el futuro que no tenía. Se refugia dentro de una torre cercana y abandonada. Dentro del lugar había cuerpos desintegrándose. Allí se topa con una anciana que les arranca los cabellos a los cadáveres.

El sirviente, educado en el ideal del honor, la increpa por su acto repugnante. Ella le responde que vende las pelucas que hace con esos cabellos para sobrevivir. El sirviente no entiende su razón ni puede juzgarla. Sin embargo, al escuchar sus razones y adoptar para sí mismo la justificación que le dio la anciana, no duda en robarle las pertenencias y los cabellos que había recolectado para, acto seguido, abandonar el edificio.

A través del análisis del texto se pretende averiguar, en primera instancia, el significado literal que se puede presenciar a simple vista sin conocer el contexto en el que este fue escrito el contraste entre el ideal del honor del sirviente y la realidad de la supervivencia de la anciana. El texto también muestra la ambigüedad moral del sirviente, quien tras criticar las acciones de la anciana termina convirtiéndose en alguien peor.

Además, el texto crea una atmósfera de horror y decadencia mediante el uso de imágenes sombrías y grotescas. Es por ello que se realiza una exposición del contexto cultural, social e histórico en el que el autor creció y se realiza un análisis más profundo con el fin de mejorar el entendimiento del mismo. Esto permite apreciar mejor la obra y entender tanto al autor como el contexto en el que vivió. Aunque existen varios símbolos dentro del texto, aquí solo se analiza la puerta partiendo de la importancia que recae en el mismo título sobre la misma y de la idea que está en el centro del relato. Antes de cruzarla, nuestro personaje principal pensaba y actuaba de una manera, pero al salir era una persona diferente.

En cierto sentido, es una forma de revivir una parte de la historia de Japón para conocer la sociedad, a través de la perspectiva del autor, que se encuentra plasmada en el texto, el cual el lector debe descifrar por sí mismo. Comprender de qué forma utilizar Rashōmon para representar el egoísmo humano nos acerca a entender cómo percibe el mundo y qué era lo que lo llevó a pensar que el hombre es un ser

egoísta por naturaleza: poder ver qué aspectos históricos envuelven la historia en sí misma para comprender el mensaje que se oculta a través de los símbolos.

Es decir, que a través de su análisis podemos acercarnos, conocer y entender una cultura y los problemas que aquejan a la misma, y en su caso comprender o entender un poco más algo de nosotros mismos o de nuestra sociedad actual. En ellos se reflejan las angustias, temores y deseos más profundos de la humanidad.

El análisis es realizado considerando la simbología, los arquetipos, los motivos, los actantes, su contexto histórico y su estructura. Se muestran las posibles interpretaciones y significados que posee esta historia y las diferentes formas de concebir el mundo. El análisis se apoya en los elementos fundamentales del símbolo y su significado que diversos teóricos plantean, como Carl Jung en *El hombre y sus símbolos* y *Los arquetipos y el inconsciente colectivo*; Umberto Eco en su *Tratado general de semiótica*; Ernest Cassirer *Esencia y efecto del concepto de símbolo*; Lilia Leticia García Peña *Nociones esenciales para el análisis de símbolos en los textos literarios*; Mieke Bal *Teoría de la narración*, entre otros. Estos autores y sus aportaciones apoyan el entendimiento y el significado de los elementos alegóricos para interpretar el simbolismo del cuento propuesto.

Para el análisis se utiliza un método cualitativo, nos apoyamos en autores como Umberto Eco y Ernest Cassirer quienes a través de sus obras *Tratado general de semiótica* y *Esencia y efecto del símbolo*, respectivamente, proponen a la semiótica como el estudio de la cultura como proceso de comunicación. Ambos consideran la necesidad del ser humano por crear signos que ayuden a las culturas a transmitir ideas y distingue la necesidad del hombre actual de analizar la vida ante un universo de signos.

Cassirer parte de la idea de que el hombre es un animal simbólico. Para él, el ser humano se caracteriza por su capacidad o habilidad de simbolización, por tanto,

vive en un universo simbólico donde el arte, el mito, la religión y el lenguaje forman parte del mismo. Él define la cultura como “el sistema de las formas simbólicas”, “la unidad funcional o red de actividades simbólicas”. Asimismo, nos apoyamos del psicoanálisis y de los 12 arquetipos que Jung, en su libro *The Archetypes and the collective unconscious* (los arquetipos y el inconsciente colectivo) propone para analizar el comportamiento humano y el modelo de Greimas: un modelo que permite visualizar de manera sencilla cómo es que los elementos del texto se relacionan entre ellos mediante las acciones que ocurren en el trayecto y que permite visualizar cómo se desarrollan los sucesos.

La presente investigación está estructurada en cinco partes, donde cada capítulo del trabajo está enfocado a desarrollar puntos que permitirán alcanzar el objetivo general que persigue el trabajo. En el primer capítulo se exponen las nociones esenciales para el análisis del símbolo, partiendo de la definición del concepto de signo y símbolo, su característica y diferencias con la alegoría, pasando en segunda instancia a su relación con la cultura y la sociedad como herramienta de la comunicación y expresión humana.

Definimos el concepto del símbolo desde la perspectiva de autores como Saussure, Pierce, Umberto y Cassirer para llegar a una definición propia del mismo. Una vez definido, se procede a exponer su vínculo en el aspecto cultural, su espacio social y discursivo, así como otros aspectos esenciales para su análisis como iconicidad, lectura análoga y su relación con el inconsciente visto desde el psicoanálisis y los arquetipos propuestos por Carl Jung

En el capítulo dos, se define el concepto de la narración y del cuento a partir de autores como Edwin Sidney Hartland y Will Eisner, se exponen sus características y su función como medio de comunicación humana, así como el uso del símbolo dentro de los textos literarios y la forma de identificarlos. Se inicia con la definición de historia y cuento, así como sus características y funciones como medio que

permite la transmisión de información y conocimiento. Después se procede a explicar cómo los símbolos se integran en los textos para establecer la conexión entre ellos, la manera en que contribuyen al sentido del relato y el método para reconocerlos dentro de los textos.

El capítulo tres muestra un acercamiento a la era Taisho, para comprender el contexto social en el que creció el escritor, después se hace un acercamiento a la vida y obra del escritor japonés, con el fin de conocer un poco de él, su psicología, su perspectiva y su contexto histórico para conocer los eventos históricos que vivió, y entender las influencias nacionales e internacionales que lo determinaron como persona y como escritor.

Una parte de sus obras están ubicadas en un Japón antiguo (como es el caso del cuento que nos atañe), pero la forma de tratar los temas en ellas presentes es indisoluble del momento histórico en el que fueron escritas.

En el capítulo cuatro se analizan los personajes, se expone el argumento y el contexto histórico del cuento. Esto último con el fin de comprender cómo era la sociedad Heian en la que se basa el cuento.

Una vez familiarizados con el contexto detrás de la obra, el capítulo cinco procede a realizar un análisis interpretativo de la obra mediante una metodología cualitativa, ya que se utilizan fuentes bibliográficas. Se explora el significado simbólico de Rashōmon y la transformación que experimenta el personaje principal para interpretar el papel que desempeña la puerta en la historia y lo que representa. Así, se busca darle una nueva lectura o una mejor comprensión al relato.

Pongo a consideración de los lectores esta propuesta de análisis del cuento, en el entendido que todo trabajo es perfectible y que son muchos más los análisis y perspectivas que pueden aplicarse, sin embargo, esta es una visión personal con los autores que, considero, son representativos de la semiótica y de la cultura.

Agosto del 2023. Fabiola Aguayo Mendoza

CAPÍTULO 1

NOCIONES ESENCIALES PARA EL ANÁLISIS DE SÍMBOLOS

*"El símbolo puede decirle al hombre, como la esfinge de Emerson:
De tu ojo soy la pupila."
Charles S. Peirce*

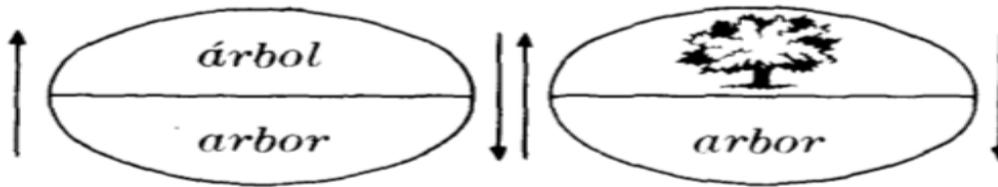
1.1 ¿Qué es un símbolo?

Un símbolo es un signo, esto es, un elemento que consiste en la unión de dos cosas. De acuerdo con la teoría lingüística de Saussure (2003) esta es la unión entre un significado y un significante: un concepto (representación mental) y una imagen acústica (representación fonológica) respectivamente. El autor lo representa de la siguiente manera:

"Estos dos elementos están íntimamente unidos y se reclaman recíprocamente. Ya sea que busquemos el sentido de la palabra latina *arbor* o la palabra con que el latín designa el concepto de 'árbol', es evidente que"

Figura 1.

El signo del árbol.



Nota:

Tomado de *curso de lingüística general*, p.92, por Saussure,F, (2003), Argentina: Losada.

"Llamamos signo a la combinación del concepto y de la imagen acústica: pero en el uso corriente este término designa generalmente la imagen acústica sola, por ejemplo una palabra (arbor, etc.)" (Saussure, 2003, p.94)

Cabe aclarar que la imagen acústica es la traducción fónica del referente, la huella mental de cierta secuencia de sonidos que se le asocia a dicho referente, por tanto, esta no es de carácter material sino psíquico. Pues es una imagen sensorial, formada a través de lo que el individuo percibe a través del sonido. Así, al escuchar la secuencia de sonido de á-r-b-o-l, memorizarlo y asociarlo a su referente (el objeto real) se da forma a la imagen acústica o huella psíquica del sonido

El concepto es la idea o referente mental que se conforma en la mente de cada individuo sobre lo que es, en este caso, un árbol. Este es el que se desea transmitir mediante el lenguaje. Podría decirse que este es el contenido mientras el significante es la forma, ambos se unen para crear el signo lingüístico que conocemos como árbol.

Por su parte Peirce (1986) define el signo de la siguiente manera:

"Un signo o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto de carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la

mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen" (p.22)

El signo, es un objeto, fenómeno o acción material que, por convención o naturaleza, permite representar alguna cualidad o sustituir a otro y evocarlo o descifrarlo sin su presencia. Como menciona Saussure, posee significado y significante, pero tomando en cuenta la definición anterior se puede señalar que estos solamente existen si hay un intérprete que pueda darle dicho sentido.

Así Pierce implica la existencia de tres condiciones para que algo sea un signo:

1. Condición necesaria, pero no suficiente: el signo debe tener cualidades que sirvan para distinguirlo, por ejemplo una palabra debe tener un sonido particular diferente de un sonido de otra palabra. mas no basta percibir un sonido para reconocerlo como signo.
2. Segunda condición necesaria pero no suficiente: el signo debe tener un objeto, aunque la relación del representamen con el objeto no basta para hacer de uno el signo de otro. Para ello es necesario un interpretante.
3. Tercera condición necesaria y suficiente: la relación semiótica debe ser triádica, comportar un representamen que debe ser reconocido como el signo de un objeto a través de un interpretante. (Vitale, 2004, p.12)

La triada se compone por:

- El representamen: posee la cualidad de la posibilidad. Es la representación de algo, sustituye a algo ausente en algún aspecto (cualidad) de ese algo para

alguien.

- El objeto: que tiene la cualidad de la existencia. Es aquello a lo que el representamen alude. Es el “algo” existente que el representamen trata de sustituir. "Pueden ser una cosa singular conocida existente, o que se cree que haya existido, o que se espera que exista, o un conjunto de tales cosas, o una cualidad o relación o hecho conocidos" (Peirce,1986, p.25).
- El interpretante: que posee la cualidad de la ley (del pensamiento). Es el mediador entre el representamen y el objeto que da sentido al signo. Pierce lo define como la traducción de un signo en otro que corresponde con el significado del primero. Es una traducción del signo a otro sistema de signos: es otra representación del mismo objeto al que alude el representamen.

Por ejemplo, el interpretante de la palabra bosque puede ser una pintura: otro sistema semiótico diferente al lenguaje verbal.

A su vez clasifica el signo en tres conceptos: icono, índice y símbolo. El icono es el signo que tiene semejanzas con su referente, por lo que posee una o varias cualidades de dicho objeto: imita su objeto, por ejemplo, onomatopeyas, mapas, planos, fotografías; el índice es la consecuencia de algo, la consecuencia del signo; tiene una relación existencial con el objeto: existe uno porque existe el otro.

Estos signos dan indicios del objeto, no se basa en las cualidades semejantes entre referente y objeto, sino, en la conexión física o espacio-temporal con el referente. Denota su objeto sin describirlo, por ejemplo, los rayos son índice de una tormenta, un nubarrón de la lluvia, el fuego de un incendio, ¡Cuidado! de peligro, entre otros.

Ahora, “Un Símbolo es un signo que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto.” (Peirce,

1986, p.30)

Un símbolo es un signo abstracto que representa una cosa, pero sugiere otra. Mejor dicho, es un elemento (objeto, fenómeno, o acción) que posee un significado literal, pero se le otorga uno, o varios, más allá de este para representar y/o exteriorizar una idea, pensamiento, emoción o concepto percibido a través de los sentidos y que es aceptado por una convención o acuerdo a nivel social para poder identificarse con ellos.

Es un signo que puede poseer más de un significado para un mismo significante: es una síntesis que puede poseer varios signos en su construcción. En este la unión de significado y significante es arbitraria, abstracta o convencional, porque es determinado por el contexto y las condiciones históricas, sociales y culturales donde se creó, sin que exista una relación de semejanza entre este y el referente como ocurre con el icono.

Ejemplo: la balanza, la paloma blanca, la serpiente, un corazón.

Características:

Cassirer (1975) menciona las siguientes características del símbolo:

- Se ordena al conocimiento; no permite la separación entre el signo y su objeto. No es solo una construcción mental, sino una función dinámica o energía para la formación de la realidad;
- No es una etiqueta externa que se pone a una realidad constituida de antemano, sino que constituye a esa realidad en objeto y entonces puede ser conocida;
- No nos pone ante los ojos algo que ya es y que existe tal cual lo percibimos más allá de nuestro conocer.

- Es entendido como un instrumento para la creación del significado dentro del ámbito de la experiencia;
- Tiene una función unificadora: representa un conjunto y no solo a un individuo;
- Solo es significativo cuando ocupa un lugar dentro de un sistema simbólico, pero no aisladamente;
- Es fruto de la actividad formalizadora humana, que se despliega en diferentes direcciones, dando origen a diversos modos de simbolización como son el lenguaje, el arte, el mito, etc.;
- Es particular, pero tiene al mismo tiempo una dimensión universal: así, por ejemplo, una palabra escrita es esta serie concreta de manchas de tinta sobre un papel y el significado universal del término.

Los símbolos sirven para transmitir información sin necesidad de palabras por lo que para comprenderlos o descifrar la información no basta con conocerlos, pues para comprender su sentido es necesario comprender el contexto del grupo o la sociedad donde este se produjo y se le otorgó significado.

1.2 Símbolo y alegoría

Hasta el siglo XVIII alegoría y símbolo eran dos términos que se usaban como sinónimo. A partir de ese siglo hasta ahora, a pesar de que se suelen confundir, se hace una distinción entre ellos.

"La alegoría transforma el fenómeno en un concepto y el concepto en una imagen, pero de manera que el concepto en la imagen sea siempre considerado circunscrito y completado en la imagen y deba ser dado y expresado a través de ella. El simbolismo transforma el fenómeno en una idea, la idea en una imagen, de tal forma que la idea en la imagen sea siempre

infinitamente eficaz e inaccesible ..." (Eco, 1986, p.10)

"... contra la desafortunada confusión entre símbolo y alegoría. La alegoría es una representación más o menos artificial de generalidades y abstracciones perfectamente cognoscibles y expresables por otras vías. El símbolo es la única expresión posible de lo simbolizado, es decir, del significado con aquello que simboliza. Nunca se descifra por completo. La percepción simbólica opera una transmutación de los datos inmediatos (sensible, literales), los vuelve transparentes. Sin esta transparencia resulta imposible pasar de un plano al otro. Recíprocamente sin una pluralidad de sentidos escalonados en perspectiva ascendente, la exégesis simbólica desaparece, carente de función y de sentido" (Corbin, 2000, p.51-52)

La palabra alegoría proviene del griego *ἀλληγορία* y del latín *allegoría* que significa figuradamente y puede entenderse como una expresión, oración o frase que posee un significado distinto al que representa. Esta trata de representar mediante símbolos un concepto o una idea abstracta. Pretende dar una imagen a lo que no lo tiene para que esta pueda ser entendida de manera general.

Es una figura literaria, un relato o un tema artístico que trata de plasmar de forma visible un concepto abstracto. Usualmente se vale de formas humanas para dichas representaciones, pero también de objetos u otros seres vivos (animales o plantas) para plasmar la representación que posee un significado simbólico.

Por su parte, el símbolo es una idea abstracta, un objeto que se dota de un significado particular. En otras palabras, la alegoría al ser un concepto que busca ser representado se trata de una historia que hace uso de los símbolos, y al ser una historia busca transmitir un mensaje concreto, el símbolo no es una historia, sino un objeto al que se le dota de un significado particular.

Ejemplo: la estatua de la mujer con los ojos vendados, la balanza y la espada es una alegoría de los valores de la justicia inspirada en la diosa Themis. Mientras que los elementos que la conforman son símbolos que ayudan a representar los conceptos de igualdad (la balanza), equidad (la venda) y fortaleza (la espada).

Otro ejemplo muy conocido es el mito de la caverna o la alegoría de la caverna de Platón: un relato a través del cual busca explicar la búsqueda del verdadero conocimiento. En el se representa a los seres humanos como esclavos encerrados en una caverna donde únicamente conocen la realidad como sombras que se proyectan dentro de una pared frente a estos. Estos permanecen en un estado de ignorancia. Pero aquel que se liberara y explorara la cueva hasta salir de ella entonces se daría cuenta de una nueva realidad.

Al conocer esta nueva realidad y expandir su conciencia sobre esta, pasaría de experimentar el mundo físico a experimentar el mundo de las ideas. Así regresaría a la cueva para compartir sus nuevos conocimientos y experiencias sin embargo los demás encadenados, incrédulos e ignorantes ante las nuevas revelaciones no creerían sus palabras e incluso amenazarían con matarlo.

Esta historia resulta ser la alegoría, sin embargo, entre sus líneas se encuentran varios símbolos que el autor usa para poder dotar de un significado más profundo a su relato y que se pueden analizar por separado para darle más sentido a su obra. La cueva misma, las sombras y la luz son solo algunos de los símbolos presentes en la alegoría y que por sí mismos nos brindan significados particulares que ayudan a comprender en concepto general.

Así, el símbolo va de lo particular a lo general y nunca puede descifrarse por completo ya que es la forma de exteriorizar un pensamiento o idea abstracta por tanto el significado e interpretación puede variar de un receptor o intérprete a otro. La alegoría es una figura retórica que cuenta una historia; parte de lo general y usa

los símbolos para transmitir su mensaje, el cual es perfectamente comprensible y es capaz de ser transmitido por otros medios o vías.

1.3 Símbolos: el universo cultural

Los símbolos y los signos son elementos, de la semiótica¹, presentes en cada aspecto de la vida cotidiana de la humanidad. Para Peirce el mundo es un universo de signos y todo pensamiento que puede conocerse debe existir en los signos: todo pensamiento es un signo. De esta forma, la vida humana está sumergida en el mundo de los signos.

Cassirer (1975) distingue entre señales y símbolos, donde los primeros forman parte del mundo físico y funcionan como operadores que aluden a un evento físico, estas tienen cabida en el mundo y "lenguaje" de los animales. El símbolo, por su parte, pertenece exclusivamente al mundo humano del sentido. Son parte esencial de la comunicación, aunque algunos seres vivos son capaces de entender algunos signos, el ser humano fue el único que desarrolló la facultad de usar símbolos.

Esto debido a la evolución y desarrollo de un sistema de lenguaje tan complejo que le ha permitido ser capaz de comprender y crear símbolos. Por tal motivo podemos agregar que una diferencia sustancial entre el símbolo y los demás signos es que este último es exclusivo del ser humano, porque 'oculta' un significado más complejo y necesita un conocimiento previo y de un contexto determinado para ser interpretado.

Al formar parte de la comunicación y la vida social ambos son parte también de la cultura. Lotman percibe la cultura como "la totalidad de la información no hereditaria y el modo de su organización y su conservación" (Zylko, 2005 como se cita en García Peña, 2012). De esta manera se puede definir la cultura como un

¹ Disciplina de la comunicación que estudia la interpretación y producción del sentido.

almacén de la información socializada² que conserva y organiza mediante sistemas semióticos formados a lo largo de la historia.

Cassirer la define como "el "sistema de las formas simbólicas", "la unidad funcional o red de actividades simbólicas", el "sistema funcional de las creaciones del espíritu" (Amilburu, s/f) La cultura no solo funge como almacén de la información, al ser una red de sistemas semióticos también es un sistema de expresión y de comprensión del mundo a través de las formas simbólicas.

"Cultura significa un todo de actividades verbales y morales, de actividades que no están concebidas de manera abstracta, sino que tienen una tendencia constante y la energía para su realización. Es esta realización, esta construcción y reconstrucción del mundo empírico lo que está incluido en el concepto mismo de cultura, lo que constituye uno de sus rasgos esenciales y más característicos." (Cassirer 1979: 65 citado por Amilburu)

"La cultura es la progresiva objetivación de nuestra experiencia humana: la objetivación de nuestros sentimientos, emociones, intuiciones, impresiones, pensamientos e ideas (Cassirer 1979: 166 y ss, citado por Amilburu).

Es la manera de practicar, no la práctica en sí del conjunto de conocimientos adquiridos por un grupo. Ha sido asociada a la civilización y al progreso y puede ser vista como una especie de tejido social que abarca distintas formas y expresiones de una sociedad determinada, es decir, que las costumbres, prácticas, maneras de ser, lenguaje, arte, rituales, vestimenta y normas son aspectos incluidos en la cultura: el resultado de la construcción de un mundo de sentimientos, pensamientos y emociones.

² Socializar la información se refiere al proceso por el cual el ser humano aprehende la información del entorno donde se desarrolla mediante normas, costumbres, modos de comunicación (lenguaje) y manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad,

“La criatura del género Hombre se convierte en un ser humano sólo cuando es introducida en ese orden de fenómenos que es la cultura y participa de tal orden. La llave de este mundo y el medio de participar en él es el símbolo” (White, 1982: 55 citado por García Peña, 2012)

El símbolo es un testimonio de la historia de la humanidad. La ha acompañado y cambiado junto con ella de una época a otra, de una cultura a otra, perdurando a lo largo de la historia y adaptándose a los diferentes contextos del espacio-tiempo, es por esto que cada símbolo debe interpretarse tomando en cuenta el contexto, cultura y tiempo específico en el que fue creado.

Para Cassirer la cultura es:

"el universo simbólico creado por el hombre para poder desarrollar en él su existencia. Las diversas direcciones en las que el espíritu humano se despliega, las diferentes áreas de la cultura, son los distintos modos de expresión simbólica creados por el hombre en el proceso de interpretación de sus experiencias vitales." (Amilburu, s/f)

De esta forma, nos dice que el mundo humano es el universo cultural, en el sentido de que el humano, al ser un ser simbólico, solo puede acceder al mundo 'físico' que conoce a través de los símbolos que este crea para poder entenderlo, conocerlo y habitar en él. Por tanto al hablar de la interpretación de símbolos hablamos en sí mismo de la cultura, pues estos son inherentes a la misma. Es uno de los elementos más estables de la continuidad cultural.

“Siendo un mecanismo fundamental en la memoria de la cultura, los símbolos transportan textos, esquemas de argumentos y otras formas semiótica de un estrato a otro de la cultura. Al atravesar la diacronía de la cultura los conjuntos constantes de símbolos en una medida significativa,

adoptan la función de mecanismos de unidad al realizar la memoria que el colectivo tiene de sí, estos impiden que la memoria se disperse en estratos aislados cronológicamente. La unidad del conjunto básico de símbolos dominantes y su permanencia en la vida cultural, definen de manera esencial las fronteras nacionales y territoriales de una cultura."(Lotman, 2002, p.4)

Los símbolos tiene la capacidad de conservar conceptos, ideas, o discursos complejos, extensos y significativos para una determinada cultura. Sin embargo, Lotman (2002) advierte que, posee una naturaleza doble: al atravesar los estratos culturales es invariante, así ingresará como algo diferente al contexto que lo rodea, funcionando como mensajero y recordador de épocas y culturas pasadas.

Así, los objetos culturales, por ser simbólicos, no poseen una existencia real como parte del mundo físico sino que, propiamente, poseen un "sentido" (Cassirer 1975: 90 como se cita en Amilburu, s/f). Se entiende entonces que el ser humano es capaz de dotar de un nuevo sentido a las cosas convirtiéndolas en algo más sin necesidad de cambiar su apariencia.

Ejemplo, una vara se puede convertir en arma, en una herramienta o en una frontera sin necesidad de alguna alteración física. Se transforma en función del sentido que cada ser humano le asigne. Razón por la cual al interpretar el símbolo se debe asumir que se trata de un elemento ambiguo, inconcluso que no puede agotar al cien por ciento de su significación.

Explorar los símbolos que conforman una determinada cultura acerca al individuo a la comprensión, interpretación y producción o modificación de nuevas costumbres, tradiciones, etc. Pues al estudiar estos desciframos parte del conocimiento que estas guardaban y le damos sentido. Sin embargo, esto "no quiere decir... que la cultura en su totalidad sea sólo comunicación y significación, sino que quiere decir

que la cultura en su conjunto de puede comprender mejor, si se la aborda desde un punto semiótico" (Eco, 2000, p.51)

Los símbolos son puertas del conocimiento que prevalecen y/o preceden como testigos de las culturas que perecen con el tiempo. Estos parecen surgir de las culturas o quizá sea viceversa: estos hacen surgir las mismas. Se correlacionan y adaptan al contexto cultural que lo rodea, se transforma ante su influencia y a su vez lo transforma.

1.4 Arquetipos de Carl Jung

El inconsciente colectivo y el concepto de arquetipos son temas de las teorías más conocidas del Profesor Carl Jung. Estos conceptos serán tratados en este apartado debido a que al trabajar con símbolos, en un momento u otro, surgen los arquetipos, pues estos últimos encuentran su expresión a través de los primeros. Para poder explorar esto primero se debe comprender el concepto de inconsciente colectivo.

Carl Jung (1994) denomina inconsciente colectivo a un plano conectado con todo fenómeno que ha sucedido, a nivel colectivo, al ser humano en diferentes sociedades, culturas, tiempo-espacio, que es transmitido de generación en generación y que moldea la manera de ser de cada individuo. Es común en la experiencia y recuerdos de los seres humanos que se encuentra en el nivel más profundo de la mente.

Dicho de otra forma, Jung considera que en el nivel más profundo o 'secreto' de la mente humana se encuentra un componente que es heredado culturalmente y que es capaz de moldear la forma en que interpretamos las experiencias que se tienen como individuos. Ahora, el arquetipo es la forma que se les da a estas experiencias o recuerdos compartidos: son la forma de los contenidos del inconsciente colectivo.

Jung menciona que esto implica que el desarrollo del individuo se da dentro del contexto cultural que lo influye hasta el nivel más íntimo de su mente y no de forma aislada. El arquetipo es entonces un molde, un prototipo de algo (físico o simbólico; intangible) que es capaz de generar algo más a partir de sí mismos, de moldear ideas, pensamientos y comportamientos: se convierte en un patrón emocional y de conducta,

Los arquetipos son representaciones simbólicas recurrentes en toda la cultura, por tanto son universales y reconocidas por diferentes sociedades sin importar las diferencias en estas. Sin embargo "el arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente que al *concienciarse* y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge" (Jung p.10-11).

En tanto sean expresiones de motivos básicos se vuelven de carácter colectivo, por ejemplo el símbolo religioso, pero al ser percibido de manera particular puede cambiar, debido a que al surgir de representaciones simbólicas pueden poseer varios significados: el individuo puede re-significarlo para sí mismo.

Símbolos y arquetipos forman parte de la memoria y la cultura. Ambos están ligados al comportamiento humano, a la

"antigüedad, ambigüedad, repetitividad, iconicidad y pregnancia³, pero el arquetipo se distingue por la marcada ancianidad de su conformación, por su enraizamiento en las profundidades del inconsciente humano, por su capacidad para arrastrar y condensar la experiencia colectiva y, en consecuencia, por su amplitud temporal y espacial de la que deriva la poderosa fuerza representativa de su sentido" (García Peña, p.129).

³ Cualidad vinculada a las características de los objetos visibles para que estos puedan ser captados por la vista.

Los arquetipos de Jung se manifiestan de forma repetida en las fantasías, sueños, mitos y conceptos religiosos que conforman la experiencia del individuo, pues son una serie de patrones emocionales y de conducta presentes el subconsciente colectivo capaces de determinar cómo percibimos el mundo en general y que nos ayudan a extraer sentido de la realidad que nos rodean.

Los arquetipos de Jung son 12 y según su teoría, en estos cualquier ser humano puede ser clasificado, en uno o varios, para determinar los roles sociales que ocupa y su estado mental. Cada uno posee un conjunto de valores y significados propios y simboliza una motivación ⁴ humana básica. Los clasifica en cuatro orientaciones cardinales que son lo que el arquetipo busca realizar:

- Ego: dejar su marca en el mundo: hacer notar y admirar su presencia
- Orden: mantener o proporcionar la estructura social
- Sociedad: mantener una conexión genuina con otros
- Libertad: alcanzar la espiritualidad, romper los límites físicos y psicológicos.

Arquetipos del Ego:

- Héroe

Es el buscador de la justicia y del bien mayor. Busca realizar un acto que su mente defina como 'el bien'. Es valiente y defiende a los demás.

Deseo: mostrar su valía mediante actos valerosos.

Objetivo principal: ayudar y proteger a otros.

Defecto/debilidad: arrogancia, narcisismo, alimentar su ego, auto-validación.

Siempre está en una constante búsqueda de una batalla que librar.

⁴ El impulso que posee el ser humano para satisfacer sus necesidades básicas

Miedo: el fracaso, ser considerado débil y vulnerable.

Talento: competencia y valor

- Mago

Es capaz de influenciar a la gente gracias a sus tácticas psicológicas. Es estratega y carismático por lo que puede usar su habilidad para tener ventaja sobre otros y aportar sus ideas 'innovadoras' y persuadir a otros.

Deseo: comprender las leyes del universo.

Objetivo principal: transformar situaciones e influir en las personas.

Defecto/debilidad: tendencia a manipular a otros para sus propios intereses,

Miedo: consecuencias no deseadas

Talento: encontrar soluciones que beneficien a todos, brinda nuevas formas de percibir el mundo.

- El forajido

El forajido busca destruir y reinventar cuando ve algo que, desde su visión personal, no funciona. Usualmente esto lleva al caos con el fin de lograr su objetivo de un mundo mejor.

Deseo: venganza o revolución

Objetivo principal: cambiar las normas e ideologías establecidas que no funcionan.

Defecto/debilidad: ignorancia y destrucción de la ley, puede recaer en actividad ilegal

Miedo: ser incapaz de lograr el cambio

Talento: generar nuevas formas de pensar, defender la libertad.

Arquetipos del orden:

- Cuidador

Para este, el altruismo y el auto-sacrificio son la clave para mantener la estructura social. Son personas desinteresadas y generosas que buscan que sus seres queridos se sientan felices y realizados. Por su naturaleza es fácil que otros abusen de ellos para su propio beneficio.

Deseo: proteger y cuidar a los demás.

Objetivo principal: ayudar a otros.

Defecto/debilidad: ser un mártir, ser explotado, tendencia a ser rescatado, co-dependencia.

Miedo: ser considerado ingrato y egoísta.

Talento: generar nuevas formas de pensar, defender la libertad.

- Creador

Es un inventor por naturaleza. Siempre tiene varios proyectos entre manos que lo ayudan a liberar su estrés o poner una poción de significado a su vida. Prefiere crear en vez de consumir pasivamente. Estos suelen ser artistas, músicos, escritores e inventores.

Deseo: crear cosas con un valor duradero.

Objetivo principal: expresarse a través de varios medios.

Defecto/debilidad: tiende a procrastinar, trabajos inconclusos.

Miedo: crear cosas mediocres, falta de visión.

Talento: creatividad e imaginación.

- **Gobernante**

Busca tener el control para imponer orden en el mundo. Es rígido y responsable. Le gusta tener el control total sobre su vida y dictar lo que se debe hacer (no lo que se puede). Suelen tener una visión clara de lo que funcionará o no en una determinada estructura y situación.

Deseo: control

Objetivo principal: mantener y conservar el control de su vida.

Defecto/debilidad: incapaz de improvisar o asimilar el caos, ser autoritario, incapaz de delegar.

Miedo: el caos, ser derrocado, perder el control.

Talento: responsabilidad, liderazgo.

Arquetipos de lo social:

- **Bufón**

Es un alma libre que lo que busca es divertirse. Puede describirse como hedonista y descarado. Su prioridad es la diversión. Aunque busca hacer felices a los demás tiende a restar importancia a cosas negativas, a veces, para ocultar su propio dolor. Le importa el aquí y el ahora e incluso en situaciones nefastas es capaz de encontrar una manera para gastar una broma.

Deseo: control: vivir el presente y disfrutar la vida.

Objetivo principal: disfrutar e iluminar el mundo con alegría.

Defecto/debilidad: incapaz de improvisar o asimilar el caos, ser autoritario, incapaz de delegar.

Miedo: aburrirse o aburrir a los demás.

Talento: alegría, creatividad y originalidad

- Amante

El amante representa todo aquello que gira en torno al amor, en cualquier ámbito. Busca la armonía y le resulta difícil lidiar con conflictos. También busca hacer sentir especial a los que ama, debido a esto puede representar el lado más materialista del individuo.

Deseo: control: experimentar la dicha en sus relaciones.

Objetivo principal: mantener una relación armoniosa con las personas de su entorno, expresar amor sin ningún temor.

Defecto/debilidad: problemas en la intimidad, perder la propia identidad por agradar a otros.

Miedo: estar solo, no ser amado

Talento: pasión, gratitud, aprecio y compromiso.

- Compañero

Es leal y solidario. Busca la amistad y la pertenencia. Puede parecer un amigo o un aliado. Siempre trata de ayudar y apoyar a los demás, especialmente al

protagonista. Valora la confianza y la cooperación, evita los conflictos y las traiciones.

Deseo: encontrar su lugar en el mundo.

Objetivo principal: formar parte de un grupo o una comunidad donde se sienta aceptado y querido.

Defecto/debilidad: dependencia y conformismo.

Miedo: ser rechazado o abandonado.

Talento: empatía y generosidad.

Arquetipos de la libertad:

- Explorador

Es independiente y siempre va en busca de nuevas aventuras. Se centra en la naturaleza. Este adquiere conocimiento a través de las experiencias personales. Le cuesta establecerse en una relación o trabajo por mucho tiempo si este limita su libertad.

Deseo: descubrirse a sí mismo explorando el mundo.

Objetivo principal: ser libre y experimentar una vida más plena,

Defecto/debilidad: puede llegar a perder el rumbo, es incapaz de aferrarse a las cosas.

Miedo: crear cosas mediocres, falta de visión, conformismo, quedar atrapado y el vacío interior.

Talento: autonomía, ambición, fidelidad a sus propios deseos y capacidad de asombro.

- Inocente

Es puro y optimista. Busca su seguridad y por ende la de los demás. Puede parecer un soñador ingenuo. Siempre trata de ver lo bueno de la vida, olvida las amenazas para vivir en su utopía.

Deseo: llegar al paraíso.

Objetivo principal: conservar su capacidad de asombro y su alegría para vivir en paz y plenitud.

Defecto/debilidad: ingenuidad y negación de los peligros de la sociedad.

Miedo: ser castigado por hacer algo mal.

Talento: fe y optimismo.

- Sabio:

Es inteligente y conocedor. Busca la verdad y el entendimiento. Puede parecer un maestro o un mentor. Siempre trata de aprender más y compartir su sabiduría con los demás. Respeta la evidencia y la lógica, evita las ilusiones y las mentiras.

Deseo: alcanzar la iluminación.

Objetivo principal: descubrir los secretos del universo y resolver los problemas del mundo.

Defecto/debilidad: arrogancia y desconexión con la realidad. Miedo: ser ignorado o engañado.

Talento: razonamiento y conocimiento.

1.5 Iconicidad y lectura análoga

Según García Peña, los símbolos poseen una relación icónica en su modo de ser representado. Como se ha mencionado antes, el icono es aquel signo que mantiene una relación de semejanza entre su referente y su representación. "La parte visible, perceptible del símbolo, es la que nos lleva a la otra, desconocida; el límite en que ambas se conectan es de naturaleza icónica,"(p.130)

Esto quiere decir que, todo símbolo es y debe ser representable. Este debe poder expresarse o plasmarse de manera gráfica, por tanto todo símbolo, antes de serlo, es inicialmente un ícono que ya ha dejado una huella psíquica o sensorial y/o emocional en una sociedad. Una vez que esto sucede entonces se puede convertir en un símbolo cuyo significado se vuelve más complejo.

"Podemos afirmar que todo símbolo contiene un gesto icónico, y por ello, una naturaleza analógica, ya que «la iconicidad es la representación (siempre analógica) de una cosa con base en sus cualidades, de modo que requiere buscar las semejanzas (que son cualitativas) y ser consciente de las diferencias (que son cualitativas también)" (Beuchot, 2004: 77 como se citó en García Peña)

Al hablar de analogía se hace referencia al razonamiento que se basa en la observación de la existencia de cualidades semejantes entre fenómenos, objetos o seres diferentes. Esto implica que un método para leer los símbolos es la lectura analógica. Esta permite observar la relación de sentido que existe entre el significado y el significante al interpretar y dar sentido al símbolo.

Para interpretarlos de manera correcta es necesario primero esclarecer primero su significado literal, el de su icono, y luego puede esclarecerse el segundo, el simbólico. De esta forma se da la relación analógica de la imagen simbólica, nos orienta y nos ayuda a percibir las posibles similitudes y diferencia que guardan entre la forma y el contenido. Pues como se ha mencionado el significado de un símbolo puede alejarse mucho de su significante o del referente al que se le otorga.

Así, por ejemplo, el invierno puede ser un símbolo de la vejez, estos dos son iconos totalmente diferentes, pero al buscar su analogía se puede notar que el invierno es la última estación del año y la vejez es la última etapa de la vida. Si esto lo interpretamos como un ciclo podemos ver la relación entre ellos como el final del ciclo.

1.6 Espacio social y discursivo y el símbolo.

El símbolo al pertenecer al espacio cultural que conforman las tradiciones, costumbres y memorias de un determinado grupo social, implica que este siempre se desarrolla en un espacio social y discursivo. En primera instancia se entiende por sociedad a un grupo de individuos que comparten, una misma cultura y un espacio y tiempo determinado bajo un esquema de organización que establece las reglas y normas que condicionan el comportamiento de los individuos que lo conforman.

El espacio social es el espacio limitado y de varias dimensiones donde interactúan los individuos (actores sociales) que conforman la sociedad. En otras palabras es el espacio pluridimensional donde, mediante la interacción de los actores sociales, las relaciones sociales se llevan a cabo. Este puede materializarse en lugares como la casa, la escuela, la biblioteca, teatros, iglesias, parques, entre otros. Cabe aclarar que a diferencia del espacio físico, que existe independientemente de la presencia o

ausencia de personas, el espacio social necesita la presencia de los actores sociales para existir.

Según el sociólogo francés Pierre Bourdieu (1984) el campo de la socialización determina un lugar simbólico: un lugar de socialización donde se realizan y se entablan las redes y relaciones sociales. El concepto, como herramienta, permite observar y comprender de qué manera se forman las relaciones y cómo se organizan en jerarquías, pues dentro del espacio social el individuo crea una identidad social.

La identidad social es, en términos generales, la concepción que cada persona tiene de sí misma. Es su sentido de pertenencia a un determinado grupo conforme adquiere y adopta comportamientos e ideologías que influyen en su percepción del mundo. Según Bourdieu al desarrollar estas identidades se empiezan a notar diferencias y posiciones sociales, este proceso se da mediante relaciones de poder, presentes, en diferentes ámbitos como el cultural y el económico.

Así, se vuelve una construcción que implica una representación de la percepción del mundo social que se percibe. Los agentes que conforman la sociedad o grupo social realizan una representación del espacio donde se efectúan y dan forma a las interacciones entre individuos y que se expresa y configura por símbolos. Por esa razón en los términos de la narrativa, este espacio se refiere al contexto y entorno social donde se desenvuelve el personaje.

El espacio social es la condición social donde se desarrolla el acto de la narración y los personajes. Se toman en cuenta los aspectos culturales, económicos, religiosos, morales y el estrato social o posición social al que pertenece el personaje. De esta forma se manifiesta su rol dentro de la sociedad que representa así como sus ideologías: manifiesta su identidad social.

Ejemplo:

“La familia de don Dámaso Encina era noble en Santiago por derecho pecuniario y, como tal, gozaba de los miramientos sociales (...). Se distinguía por el gusto hacia el lujo, que por entonces principiaba a apoderarse de nuestra sociedad y aumentaba su prestigio con la solidez del crédito de don Dámaso, que tenía por principal negocio el de la usura en gran escala, tan común entre los capitalistas chilenos”.

(Alberto Blest Gana, Martín Rivas, fragmento)

Ahora para poder hablar del espacio discursivo donde se produce el símbolo es necesario reparar un poco en el concepto de discurso. Camisalga Helena y Amparo Tusón (1999) lo definen como “una práctica social de una forma de acción entre las personas que se articula a partir del uso lingüístico contextualizado ya sea oral u escrito” (p.15). Este es una herramienta y una creación de la misma sociedad que utiliza en su vida cotidiana.

Esto implica que un discurso puede ir desde un diálogo cotidiano hasta una noticia, conferencia, etcétera. Por su parte Rolando Marcelo (2006) menciona que: el discurso es una forma de “identificación del hablante con cierta visión del mundo y sus connotaciones”, además, implica una organización jerárquica del conocimiento del saber”. Partiendo de esto se puede decir que el discurso no es únicamente la expresión de un tema o idea mediante el uso de lingüístico. Este trata de conmover o convencer a su receptor de lo que expone.

Esto implica que el emisor debe lograr convencer a su audiencia de su “saber” y para ello entran en juego varios factores como lo son la gramática y la estructura del lenguaje, o la voz, entonación y gesticulación al exponer de manera oral el discurso. Todos estos factores influyen en la manera en que recibe el mensaje y su impacto sobre el receptor. Además, este se apoya en la cultura de cada sociedad

para comprender el entorno y circunstancias donde este se pretende presentar.

Batjin (1998) utiliza el concepto de géneros discursivos para catalogar los distintos tipos de discurso que podemos encontrar en cada esfera del uso de la lengua y que abarcan enunciados que mantienen similitudes entre sí ya sea por el tema que aborda, el estilo verbal o la composición. “Cada enunciado separado es, por supuesto, individual, pero cada esfera del uso de la lengua elabora sus tipos relativamente estables de enunciados a los que denominamos géneros discursivos” (Bajtín, 1998, p. 248).

Las diversas esferas de la actividad humana están todas relacionadas con el uso de la lengua. Por eso, el carácter y las formas de su uso son tan multiformes como las esferas de la actividad humana, lo cual, desde luego, en nada contradice la unidad nacional de la lengua.

El uso de la lengua se lleva a cabo en forma de enunciados [textos] (orales y escritos) concretos y singulares, que pertenecen a los participantes de una esfera de la praxis humana.

Estos enunciados [textos] reflejan las condiciones específicas y el objeto de cada una de las esferas no solo por su contenido (temático) y por su estilo verbal, o sea por la selección de los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua, sino, ante todo, por su composición o estructuración.

Los tres momentos [aspectos] mencionados – el contenido temático, el estilo y la composición – están vinculados indisolublemente en la totalidad del enunciado [texto] y se determinan, de un modo semejante, por la especificidad de cada esfera de uso de la lengua que elabora sus tipos relativamente estables de enunciados, a los que denominamos géneros discursivos. (Bajtín, 1982, p. 248).

Por su parte el autor define un enunciado es una unidad o segmento de la

comunicación humana cuyos límites se encuentran establecidos por el cambio de los sujetos que construyen el discurso. Un enunciado puede ser cualquier pregunta realizada en la vida cotidiana, pero también pueden ser los discursos políticos, literarios, científicos, el relato, el diálogo y las cartas que exponen y dan lugar a una respuesta.

Este concepto permite observar y analizar, desde la interacción social de los sujetos que construyen el discurso, el símbolo que es creado dentro de este espacio verbal. Por ende, permite analizar el símbolo que se crea en el discurso literario profundizando en sus aspectos estilísticos, temáticos y composicionales. La escritura está asociada al pensar, al comprender y al ser. Esta crea una imagen pública de la persona en relación con los demás, la pertenencia a la sociedad, el tipo de filiación y lealtad construida con los demás y toma su forma del tipo de práctica social que representa.

No es estática ni homogénea. Es capaz de moldearse y tomar la forma de convenciones socio-históricamente coherentes y elaboradas en los llamados géneros discursivos. Todo texto da testimonio de una actividad social más amplia. Las instituciones, las sociedades, sus modos de comunicación escrita, sus lectores y autores son parte de las condiciones de producción del género discursivo.

CAPÍTULO 2

CUENTO, SÍMBOLO Y NARRACIÓN

“Yo veo la sociedad como una red de narraciones; no sólo es una red de intercambios económicos o sentimentales, sino también una trama de relatos.”

–Ricardo Piglia.

2.1 La narración: el arte de contar historias.

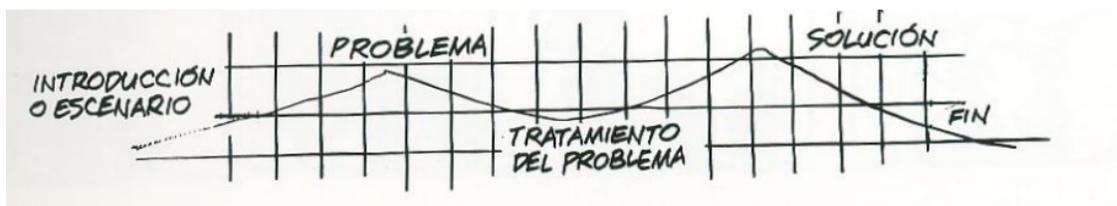
2.1.1 ¿Qué es una historia?

Por historia se entiende una secuencia de acontecimientos que se desarrollan en el tiempo y están dispuestos a ser relatados. El narrador tiene control sobre estos: qué

y cómo se cuenta. El estilo y la forma de narrar pueden estar influenciadas por la percepción del individuo, las normas, tradiciones, cultura, el medio y forma de expresión. No obstante, ya sea una película, una nota, un cuento o un cómic la narración sigue, usualmente, la misma estructura: principio, nudo, desenlace o introducción, desarrollo y cierre.

Figura 2. Estructura de una historia. Adaptado de La narración gráfica (2017) por Will Eisner

Su función principal es ser un vehículo de comunicación que permite transmitir información de manera simple y sencilla permitiendo que se puedan comunicar



ideas abstractas, complejas o desconocidas, como conceptos científicos, la teoría matemática o, símbolos o fenómenos desconocidos, de una manera que sea fácil de explicar y comprender. (Eisner, 2017, p.11)

Así, por ejemplo, en la antigüedad se dio origen a historias que hoy son conocidas como mitos y leyendas, las cuales intentaban dar una explicación lógica, con base en los conocimientos de los antiguos hombres y su forma de experimentar y percibir el mundo, al origen de los fenómenos que en su momento no se podían comprender del todo.

Una característica que destaca al ser humano y que desarrolló, conforme evolucionaba el proceso de comunicación, es su habilidad para contar historias. La narración de historias se encuentra profundamente arraigada en el

comportamiento humano y es probablemente la capacidad más antigua de la especie.

El hombre ha contado historias desde que aprendió a comunicarse y es una acción que se sigue explotando hasta el día de hoy. Desde una leyenda, una canción, tomar una fotografía, hacer una película, enviar un mensaje, escribir un texto o entablar una conversación con una persona: se está relatando una historia. Día a día una historia es contada y es, probablemente, la forma más característica de comunicación de los seres humanos.

2.1.2 *Storytelling o el arte de contar historias*

Este arte, como menciona Edwin Sidney Hartland en su obra *The Science of Fairy Tales (La Ciencia de los Cuentos de Hadas, 1981)*, “ha sido cultivado en todas las eras y entre todas las naciones de las que tenemos registro, es el resultado de un instinto implantado universalmente en la mente humana“ (p.6) y fruto del complejo sistema lingüístico desarrollado por el hombre.

En la antigüedad a través de las historias los seres humanos se transmitían información sobre las potenciales amenazas que les rodeaban, los educaba, estimulaba su imaginación y resguardaba las tradiciones, conocimientos y cultura de la tribu: conservaba el saber transmitido de generación en generación. En consecuencia, tal como sugiere Will Eisner (1996), el papel del narrador de la tribu no se limitaba a eso, sino que también desempeñaba el papel de historiador, animador y profesor.

Hasta la fecha, a través de la narración se siguen compartiendo conocimientos, resguardando saberes, educando, informando e inventando historias. Por otro lado un narrador debe tener primero algo que contar y tener dominio en el manejo de medio y herramientas creadas para este fin para poder transmitir la información de la manera más eficaz posible.

Cuando la historia se transmite adecuadamente el receptor o el oyente es capaz de interiorizarla, comprenderla y, de ser el caso, darle un significado personal. Probablemente los antiguos narradores hacían todo esto mediante el uso de la pintura rupestre como recurso de narración que apoyaban los gestos y sonidos que después evolucionarían y darían lugar a un lenguaje más complejo.

Hoy en día existen muchas formas de contar una historia y el avance de la tecnología ofrece una gran variedad de vehículos de transmisión que antes eran inimaginables, sin embargo se pueden distinguir las dos formas de comunicación más relevantes y básicas en cualquier medio: la palabra (ya sea oral u escrita) y la imagen.

También existen una gran cantidad de historias que pueden contarse, pero dentro de las formas o métodos que existen para esto, también se pueden distinguir en función de su mensaje o propósito. De acuerdo con Eisner se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Historias para enseñar: su propósito es la transmisión y el aprendizaje de una idea o concepto. Un ejemplo clásico son los cuentos infantiles que usualmente se acompañan de una moraleja.

- Historias instructivas: aunque también dejan una enseñanza, estas se centran en la técnica o en el cómo hacer algo. Así, por ejemplo, los tres cochinitos es una historia para enseñar, pero si centramos la trama en detallar cómo estos construyen sus hogares (si se centra en la técnica), entonces se convierte en una historia instructiva para el lector.
- Historias sin argumento: suele encontrarse en los cómics y algunas películas. Se centra en la exaltación de las acciones. El argumento limita la trama a una historia muy básica y sencilla, donde lo que más resalta son los efectos, la acción, y en su caso el dibujo artístico.
- Historia simbólica: toma como base simbolismos de su cultura y tradiciones del narrador y la sociedad para establecer una premisa que dé lugar a un argumento repleto de simbolismos que ocultan o llevan consigo un significado más profundo en la historia. Un ejemplo de esto se encuentra en la mitología, donde los personajes suelen representar ideas, conceptos u objetos.
- Historia ilustrada: son aquellas que se embellecen o complementan con imágenes o dibujos. Cuentos, cómics y novelas gráficas son algunos ejemplos.
- Historia realista: generalmente se basa en experiencias o acontecimientos reales que son contados tal cual pasaron, o que son tomados como el contexto para crear una historia como suele ser el caso de las novelas históricas.
- Historia de la vida: se basa en un acontecimiento, relevante y creíble, que experimentó el narrador o un tercero y que 'define' su vida y al protagonista

de la misma. El ejemplo más sencillo se encuentra en las propias experiencias de vida que se suelen contar en una reunión, una fiesta, etc.

2.2 El cuento y sus características.

El cuento, como se conoce hoy en día, es un género literario escrito en prosa que engloba a los relatos breves que suelen ser ficticios (aunque se basen en hechos reales) y que pueden contar con elementos fantásticos, reales o sobrenaturales. Juan Bosch (1996) añade que "un cuento es el relato de un hecho que tiene indudable importancia. La importancia del hecho es desde luego relativa, mas debe ser indudable" (p.621)

Por su parte Flannery O'connor menciona que:

Un cuento es una acción dramática completa, y en los buenos cuentos los personajes se muestran por medio de la acción, y la acción es controlada por medio de los personajes. Y como consecuencia de toda la experiencia presentada al lector se deriva el significado de la historia. Por mi parte prefiero decir que un cuento es un acontecimiento dramático que implica a una persona, en tanto comparte con nosotros una condición humana general, y en tanto se halla en una situación muy específica (p.100).

El origen etimológico de la palabra cuento marca una relación entre el calcular numérico y el relato de historias. De enumerar objetos, que era lo más común, se pasó a enumerar hechos para hacer un recuento de estos. Por tanto, no es de extrañar que el principal eje de los cuentos sea la acción principal o 'dramática' que se desarrolla a lo largo del recuento de los hechos que van tejiendo la trama y dan forma al tema principal.

La palabra proviene del término latín *computus* (cuenta o computo) o *computare* (contar o calcular). Esto quiere decir, como menciona Mariano Baquero Goyanes en su libro *¿Qué es el cuento?* (2022), que esta palabra hacía referencia a la enumeración de objetos. El "cuento numérico" enlista hechos y el verbo contar hace referencia al acto de narrar: "la acción y efecto de contar" (los hechos).

Siendo así, se puede agregar que el cuento es un relato breve que hace un recuento de hechos que suelen ser ficticios y que usa elementos fantásticos, reales o sobrenaturales para contarlos. Estos se centran en la acción y donde el tema o hecho por el que se guiará la acción del personaje es de vital importancia. De esta forma, como sugiere Bosch, un niño que va a la escuela no es materia para un cuento porque no existe una situación específica, pero si es sustancia.

Es decir, si el autobús que lo lleva a la escuela choca, si llega tarde y encuentra un amigo o profesor enfermo o sucede algún otro suceso que permita al personaje manifestar algún tipo de experiencia durante en el camino se convierte en un tema que relatar y expone de alguna forma la condición humana del personaje: el cuento muestra lo que harán algunas personas o algún personaje en alguna situación particular y específica

Según Méndez Pidal, el término no tenía presencia en la lengua castellana antes del año 1140. Es con su aparición que Mariano Baquero expone la problemática del término que radica principalmente en la aparición de la palabra *cuento* que se usa para designar relatos breves de carácter oral y tono popular y la aparición del cuento como género literario alrededor del siglo XIX que se comenzó a utilizar para diferenciarlo del cuento tradicional.

El problema está en la delimitación que no siempre es clara entre el cuento literario y el tradicional, pues muchos de los cuentos literarios están inspirados en los tradicionales. Sin embargo, al hablar de uno u otro parece claro, como sugiere

Barqueros, que el cuento tradicional o popular se trasmite por tradición oral a lo largo del tiempo y son o suelen ser anónimos. Al ser transmitidos por generaciones de manera oral se desconoce a quién corresponde su invención. El cuento literario es entonces un relato breve que posee un autor a quien le corresponde totalmente el reconocimiento de su invención

En el siglo XIX estos comenzaron a ser recogidos y editados por autores como los hermanos Grimm, quienes en 1812 publicaron una colección de cuentos populares. Esta práctica perjudicó favorablemente a los relatos breves y abrió el camino para que los autores se inspiraran a escribir los propios. Asimismo, la recolección trajo como consecuencia la aparición del comparatismo folclórico, en el cual, a medida que se publicaban y recolectaban los cuentos de distintas partes del mundo las sociedades se daban cuenta de las similitudes que tenían unas con otras.

Esto desencadenó varios estudios sobre el origen y el parentesco de estos, estudiando la mitología y las civilizaciones antiguas. Algunos investigadores como Teodoro Benfey sugiere que el origen de estos se encuentra en escrituras orientales que viajaron, de boca en boca, a lo largo de los demás territorios y continentes. Por otra parte, otros investigadores como Andrew Lang tratan de explicar las semejanzas desde otra perspectiva.

Él sugiere que las tradiciones compartidas no se originan porque hayan pasado necesariamente de un pueblo a otro a lo largo del mundo, sino porque los pueblos primitivos razonaban de forma semejante y lo reflejaban en la manera de actuar y pensar. Por tanto, al actuar y pensar de manera similar los cuentos, las leyendas y los mitos comparten semejanzas entre sí sin la necesidad de que los pueblos conozcan su existencia: un pensamiento similar al subconsciente de Carl Jung.

El cuento "se convierte en el más paradójico y extraño de todos los géneros", pues puede ser la historia más remota o la más breve y reciente según se enfoque en el

tradicional o el literario que comenzó a manejarse en el siglo XIX. Una vez que los cuentos tradicionales elevaron el interés y el gusto por estos, los escritores más importantes de cada época comenzaron a escribir los suyos, como se mencionó antes.

2.2.1 Tipos de cuento popular y literario

Para Baquero Goyan, establecer una diferencia entre cuentos, mitos, leyendas, tradiciones, etc. no es necesario ya que es un asunto de pura clasificación temática porque "así como existen cuentos humorísticos, trágicos, sociales, los hay también legendarios, fantásticos, etcétera."(Goyanes, 2022, p.36). Siendo así podemos clasificar los tipos de cuentos populares de la siguiente manera, según su temática:

- Cuentos de hadas: Edwin Sidney (2008) los define como "nativas tradicionales que no se relacionan en su forma actual con seres considerados divinos, ni con eventos cosmológicos o nacionales, sino en las que lo sobrenatural juega un papel esencial" (p.4). Estos se ocupan de la tradición, suelen contener personajes folclóricos como duendes, hadas, ogros, etc. Hay evidencia de estos en distintas épocas y lugares.
- Fábulas: historias breves que son protagonizadas por animales, a veces objetos, que tienen características humanas (hablan, piensan y actúan como seres humanos) y que suele contener una lección moral o consecuencia aleccionadora. Ejemplo: los músicos de Bremen, la liebre y la tortuga, la zorra y las uvas.
- Mitos y leyendas: los mitos son relatos breves que narran hazañas de seres sobrenaturales y divinos como son los dioses y héroes, cuyo fin es dar explicación a determinados fenómenos o hechos como fuerzas naturales o

aspectos de la condición humana. La mitología griega, nórdica, egipcia y azteca son algunos ejemplos.

Las leyendas son hechos reales o imaginarios que forman parte de la cultura del lugar donde se originan y se enmarcan en un contexto histórico específico. Están basados en personajes o hechos reales. Ejemplo: la llorona (México), Yuki Onna (Japón), Baba Yaga (Rusia).

En cuanto a los cuentos literarios se pueden catalogar o clasificar según su temática, entre las cuales destacan los siguientes géneros principales:

- **Fantasia:** se basa en fenómenos sobrenaturales y extraordinarios y elementos fantásticos como la magia o criaturas imaginarias dentro del que se agrupan varios subgéneros como el terror y la ciencia ficción.
- **Infantiles:** se dirige al público infantil por lo que su narración es muy clara y de sencilla comprensión. Busca lograr entretener al niño mediante el placer y experimentación de la aventura para que pueda imaginar lo que sienten los personajes. La temática puede ser muy diversa.
- **Terror:** su objetivo es causar la sensación de miedo. Estos cuentos pueden transmitir una enseñanza o ayudar a los niños a superar sus miedos.
- **Micro relato:** es un relato mucho más breve de lo habitual que narra una historia en pocas líneas de manera literaria y poética. Expresa una idea de un modo original.
- **Aventuras:** se basa en historias sobre viajes, misterios y el riesgo. La acción siempre está presente y es la base para el desarrollo de la trama.
- **Ciencia ficción:** relata acontecimientos posibles, cuya verosimilitud se fundamenta en los campos de la ciencia: físicas, naturales y sociales. Suelen

mostrar futuros imaginarios (usualmente pos-apocalípticos), pero pueden ambientarse en el pasado, el presente o mundos totalmente imaginarios.

- **Históricos:** estos pueden estar ligados a los mitos y leyendas. Se basan en un suceso histórico para contar nuestra historia. Mezclar hechos históricos con la ficción.
- **Comedia:** el objetivo de su trama es hacer reír al lector, o crear una historia feliz. Se centra en defectos o situaciones cotidianas que puedan provocar una situación cómica.
- **Policial o misterio:** su trama es misteriosa y se centra en la resolución de algún delito. Narra temas de crimen y justicia.

2.2.2. Diferencias entre cuento y novela

La principal diferencia que se puede encontrar entre un cuento y una novela es la extensión. El cuento es una narración breve y concisa, mientras que la novela es una narración más larga y compleja. El cuento se enfoca en una trama simple con pocos personajes, mientras que la novela tiene una trama más compleja con personajes más desarrollados y profundos.

Los sucesos en el cuento se centran directamente en las acciones ya que debido a la brevedad no hay tiempo para detenerse a dar extensas o profundas descripciones sobre los detalles más minuciosos de la historia, los personajes o el mundo que se crea. En la novela si hay cabida para eso por lo que los escenarios, personajes y acciones se pueden describir con grandes detalles.

El cuento salta directo a la acción, por esta razón el lenguaje utilizado en este debe ser claro, sencillo y conciso. Otro punto por resaltar sobre este tipo de relato es que debido a lo anterior este se centra en una sola acción o un momento determinado de la vida del protagonista. No hay lugar para escribir toda la vida o biografía del personaje, se centra únicamente en un aspecto relevante.

"En la mayoría de los buenos cuentos es la personalidad del personaje lo que crea la acción de la historia". (O'connor, s/f, p.100). Si se quiere escribir toda la vida de un futbolista, desde el momento que alguien lo encontró jugando en la calle, lo ayudó a entrar a la universidad, logró entrar a un equipo y se convirtió en uno de los futbolistas más reconocidos tendría que hacer una novela. Si se centra únicamente en contar el día en que recibió un balón y empezó a jugar fútbol se puede contar un cuento. Este se centra entonces en un momento específico que normalmente sucede en un día.

Además, el cuento tiene un desenlace sorprendente o inesperado, mientras que la novela puede tener varios desenlaces y sub-tramas. El cuento se enfoca en un momento específico y tiene una narración más ágil y rápida, mientras que la novela se extiende en el tiempo y tiene una narración más detallada y profunda. Los personajes en un cuento son más esquemáticos y responden a una única idea, mientras que en una novela son más complejos y tienen una descripción más extensa y profunda.

En resumen, la principal diferencia entre un cuento y una novela es la extensión y la complejidad de la trama y los personajes. El cuento es una narración breve y concisa con una trama simple y pocos personajes, mientras que la novela es una

narración más larga y compleja con una trama más detallada y personajes más desarrollados.

En cuanto a su extensión, algunos especialistas del tema sugieren que el límite son 60 páginas o 20,000 palabras, si excede esto se considera novela corta. Comúnmente un cuento abarca de 5 a 15 páginas, aunque el mismo puede incluso ser una simple oración o dos (micro relato). Lo importante a la hora de escribir un cuento es, como alguna vez mencionó Alan Poe, que se pueda leer de una sentada o, en otras palabras, que se pueda leer de corrido, de una sola vez en poco tiempo.

2.2.3 Características

Las características que se pueden destacar de este género son que es un escrito en prosa, conciso, que narra hechos de ficción y cuenta con pocos personajes. Se centra en un único suceso principal o conflicto que se debe resolver. Es usual un final sorpresivo y en ellos suele encontrarse una enseñanza moral o alguna reflexión para el lector. Y como ya se ha mencionado la principal característica del cuento es su brevedad.

Este género literario se diferencia de otros porque tiene la capacidad de revelar la complejidad de la vida en un espacio corto que crea en un episodio conmovedor. Un buen cuento logra mostrar en pocas palabras los absurdos que se encuentran en la vida real, demostrándolos desde varias perspectivas. A pesar de su brevedad "un buen cuento no puede ser reducido, sólo puede ser expandido"(O'Connor, s.f.p.106)

O'Connor afirma que es el significado lo que impide que el cuento sea breve. Un buen cuento brinda al lector un nuevo significado cada vez que es leído. El significado es intrínseco al relato. Si se puede separar y exponer el tema del cuento mismo entonces este último no ha logrado su objetivo. Pues un cuento busca explicar o expresar algo de una manera sencilla de comprender y que en algunas ocasiones no es entendido de otro modo.

Significado y tema van de la mano para poder dar sentido a la acción que se manifiesta en el relato. El significado debe estar encarnado, representar la idea que se quiere mostrar y este no es abstracto, se basa en la experimentación. Este busca ayudar al lector a experimentar por sí mismo ese significado para que pueda interiorizarlo, apropiarse de él y por ende comprenderlo desde su experiencia.

Cuenta un suceso mediante el cual deja entrever conflictos humanos, el panorama de una época, una vida y/o una sociedad y mediante el recuento de hechos va tejiendo una anécdota sencilla que encierra un significado más profundo que el lector debe descubrir por sí mismo al experimentar la historia que se relata para poder comprender el conflicto que se retrata o intenta reflejar en el relato.

Para que esto pueda lograrse requiere que se le preste atención a la realidad, pues es al observar, experimentar y comprender la realidad que se puede deformar o determinar distintas posibilidades de lo que podría ser lo que ya es. Para que algo resulte verosímil es necesario que su base sea la realidad: "algo resulta fantástico porque es tan real; tan real que resulta fantástico" (O'Connor, s.f.p.106)

2.3 La función de las narraciones de ficción

El escritor y ensayista chino Mao Dun (1949-65) dijo alguna vez que los cuentos capturan un fragmento de la vida cotidiana para ilustrar un problema o reflejar un fenómeno social más amplio y complejo que el mismo. En otras palabras, refleja en

un corto espacio de tiempo (pocos días u horas) la complejidad de algún problema o conflicto que afecta a la sociedad y expone algún aspecto de la condición humana.

En este sentido, las narraciones literarias ofrecen modelos o simulaciones del mundo social a través de la abstracción, simplificación y comprensión del mismo. A su vez, estas crean y brindan a los lectores una profunda experiencia inversiva en cuanto a la simulación de las relaciones sociales. (Mar & Oatley, 2008, p.173). Para esto el escritor debe ser capaz de lograr que el lector pueda recrear sentimientos, emociones, olores, sensaciones o demás experiencias que le permitan experimentar la historia de la manera más realista posible.

La simulación logra el aprendizaje a través de la experiencia porque facilita el entendimiento mutuo, la comprensión y la comunicación de la información haciéndola más entretenida, lo que aumenta la empatía, y en cierto grado, la implicación social. Mar Raymod y Oatley Keith menciona que la relación entre simulación y ficción se da de dos maneras:

- El consumidor de historias literarias experimenta pensamientos y emociones, como una experiencia genuina, congruentes con los eventos o sucesos representados en la narración.
- Moldean y abstraen el mundo social, así pues, al igual que en otras simulaciones, las historias de ficción proveen información que permite predecir, explicar y revelar los procesos subyacentes de los que se moldean las relaciones sociales y exige que el lector se proyecte en los acontecimientos.

Las narraciones, como se puede ver, no se limitan al entretenimiento y la emoción. Registran, abstraen y comunican información (principalmente social). Estas moldean el mundo, lo comentan, lo critican y ayudan a entender cómo influyen en

el mundo social las interacciones humanas. Siguiendo la propuesta de la Dr. Sara Dillon (2021), se pueden clasificar las funciones de la siguiente manera:

- **Comunicación:** al ser miméticos los relatos representan la realidad y por tanto funcionan como forma de comunicación que, como ya se ha mencionado, transmiten información sobre el mundo y las relaciones entre sus actores. Boyd (2009) sugiere que la narrativa surge de las ventajas de la comunicación de especies sociales permitiendo al narrador y los receptores predecir y tomar acciones en torno a la información estratégica que proporcionan. Somers(1994), por su parte, menciona que estas deben entenderse como condición ontológica⁵ de la vida social ya que estas no se limitan a describir fragmentos o temas sociales: son constitutivas⁶.
- **Identidad:** en las humanidades y ciencias sociales es aceptado que las historias contribuyen a la formación de la identidad individual y colectiva. Los individuos establecen para sí mismos y para los demás una identidad y la identidad narrativa dota al yo de sentido y coherencia (Ricoeur 1979 y 1984; Singer 2004; McAdams y McClean 2013 se citó en Dillon 2021). Los estudios sobre medios y comunicación demuestran que las historias determinan la autopercepción social e individual a través de la naturaleza de sus representaciones de identidades. Por lo tanto, las narrativas ontológicas y

⁵ Su definición etimológica significa “estudio del ente” o “estudio de lo que existe”. Es una rama de la metafísica que, como disciplina filosófica, estudia al ser (en un sentido general). Se pregunta por el sentido del ser, las formas de clasificarlo y los distintos problemas ontológicos como la eterna búsqueda de la verdad, la existencia de Dios, las ideas (entidad de tipo mental) y de los números (entidad abstracta). Existen diversos tipos de entidades, y la ontología busca asimismo estudiar las relaciones que se dan entre ellos. Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2009, noviembre 17). *Ontología*. Definición.de; Defnición.de. <https://definicion.de/ontologia/>

⁶ Término que se refiere a aquello que forma parte fundamental, principal o básica de algo y lo que se puede distinguir a los demás.

públicas (Somers 1994) sirven para definir la identidad a nivel individual y colectivo.

- Empatía: esta propuesta sugiere, como menciona Boyd (2009), que la ficción permite cultivar la comprensión a través de la imaginación, por tanto dota al individuo de la capacidad de imaginar cómo es ser alguien distinto, incitando así a experimentar las situaciones desde una perspectiva diferente. Como se diría coloquialmente, permite al lector 'ponerse en los zapatos del otro' para comprender cómo es que los personajes perciben su mundo y por qué actúan de la manera en que lo hacen.
- Conocimiento social: Boyd sugiere que la función de la narración de historias radica en que nos hace expertos en situaciones sociales acelerando la capacidad de procesar patrones de información social que permiten al individuo descifrar estrategias sobre el mundo social, intenciones, acciones y reacciones, ayuda a comprender las interacciones sociales, en determinadas situaciones en escenarios reales. Esto permite comprender la mente de otros ayudando a la empatía.
- Simulación: como se ha mencionado en párrafos anteriores, las narraciones permiten crear un mundo simulado que permite experimentar situaciones más allá de la experiencia inmediata permitiendo imaginar distintas situaciones, mundos y escenarios o resultados posibles.
- Persuasión: las narraciones también pueden ser armas de persuasión masiva, pues como menciona Dillon, en diferentes medios de comunicación, el marketing, la política, etc. las narrativas se usan para incitar a adquirir algún producto o para adoptar/cambiar ideologías.

Asimismo, como menciona Eisner, las funciones de cada historia tienen un propósito distinto, sin embargo, en las ficciones casi siempre puede hallarse una lección o algún aprendizaje que permite al individuo ampliar la percepción que este tiene del mundo. A su vez, está resguardar tradiciones, costumbres y cultura. Es decir, que también sirven para conservar distintas épocas de la historia humana.

2.4 Narración y simbología

Los relatos y los símbolos guardan en sí uno de los principios básicos de la humanidad: la capacidad de poder recordar, la memoria, que trasciende y permanece durante largos periodos de tiempo. Son capaces de guardar el conocimiento y evitar que este se pierda por completo con el paso del tiempo. Los relatos como las fábulas, los cuentos y los mitos nos permiten 'viajar a través del tiempo' y conocer épocas pasadas.

Los símbolos son la base de los mitos, ritos, cuentos y demás relatos, pues es a través de estos que en ellos las formas de pensar, costumbres, problemas sociales, ideologías y tradiciones, encuentran un modo de expresión. Son apropiados y, en su caso, re-interpretados para adaptarse a nuevas culturas y épocas.

"Los cambios voluntarios son raros; y los cambios involuntarios son sólo aquellos que son naturales e inevitables si la historia ha de continuar su existencia en medio del siempre cambiante organismo social de la humanidad. El estudiante debe, por lo tanto, saber algo de los hábitos, el entorno natural y social, y los modos de pensamiento de las personas cuyas historias examina." (Zinn, 1990, p.21)

Así, las religiosas pueden apropiarse de los símbolos plasmados en antiguos cuentos y dotarlos de una interpretación religiosa, o viceversa. Por ejemplo, el dragón que simbolizaba el mal (Satán), lo diabólico en la religión cristiana. Esto aplica solamente

si nos referimos a las religiones antiguas debido a que en la modernidad ha perdido su vínculo con esta y ahora se asocia a la literatura fantástica y el mito como símbolo de protección, fuerza, sabiduría o destrucción dependiendo del contexto en el que este ha sido utilizado.

Dentro del arte de contar historias, los símbolos son una parte o un elemento o recurso importante dentro de este. Su importancia se puede ver plasmada en los primeros registros de la narración humana. Como recurso literario permite al narrador dotar de cierto valor a la trama y otorgarle cierto grado de profundidad al permitirle expresar ideas complejas sin necesidad de representarlas de manera literal o directa: las palabras, personajes, objetos, lugares para representar algo más allá de su significado literal: un significado 'secreto' que el lector debe descifrar.

Esto ayuda al autor a:

- Sumergir al lector en la historia ya que puede conectar la realidad y la ficción añadiendo la sensación de que se está dentro de la historia.
- Expresar las cosas de forma poética y así evocar emociones de manera más efectiva.
- Expresar ideas complejas sin necesidad de palabras.
- Conectar o unir temas a lo largo del relato.
- Esconder o agregar significados ocultos. Agregar misterio y profundidad a la trama.

2.4.1 Tipos de símbolos en la narración:

Los símbolos que se pueden encontrar en los relatos se pueden clasificar según sus tipos:

- Abstracto: no posee una conexión obvia entre su significado y su significante. Es la representación de un objeto o concepto que no es necesariamente reconocible, por ejemplo, el color rojo puede estar asociado al amor o la pasión, pero no se refiere directamente a un amante. Solo lo insinúa.
- Contextual: este solo existe y se crea dentro del contexto de la historia, es decir, es creado únicamente para brindar un significado particular dentro de una determinada historia y solo tiene sentido dentro de esta. El ejemplo más famoso es el retrato de Dorian Gray donde el retrato se creó en la historia como símbolo que representa el alma de Dorian, pero de nadie más en particular.
- Universal o convencional: se puede identificar e interpretar por cualquier persona como referencia de algo más ejemplo, la paloma con una rama de olivo como símbolo de paz
- Personaje simbólico: es cualquier personaje que represente alguna idea, concepto o aspecto importante de la sociedad. Solo se puede comprender por completo al final de la historia, por ejemplo, en Narnia solo puede comprenderse por completo la representación simbólica de Aslan como Dios o Jesús conforme se lee la historia y se da al lector los indicios necesarios para averiguarlo.

2.4.2 Símbolos más comunes en la literatura.

- Colores: suelen usarse para revelar o evocar emociones, para mostrar el estado de ánimo de los personajes o para ayudar a dar cierto tono a una situación
- Naturaleza: suelen ser unos de los más usados. El clima, por ejemplo, puede ayudar a crear atmósferas pero también ayuda a representar el estado de ánimo o el estado interior de los personajes. Los animales, plantas y frutos pueden ayudar a simbolizar conceptos, ideas.
- Objetos: accesorios y ropa pueden representar o revelar la personalidad del personaje, así como su posición, su cultura o su estrato social, asimismo muebles, armas u cualquier otro objeto pueden ser representaciones que dan indicios de ideologías, cultura, época, estado de vida y demás, que se presenta en la historia.
- Motivos literarios: es algo físico y tangible que sirve para dar más fuerza al conflicto o al tema de la historia. Este se menciona varias veces a lo largo de la trama. Si el tema es la ruptura pueden aparecer varios objetos rotos a lo largo de la historia. Si es la libertad, los motivos pueden ser pájaros que aparecen sutilmente grabados en algún objeto o directamente volando a lo largo de la narración.

2.5 Identificar el símbolo en una historia

Cualquier cosa puede convertirse en un símbolo, esto no quiere decir que todo objeto, situación, acción, persona o ser vivo sea un símbolo. A veces, un día lluvioso no simboliza el depresivo estado de ánimo de un personaje o una rosa roja el amor. A veces una rosa roja solo es una rosa y un día lluvioso solo eso, sin significados

ocultos. Es muy común caer en el error de dotar y querer encontrar significados ocultos donde no los hay.

Entonces ¿cómo identificamos los símbolos dentro de un texto?

Para poder identificar los símbolos dentro de la narración primero es necesario tener en cuenta que su interpretación depende del contexto en el que el autor está escribiendo, su periodo de tiempo y su tradición, ya que estos forman parte de una cultura colectiva, y aunque esta sea identificada la interpretación de los símbolos puede variar debido a su naturaleza de múltiples interpretaciones.

Para identificar los símbolos que componen la historia "todo depende del contexto, y [...] pueden establecer ciertos elementos textuales como símbolos que no están necesariamente ligados a ningún tipo de significado predeterminado: elementos que no tendemos a reconocer automáticamente como símbolos de nada." (Elbom, 2020).

El instructor de inglés de la Universidad Estatal de Oregón, Gilad Elbom, lo ejemplifica con la novela de Gilbert Sorrentino, *Bajo la sombra*, donde se muestran una serie de imágenes (elementos textuales), pero el lector no tiene idea de lo que significan o de por qué se repiten a lo largo de la novela, una y otra vez, en diferentes configuraciones. Sin embargo, al mirar detenidamente cada elemento como la luna y se comienza a tomar conciencia de que cada vez que los personajes miran a la luna, en realidad miran su pasado, su historia personal, o sus recuerdos de la infancia.

Lo que significa es que el concepto de identificar símbolos en la literatura no se basa necesariamente en la idea de descodificar — o reemplazar a un símbolo familiar por un significado designado. El objetivo es examinar

elementos textuales en contextos nuevos y atribuirlos a significados simbólicos que quizá no hayan existido antes. (Elbom, 2020)

A continuación, se proponen una serie de pasos que pueden ayudar a identificar los símbolos dentro del texto:

1. Releer atentamente el texto y prestar atención a objetos personajes e ideas.
2. Observar si hay algún tema que llame la atención o parezca especialmente significativo, o existen ideas, situaciones u objetos que se repitan a lo largo de la trama o puedan asociarse habitualmente a otro significado.
3. Buscar descripciones detalladas. Los símbolos suelen ser descritos con gran detalle, debido a su importancia.
4. Una vez determinados los posibles símbolos, analizar el contexto en el que aparecen dichos objetos o situaciones.
5. Buscar patrones o conexiones entre los objetos o situaciones y el tema de la historia, considerando las posibles ideas que pueda representar el objeto.
6. Determine el significado simbólico. Para esto se puede partir a través de las preguntas: ¿Qué simboliza este acontecimiento (objeto o idea)? ¿Cómo utiliza el autor este símbolo para desarrollar el tema del texto?".

Es importante recordar que los símbolos pueden ser universales o específicos de una cultura o época en particular, pueden ser sutiles o sofisticados, y su interpretación depende del contexto de la historia, así como de las intenciones comunicativas que el autor quería plasmar en el texto. Los símbolos utilizados en el texto deben ayudar a dar un significado más profundo al tema de la historia por lo que estos siempre tienen una conexión con el mismo.

CAPÍTULO 3

SOBRE EL AUTOR: VIDA, OBRA Y CONTEXTO HISTÓRICO

*“La muerte voluntaria debe darnos paz, si no felicidad.
Ahora que estoy listo, encuentro la naturaleza más hermosa
que nunca, paradójico como suene. Yo he visto, amado,
entendido más que otros, en esto tengo cierto grado de
satisfacción, a pesar de todo el dolor que hasta aquí he
soportado.*

Ryunosuke Akutagawa (Nota de suicidio)

3.1 Breve contexto histórico: era Taisho

La era Taisho, también conocida como la época de la Gran rectitud, fue una etapa de la historia japonesa comprendida de 1912 hasta 1926. Comenzó con el reinado del emperador Taisho, sin embargo, él era un hombre propenso a las enfermedades y la era duró muy poco tiempo. Esto también provocó cambios en el poder político del viejo grupo oligárquico (o *genrō*⁷) a la Dieta Imperial de Japón⁸ y los partidos democráticos considerándola la época del movimiento liberal conocida como Democracia Taishō. Etimológicamente los kanjis que conforman la palabra Taisho (大正) provienen del pasaje de un clásico chino (el I Ching) que dice: "La gran prevalencia se logra a través de la rectitud, y este es el Dao⁹ del Cielo"¹⁰

Durante este tiempo, se produjeron desarrollos significativos en diversos campos como la cerámica, la medicina, el urbanismo y la educación física femenina, entre otros. La introducción de materiales estandarizados y producidos en masa empujó a los ceramistas a adoptar nuevos materiales y estilos decorativos (Shinya, s.f). En el campo de la medicina, un grupo de estudio encontró evidencia de una enfermedad que existió en la Era Taisho, que se estudió más de cerca por sus implicaciones clínicas (Tsuchiya, 1969). Mientras tanto, los movimientos de mejora regional y la revista "Shi-min" se estudiaron en el contexto de las relaciones ciudad-campo y ciudad-campo (Murakami, 2005). Además, la promoción de la educación física de las mujeres fue un tema de discurso durante la época, y se revisaron cuestiones específicas en torno a ella (Kasuga & Tomozoe, 2019).

⁷ La palabra *Genrō*, en japonés, significa ancianos principales u originales. Era el grupo oligárquico extra constitucional que dominó el gobierno japonés desde la promulgación de la Constitución Meiji (1889) hasta principios de la década de 1930

⁸ De acuerdo con la Constitución japonesa es el órgano legislativo y parlamento del país. Es el máximo poder del estado de Japón y el único del poder legislativo. Se compone de la cámara de representantes y la de consejeros. Entre sus capacidades se encuentran la de crear leyes, rectificar tratados internacionales, aprobar presupuestos e iniciar proyectos de ley.

⁹ Es un concepto chino que significa camino o vía e indica el camino o forma en que debe comportarse el humano en particular y el mundo en general.

¹⁰ Academalab. (s/f) *Era Taisho*. Recuperado de <https://academia-lab.com/enciclopedia/era-taisho/>

Las situaciones económicas de la Era Taisho también fueron significativas y se examinan brevemente en un estudio antes de considerar el desarrollo del Principio de la Moneda (Hanawa & Ogawa, 1985, p.21). Finalmente, se proporciona una revisión de la introducción y el desarrollo de la pintura al óleo en Japón hasta el período Taisho para mostrar cómo alcanzaron un nivel particular en términos de arte (Collins, 1985). En general, la Era Taisho fue una época de crecimiento y cambio en varias áreas de la sociedad y la cultura japonesas.

3.1.1 La metamorfosis de un país

La era Taisho fue una etapa fugaz entre las eras Meiji y Showa, pero a pesar de eso fue una era de rápida industrialización, donde destacaron importantes cambios políticos, sociales y la transformación cultural. La influencia occidental de la era Meiji continuó, pero el período Taisho demostró la occidentalización más significativa de la cultura japonesa (Tomasi, 2004). Esta época marcó un cambio de los estrictos códigos morales de la era Meiji hacia una sociedad más liberal y de espíritu libre.

Manuel de Moya Martínez (2018), menciona que Japón no se vio muy afectado por la carnicería de la primera guerra mundial en los campos de batalla europeos. De hecho, menciona que los siguientes años se consideran el comienzo del consumo de masas de la sociedad. La rápida industrialización y el cambio social ocurrieron en un contexto liberal, lo que condujo al surgimiento de la cultura "ero-guron-nansensu", que era una mezcla de erotismo, grotesco y disparate (Bouissou, 2010).

En las ciudades una clase media que coexistía con la élite dirigente, que se conformaba por funcionarios del Estado y comerciantes se fue consolidando.

Durante esta época Japón se estableció como un país altamente industrializado y la clase obrera que se aglomeraba en las urbes comenzó a organizarse para conseguir mejores condiciones laborales y sociales. A pesar de la gran represión gubernamental. Estos no fueron indiferentes a la revolución de bolchevique (1917), así como las mujeres no lo fueron ante los movimientos sufragistas de Estados Unidos y Europa, dando lugar a las primeras organizaciones feministas en el país oriental.

El país del Sol naciente se convirtió en país acreedor gracias al auge económico que traía consigo la industrialización y que se vio favorecida con la retirada de Europa del mercado debido a la guerra, provocando la expansión, surgimiento de nuevas industrias y el aumento de exportaciones de las industrias japonesas. Esto a su vez provocó inflación en el precio del arroz, pero los salarios de los oficios tradicionales no aumentaron provocando que ese sector de la población no pudiera adquirir los alimentos básicos para sobrevivir. En 1918 comenzaron una serie de protestas y movimientos laborales que serían reprimidos por el ejército.

Sin embargo, "en el ámbito rural sigue perviviendo una elevada masa de campesinos que no sólo se mantienen al margen de todos los cambios que tienen lugar en la ciudad, sino además constituyen un elemento diametralmente opuesto a todo lo que el mundo urbano representa". (Moya, p.91) El campesinado de las zonas rurales aun mantenían sus tradiciones, por lo que las nuevas influencias occidentales que se introducían y cambiaban las cultura e ideologías de los japoneses de la ciudad significaban "una amenaza igual o mayor que la que se atribuía a las influencias extranjeras durante el periodo del Shōgunato Tokugawa" (Moya, p.91.)

La pobreza persistió en los campos obligando a los jóvenes a mudarse a la ciudad, de esta manera la era tuvo una larga convivencia entre modernidad y tradición llena de altibajos. En cuanto al ámbito político se destaca por ser una era con escasa

participación del emperador en la acción del gobierno, todo lo contrario, a la era anterior. Debido a su débil condición física, el emperador Taisho nunca intervino en cuestiones del gobierno o del Estado. Hecho que favoreció el desarrollo de la democracia liberal.

En el transcurso de la etapa Japón observó muchos cambios en la política internacional. Tras finalizar la Primera Guerra Mundial las naciones europeas se vieron relevadas por Estados Unidos, el país que se elevó como primera potencia mundial. Su rol como influencia económica y cultural fue significativo dentro de Japón. La Unión Soviética, por su parte, se convirtió en su enemiga por amenazar la posición de Japón en Asia y por ser el supuesto instigador de protestas e insurrecciones por parte de la clase obrera japonesa.

3.1.2 Modernización y desarrollo de Japón

Durante la era Taisho en Japón, el país experimentó una transformación cultural significativa. Al comienzo de la era, la literatura moderna se caracterizaba por una ideología de las artes liberales, el individualismo, el espíritu democrático, el esteticismo y el anti-naturalismo. Sin embargo, a medida que avanzaba la era, se produjo un cambio de la ideología de las artes liberales al socialismo. En el mundo literario, después del Gran Terremoto de 1923, hubo una competencia triangular entre las novelas del "yo" pasadas de moda, la literatura proletaria y la literatura modernista.

Esta estructura continuó en la era Showa anterior a la guerra con el surgimiento de la literatura popular. Los literatos de la era Taisho buscaban mostrar a los lectores jóvenes la naturaleza de la modernización y el desarrollo de Japón a través de sus libros, con la esperanza de proporcionar a los niños "el tipo de ojos adecuado" para

ver cosas como la naturaleza y la humanidad. También compilaron cartillas de lectura complementarias para involucrarse en el sistema educativo. Sin embargo, encontraron que los libros de texto de Kokugo carecían de sabor artístico y las revistas para niños no tenían en cuenta el crecimiento de los niños (Holca, 2016)

Los escritores de Taisho en Japón se inspiraron en el estilo de escritura libre y natural de Walt Whitman y en el verso libre de estilo coloquial. Además de Whitman, Edgar Allan Poe también fue una influencia significativa en los novelistas y escritores de Taisho como Jun'ichirō Tanizaki, Haruo Satō y Ryūnosuke Akutagawa. De hecho, Poe fue el escritor estadounidense más influyente para los literatos japoneses modernos desde la era Taisho hasta la era Showa anterior a la guerra. Sus obras sirvieron como inspiración creativa y ayudaron a establecer el género de novela policíaca en Japón a través de Rampo Edogawa y otros.

Además, fue considerado un precursor de la teoría crítica moderna para los primeros literatos de Showa. Aunque el texto no proporciona información directa sobre cómo la era Taisho dio forma a la modernización y el desarrollo de Japón, es evidente que la era tuvo un impacto cultural significativo en el país. Particularmente en su literatura y sistema educativo.

3.1.3 Decadencia en la Sociedad de la Era Taisho: Causas y Consecuencias.

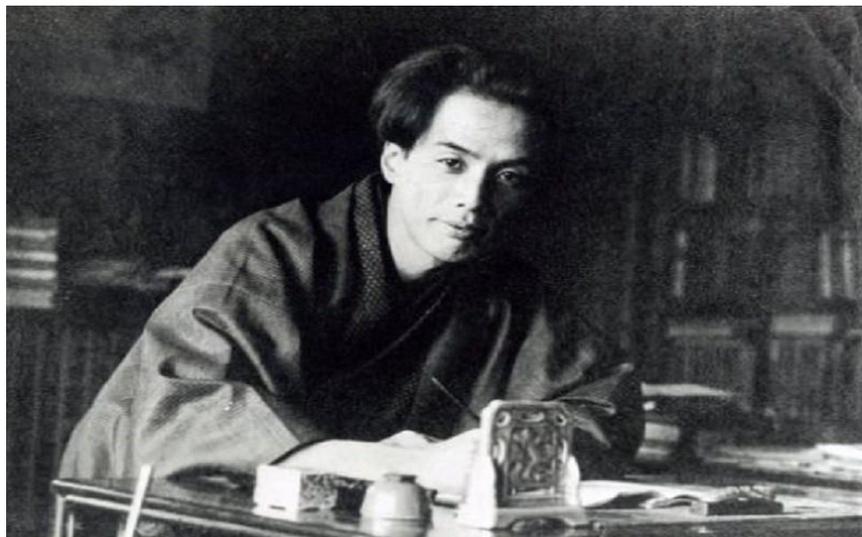
Se considera que el periodo de la posguerra trajo una prosperidad sin precedentes a Japón. Durante este período, hubo cambios significativos en la economía, la sociedad y la política del país. Estos cambios tuvieron implicaciones significativas para la Democracia Taishō, que experimentó un declive durante este tiempo. Una de las causas fundamentales de esta disminución fue el empeoramiento de la desigualdad de ingresos que se produjo durante los años de entreguerras.

A medida que crecía la desigualdad de ingresos, también lo hacía la sensación de insatisfacción entre los ciudadanos, lo que llevó a una pérdida de fe en el sistema democrático¹¹. El ascenso del militarismo en Japón también se atribuyó a este mismo problema de desigualdad de ingresos. A medida que la situación económica en Japón empeoró y la población se volvió cada vez más insatisfecha, algunos comenzaron a ver el militarismo como una solución a sus problemas. Los años de entreguerras en Japón se caracterizaron por cambios rápidos y dramáticos, que tuvieron efectos tanto positivos como negativos en el país. Sin embargo, está claro que las causas fundamentales del declive social durante la era Taishō se remontan a problemas de desigualdad de ingresos y sus implicaciones para la sociedad y la política japonesa (Minami & Jiang, 1999).

3.2 Sobre el autor: vida y obra.

Figura 3

Ryunosuke Akutagawa



¹¹ https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-14356-6_3

Nota: Retrato del autor, Akutagawa.Ryunosuke. Wikimedia.org. (s.f), Akutagawa.Ryunosuke [Fotografía] Recuperado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akutagawa.ryunosuke.jpg>

Tokio, Japón, 1 de marzo de 1892: nace un famoso escritor, que más tarde sería considerado “el padre de los cuentos japoneses”, Akutagawa Ryūnosuke Su vida y trayectoria literaria fueron cortas, pero su trabajo fue notable y destacado. Hoy en día es uno de los autores japoneses más reconocido de manera mundial como un cuentista de técnica y estilos brillante, capaz de fascinar al público oriental y occidental. Sus obras más famosas han sido traducidas a diferentes idiomas, entre ellos: español, inglés, chino y francés.

En su país natal se dio a conocer desde temprana edad temprana y sus historias son tan famosas que, como menciona Keene Donald en su obra *Dawn to the West* (1983), son lecturas reimpresas con frecuencia, estudiadas y leídas en las escuelas del país asiático, pues han llegado a adquirir la posición de clásicos. Algunas de las obras que más destacan en su carrera y con las que ganó popularidad fueron *Rashōmon* (1915) y *En el bosque* (1922), las cuales se convertirían en la estructura base de la película *Rashōmon* (1950), clásico del cine del director Akira Kurosawa.

3.2.1 Vida y obras

Ryūnosuke nació el 1 de marzo de 1892, en el distrito de Kyōbashi ubicado en Tokio, en el seno de una familia de comerciantes. Su padre, Niihara Toshizo poseía un negocio de productos lácteos. Sin embargo, a los pocos meses de su nacimiento quedó bajo el cuidado de su tío, Akutagawa Dōshō y su esposa, Fuki, debido a que su madre, Fuku perdió la cordura. A la edad de 10 años su madre murió y su padre, Toshizo quiso recuperarlo, pero se atrevió a tocar a Fuki, dejándola embarazada de su medio hermano. Esto tensó la relación entre las familias y Ryūnosuke fue

adoptado por los Akutagawa oficialmente. Aunque el incidente dejó una gran cicatriz en su corazón.

Aunque su padre biológico se dedicó a un negocio bastante 'nuevo' para la época, en aquel entonces los productores, comerciantes o compradores de leche no eran muy comunes, la familia de su padre adoptivo provenía de un antiguo linaje de samuráis de bajo rango: eran asistentes, mozos de caballería o guardias civiles. No poseían muchos recursos económicos, pero al igual que las clases pertenecientes a la nobleza (en la era Heian) la familia estaba educada en las artes tradicionales del periodo Edo¹² como la caligrafía, la pintura, el grabado, y acudir al teatro kabuki (forma de teatro tradicional japonés que surgió en dicha época).

También eran poseedores de una vasta biblioteca colmada de textos clásicos chinos y japoneses. Ryūnosuke pasaba la mayor parte del tiempo en ese lugar. Lo que más disfrutaba leer y escuchar eran las historias que involucraban espíritus y fantasmas. Este puede considerarse el factor que dio origen a la inspiración que posteriormente se convertiría en la colección de cuentos

Konjaku Monogatari y *Uji Shūi Monogatari* basados en historias antiguas. Durante su época de estudiante recibió clases particulares de caligrafía e inglés. Su tía tuvo una gran influencia en Ryūnosuke. Ella, al igual que toda la familia, amaba la literatura y estaba entusiasmada con la educación. Fue ella quien educó y encaminó al escritor por el camino de la escritura.

¹² Se refiere al período comprendido entre 1603-1868. Durante este periodo la familia Tokugawa gobernaba Japón. "Esta era recibe su nombre de la ciudad de Edo, lo que es actualmente Tokio, donde se tenía la sede gubernamental. A veces se la conoce también como la era moderna temprana, debido a que fue en esta época cuando empezaron a gestarse muchas de las características de la sociedad japonesa moderna" Squires, G. (2022, octubre 11). Período Edo [Edo Period]. (A. A. d. Prado, Traductor). World History Encyclopedia. Recuperado de <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-19619/periodo-edo/>

Destacó como un buen estudiante y antes de ingresar a la universidad ya había leído autores como como "Guy de Maupassant, Iván Turgué o Anatole France a través de traducciones al inglés, que en aquel entonces importaban las grandes casas comercializadoras de libros de Tokio. [...] llegó a conocer bien las obras de Voltaire, Goethe, Edgar Allan Poe, Fiódor Dostoyevski, Charles Baudelaire, León Tolstói, Ambrose Bierce y Máximo Gorki, pero sin duda los escritores extranjeros que más influyeron en su forma de leer y de escribir fueron Anatole France, Prosper Mérimée y August Strindberg." (Cisneros,2012, p.20-21)

3.2.2 Carrera literaria

En 1913 comenzó sus estudios en el departamento de literatura inglesa en la universidad Imperial de Tokio (actualmente la universidad de Tokio) y al poco tiempo comenzó a escribir sus primeras obras, las cuales fueron inspiradas en los cuentos tradicionales japoneses, en la revista *Shinshichô* (Nueva corriente ideológica). Allí era editor junto con algunos de sus colegas. *Rashomon* (1915), y *La nariz* (1916) fueron algunos de los cuentos que se publicaron en la revista y con los cuales comenzó su carrera como escritor, el último mencionado fue elogiado por el entonces famoso escritor Natsume Soseki.

Para 1915 las guerras sino-japonesa y ruso-japonesa ya habían llegado a su fin y un año antes había comenzado la Primera Guerra Mundial. Japón salió victorioso de las primeras dos, pero la crueldad de estas fue una de las inspiraciones que motivo a Akutagawa a cuestionarse sobre la naturaleza humana y preguntarse si los seres humanos siempre debían actuar así. Durante la primera guerra mundial se le transfirió la carga de recaudar fondos para gastos militares a los trabajadores, agricultores y campesinos. Los rebeldes eran reprimidos mediante el uso excesivo de violencia.

El gobierno quería proteger el interés nacional y para ello no dudaban en atemorizar, intimidar o matar, esto logró que el país cayera en la confusión y la injusticia. Esta realidad social provocó en Akutagawa, además de un temible dolor, sentimientos de desconfianza y preocupación por la sociedad que lo rodeaba. Existe el rumor de que *Rashomon* se creó después de que sus padres se opusieran a su matrimonio con una amiga de su infancia; se dice que al tener el corazón roto se puso a meditar sobre el egoísmo humano dando lugar al cuento.

Si realmente fue así puede considerarse el punto de quiebre, pues es uno de tantos sucesos que lo llevaron a reflexionar sobre el ego. Durante esa época la agitación social, la pobreza, la confusión, la crueldad y la miseria se hicieron presentes. Y esta realidad logró compararla y plasmarla con la época de Heian, donde situó su obra. El trasfondo del cuento es oscuro al igual que su escenario: el protagonista no puede hacer más que aceptar su realidad. Él quien antes vivía en un 'buen mundo' ahora debe entrar en otro. Otro donde su maldad va surgiendo y se va integrando a otros males.

Su otra obra, *La nariz*, es más refinada en comparación con la anterior. En ella plasma una lucha mental y psicológica sobre la apariencia. El cuento trata sobre un monje que ha vivido sufriendo por la apariencia de su nariz los últimos 50 años. El finge que no le importa, pero su nariz es demasiado larga y estorbosa para la vida diaria y en segundo lugar daña su autoestima por es muy fea. Se supone que su objetivo debía ser alcanzar la iluminación, pero él vivía preocupado por su apariencia. De esta forma trata de plasmar desde otra perspectiva el egoísmo.

Estos dos cuentos junto con *En el bosque* y *El biombo del infierno* son relatos que recrean la decadencia y la crudeza de la época Heian (794-1185). En 1916 escribió otros cuentos como *El pañuelo* y comenzó a ejercer como profesor de inglés en la Escuela de Ingeniería Naval de Yokosuka. En 1917 publicó su primera colección de

cuentos titulado *Rashomon*. Fue entonces cuando el cuento comenzó a tomar notoriedad e importancia.

En 1918 se casó con la hija de un oficial naval muerto en batalla durante la guerra Ruso- japonesa, Tsukamoto Fumi. En marzo de ese mismo año publicó *El biombo del infierno* en el periódico de Osaka, *Mainichishinbun* y en el *Tōkyō Nichinichishinbun*. Y en noviembre contrajo la gripe española. Para 1919 su padre había muerto de la misma enfermedad y él recayó. Con algunos éxitos ya publicados decidió renunciar a su trabajo de profesor para dedicarse completamente a la escritura, firmando un contrato de exclusividad con el *Tōkyō Nichinichishinbun*.

Durante esta época se dedicó a viajar, intercambiar ideas con sus colegas, dar conferencias y participar en simposios. En 1920 nació su primogénito, Hiroshi. En 1921 el periódico lo envía a China para reportar sobre la situación cultural de aquel país. Se quedó ahí durante cuatro meses y conoció a varios artistas, escritores e intelectuales chinos, pero también contrajo varias enfermedades que complicaron su salud.

Tras su regreso escribió los cuentos *En el bosque* y *Shogun*. Aunque su salud seguía empeorando. Al año siguiente nació su segundo hijo. Y el 1 de septiembre de 1923 se desencadenó el gran terremoto de Kanto. Según los datos de un artículo de *El Confidencial* y el sitio web japonés TBS NEWS, el terremoto sucedió a las 11:58 de la mañana y tuvo una magnitud de 7.9 grados en la escala de Richter. Duró entre cuatro y diez minutos y destruyó un tercio de las ciudades de Tokio incluyendo: Yokohoma, Chiba, Kanagawa, Shizuoka y Tokio.

Figura 4

September 1, 1923



Nota: Pintura que muestra el panorama de la ciudad de Tokio después del terremoto de Kanto. Kanokogi T. s/f. Pintura al óleo, localizado en la colección del Museo de Tokio

Este terremoto causó la mayor cantidad de muertes y personas desaparecidas. El TBS NEWS estima que hubo un total de 105,385 muertes, *El Confidencial* añade que 37,000 personas quedaron desaparecidas. Además, durante el desastre se produjeron un gran número de incendios provocados porque muchas personas estaban preparando la comida a esa hora, estos duraron varios días después del incidente. Aunque se estima que 570,000 hogares fueron destruidos, ni el hogar ni la familia de Ryonosuke sufrieron graves daños, pero sí la de dos miembros de su familia, lo que le provocó una carga financiera, consecuencia de la ayuda que le brindó.

Figura 5

Kanto, 1923



Nota: Fotografía que muestra el panorama de la ciudad de Tokio después del terremoto de Kanto. El mundo. (2011). Fotografía, recuperado de: https://e00-elmundo.uecdn.es/elmundo/imagenes/2011/03/18/internacional/1300435605_1.jpg

Después del incidente, Ryunosuke se paseó por las ruinas observando la muerte, los saqueos y la violencia que acontecía en la ciudad. Sobre esta experiencia escribió el cuento corto: *El gran terremoto*, en el que expresa algunos de sus sentimientos y pensamientos al observar tales escenas:

Olía como a albaricoques podridos. Caminando entre las ruinas del incendio, percibió ese tenue olor. También pensó que, extrañamente, el hedor de cadáveres putrefactos bajo el calor del sol no era tan desagradable. Ante el estanque donde habían ido apilando los cadáveres, comprendió que en el

ámbito de las sensaciones, la expresión «atroz y truculento» no era exagerada. En especial, lo había impresionado el cadáver de un niño de doce o trece años. Mientras lo miraba, sintió algo parecido a la envidia. Las palabras «Los amados por los dioses, mueren prematuramente» surgieron en su mente. La casa de su hermana, quemada. La de su hermano adoptivo, también. Sin embargo, su cuñado, en libertad provisional por haber cometido perjurio...

«Ojalá se mueran todos».

Fue todo lo que se le ocurrió pensar mientras permanecía inmóvil y de pie ante las ruinas de los incendios que siguieron al terremoto.

FIN

Sobre todo, la violencia fue excesiva. Se aprovechaba el caos de la situación para difundir rumores en contra de los grupos minoritarios siendo estos: la población coreana, la principal afectada, la población china y algunos japoneses. Se les culpaba de robos, incendios y envenenamiento de agua. Y con el apoyo de la prensa a estos rumores se ocasionaron una serie de asesinatos masivos hacia estos. “Las autoridades utilizaron la confusión general para eliminar a personajes incómodos, como el socialista Hirasawa Keishichi , o [...] los anarquistas Ōsugi Sakae e Itō Noe; fueron arrestados y asesinados a golpes” (Cisneros, 2012, p,24).

3.2.3 Los últimos años

Los siguientes tres años, los últimos de su vida, comenzó a dudar de su arte y "del sentido mismo de una cultura incapaz de reflejar la dolorosa realidad del mundo" (M. O. G., 2012, p.5). Entre 1924 y 1925 la salud del autor continuó agravándose. Además, ahora es responsable de mantener a su tía Fuki, sus padres adoptivos y un cuñado que padecía tuberculosis. En 1926 se fue a vivir a Kugenuma con su esposa y

su tercer hijo mientras su salud seguía empeorando, comenzó a sufrir alucinaciones, crisis nerviosas y angustia, aumentando su temor de haber heredado la locura de su madre. En esta época ya había decidido dejar en orden todos sus asuntos para acabar con su vida.

En 1927, ya con una frágil salud física y mental publicó una serie de ensayos *literario, demasiado literario* y el cuento Kappa. Este último realizó una fuerte crítica social donde temas como la locura y el suicidio están presentes. Kappa es un paciente que sufre demencia y nos relata sus aventuras en su mundo de seres fantásticos. El juego narrativo que implica la locura del personaje hace dudar de la veracidad de la historia.

Este cuento lo escribió al sentir disgusto por todo, especialmente por sí mismo y crítica a la sociedad y la condición humana. Es un relato pesimista donde se pueden encontrar obreros despedidos que sirven de alimento a los empresarios y una religión que favorece la vida material. Refleja su disgusto con la sociedad y las luchas internas que debía librar con su mente y sus emociones que daban origen a la oscura realidad que él experimentaba:

-¿Y los obreros se dejan matar sin protestar?

-Nada pueden hacer, aunque protesten -dijo Pep, que estaba sentado frente a un durazno salvaje-. Tenemos la "Ley de Matanzas de Obreros".

Por supuesto, me indignó la respuesta. Pero, no sólo Gael, el dueño de casa, sino también Pep y Chack, encaraban el problema como lo más natural del mundo. Efectivamente, Chack sonrió y me habló en forma burlona.

-Después de todo, el Estado le ahorra al obrero la molestia de morir de hambre o de suicidarse. Se les hace oler un poco de gas venenoso, y de esa manera no sufren mucho.

-Pero eso de comerse la carne, francamente...

-No digas tonterías. Si Mag escuchara esto se moriría de risa. Dígame, ¿acaso en su país las mujeres de la clase baja no se convierten en prostitutas? Es puro sentimentalismo eso de indignarse por la costumbre de comer la carne de los obreros. (Fragmento)

La madrugada del 24 de julio de ese año la inquietud que sentía por el futuro por fin lo orilló a cometer suicidio a los 35 años. Consumió una sobredosis de venoral, un sedante y somnífero popular en la primera mitad del siglo XX dejando testamentos. Dejó varios escritos a su lado siendo los más conocidos por ser póstumos: *Engranajes*, *Vida de un idiota* y *Nota a un viejo amigo*. Estos tienen un alto contenido autobiográfico y plasman o intentan plasmar el estado psicológico de Akutawaga en ese momento.

En *Nota a un viejo amigo* escribe las razones que lo llevaron a cometer su suicidio, así como su decisión por el método que optó. Desde las primeras líneas muestra que la ansiedad y la vaguedad del futuro lo llevaron a eso:

Probablemente nadie que intente el suicidio, como Reigner muestra en uno de sus cuentos, tiene clara conciencia de todos sus motivos. Los cuales generalmente son muy complejos. Por lo menos en mi caso está impulsado por una vaga sensación de ansiedad, una vaga sensación de ansiedad sobre mi propio futuro. Aproximadamente en los últimos dos años, he pensado solo en la muerte, y con especial interés he leído un relato que trata sobre este proceso. Mientras el autor se refiere a esto en términos abstractos, yo seré lo más concreto que pueda, incluso hasta el punto de sonar inhumano... (Fragmento)

3.2.4 Controversia con Tanizaki

El año de su muerte, en el mes de febrero, Akutagawa tuvo una disputa con otro de los autores de la época, Tanizaki Jun,ichiro. Esta surgió en un momento en que los escritores japoneses buscaban y experimentaban con nuevas formas de narración. Esta tuvo gran impacto no solo por haberse dado entre dos de los más prometedores y activos escritores de esos tiempos, sino porque desafió la visión tradicional de la forma de hacer los relatos abriendo un nuevo panorama para la experimentación siendo un reflejo del cambiante escenario social de principios del siglo XX.

Esta controversia se dio en torno a la trama del relato. Akutagawa defendía que la trama no era esencial para la historia como lo era su arquitectura, es decir, él sugería que la trama no debía ser el principal punto de atención de la historia, esta debía quedar en segundo plano, pues es más importante la manera de contarla que el contenido mismo. Tanizaki defendía la importancia de la trama por lo que sus obras se caracterizaban por presentar tramas complicadas. Esta controversia terminó con la muerte de Akutawaga no hubo un resultado claro.

Lo importante fue el nuevo panorama que abrió ante la literatura decadente occidental y cuyos creadores buscaban una nueva forma de literatura que fuera reflejo de los tiempos cambiantes. Aunque muchos estudiosos suelen ponerse de un lado o del otro, algunos sostienen que la propuesta de Akutagawa se basaba en su enfermedad mental. Pues al lidiar con una mente confusa, desordenada y atormentada, escribir sin un hilo argumentativo era la forma en que este hombre al borde de la destrucción interna podía expresarse en sus escritos.

Comparado con Akutagawa, Tanizaki es considerado un novelista clásico. Escribe la interpretación estándar de una novela. Sus historias tienen un nudo y un desenlace. Sus historias cuentan con una trama bien definida en la que se emplean numerosos

recursos literarios. En esencia son lo que se pueden considerar novelas Occidentales y es posible que Akutagawa no estuviera de acuerdo con el estilo de escritura por esta razón. Akutagawa, especialmente al final de sus años, escribió obras que reflejaban su mente enfocándose en lo que quería decir, el contenido, dejando en segundo plano, algunas veces, la continuidad y la trama.

3.2.5. El cristianismo en las obras de Akutagawa.

El trasfondo religioso de Akutagawa es un tema de mucho debate entre los estudiosos. Se crió en una cultura que ponía gran énfasis en la lealtad al estado y la eliminación del cristianismo a favor de la afiliación budista (Suter, 2013). Se inspiró en una variedad de creencias religiosas, incluidas las religiones animistas y el cristianismo. En una historia, incluso trató de recuperar el cristianismo como una secta particular del budismo (Beebee & Amano, 2010). Muchos se centran en sus trabajos tardíos para analizar su interés por el cristianismo, sin embargo, este puede verse en sus trabajos tempranos.

Las ideas religiosas de Akutagawa se interpretan comúnmente como influenciadas por el poder de la fe de los creyentes religiosos, ya sean cristianos o budistas (Bassoe, 2012). También usó temas budistas en sus escritos, a veces en contraste con las creencias cristianas (Nakagawa, 2018). Mientras que algunos estudiosos han argumentado que Akutagawa veía el budismo como la forma en que Japón aceptaba el cristianismo, otros han sugerido que tenía actitudes mixtas sobre la importación del cristianismo a la cultura japonesa (Guo, 2017) (Gessel, 1996).

También hay debates sobre si las opiniones de Akutagawa sobre la religión eran simplemente poéticas o si representaban sus verdaderas creencias religiosas (Gessel, 1996). Sin embargo, los eruditos concuerdan en que el tratamiento de Akutagawa de los temas cristianos en sus escritos es digno de análisis y ha sido objeto de mucha erudición a lo largo de los años.

Como muchos otros intelectuales de su época, Ryūnosuke estaba profundamente interesado en la cultura y las tradiciones de Europa. Ya sea por búsqueda espiritual, simple curiosidad o por moda, el autor se apoya de representaciones del cristianismo en sus escritos para “arrojar luz sobre sus creencias personales” (Suter, 2013, p.39) usaba el cristianismo como una herramienta para representar la identidad nacional e individual como una visión autorreflexiva y multicultural a la que se enfrentaba el Japón de la época: una metáfora para representar la transformación cultural, influenciada por occidente, de la era Taisho.

Los académicos han examinado las representaciones de la religión de Akutagawa Ryūnosuke para obtener información sobre sus creencias personales. Escribió sobre el cristianismo en sus obras personales y su perspectiva estuvo influenciada por la ideología budista. En sus escritos, criticó la naturaleza dualista del cristianismo, que contrastaba directamente con las enseñanzas budistas. Además, la actitud de Akutagawa hacia el cristianismo era compleja. Aunque estaba interesado en las tradiciones europeas, también tenía reservas sobre la importación del cristianismo en Japón.

Como menciona Rebeca Suter, según Wakabi Tadashi, el erudito de la escuela confuciana, Aizawa Seishisai (1781-1863), se dio cuenta que la fuerza de occidente residía en el cristianismo, pues este funcionaba como un culto que los líderes de occidente propagaban para cultivar la lealtad de sus pueblos (propios y colonizados). Abogó por una religión de estado similar para Japón, cuyas bases serían el sintoísmo y culto (lealtad) a emperador. Esto con el fin de defenderse de la

amenaza que suponía la persuasión de la religión cristiana y por el deseo de emular el control de masas de la religión.¹³

En sus cuentos, Akutagawa solía utilizar el budismo como marco para ilustrar la psicología individual y las luchas de la existencia humana. Por ejemplo, uno de sus cuentos, "En el bosque", describe la lucha psicológica de los personajes a través de una lente budista (Guo, 2017). Y en Rashomon utiliza ideas cristianas para representar un dilema moral de la sociedad humana. Además, los académicos han notado que las creencias personales de Akutagawa fueron influenciadas por la occidentalización y la indigenización dentro de tradiciones religiosas como el cristianismo, el budismo y el sintoísmo.

Se sintió atraído por las tradiciones europeas, pero también reconoció las limitaciones de estas religiones y su incapacidad para proporcionar una conexión personal con Dios (Isomae, 2005). Por lo tanto, las opiniones de Akutagawa sobre el cristianismo y el budismo eran complejas y matizadas, lo que reflejaba su profundo interés por las tradiciones orientales y occidentales.

3.2.6 Características de sus obras

El autor es mayormente conocido por sus cuentos y los estudiosos de sus obras estiman que escribió al menos 300 obras en 10 años. En la mayoría de sus cuentos Akutagawa escoge temas históricos, no con el fin de 'reconstruir épocas pasadas', sino para ir a la raíz del problema o los problemas que se encuentran en ella. De esta forma retrata el egoísmo, la frivolidad, la miseria y la degradación del hombre a través de la manifestación de la psicología humana. En ellos encuentra la manera de

¹³ Así nació la noción de kokutai de Seishisai, "una ideología que enfatizaba la lealtad a la nación a través del símbolo político-religioso del emperador, pero que también incluía a las masas como objetos sobre los que actuar dicha ideología" (Suter, 2013, p.45).

denunciar y representar los problemas de la cultura y la sociedad, así como la crueldad de esta.

Él creía que la práctica de la literatura debía ser universal y, al ser un erudito de la literatura occidental y oriental, reunir las culturas. En consecuencia, la cultura y la formación de identidad cultural fueron temas recurrentes en muchos escritos, es también por esta razón que los relatos se basan en historias antiguas los reescriben con toques de modernidad y plasman varios periodos de la historia japonesa que exploran diversas etapas y transformaciones de la cultura e identidad de esta. Además, estas reflejan su gran interés y perspectiva sobre el Japón feudal, o como el la llama en su nota de suicidio “la sombra del feudalismo”.

Es posible ver cambios drásticos entre sus primeras obras y las de sus últimos años. Es los trabajos tempranos, como *Rashomon*, *La nariz* (mencionados anteriormente), *Imojiru* , *Toshiharu* y *El hilo de la araña* son relatos históricos que suelen retratar el egoísmo humano. Mientras que sus últimas obras se consideran autobiográficas y confesionales, como el *Kappa*, donde manifiesta su perspectiva sobre la sociedad humana y la criticaba severamente. Estas críticas surgían de las reflexiones sobre la vida y la muerte plasmando cómo es que estaba lidiando en su mente con esas ideas que proyectaban un panorama oscuro de soledad y desesperación. En general sus obras destacan por estar basadas en obras clásicas y retratar la naturaleza humana, por esta razón muchos temas aún pueden entenderse, aplicarse y simpatizar con la gente en la modernidad.

Es el representante de la literatura contemporánea japonesa. Figuras literarias importantes como Haruki Murakami lo admiran o respetan. Existe un premio con su apellido, el premio Akutawaga, que se otorga a las mejores obras literarias y que sigue siendo el objetivo de aquellos que desean o aspiran convertirse en escritores.

Su influencia, incluso después de su muerte, es notable en las generaciones actuales.

3.2.7 Obras representativas

- *Vejez* [老年 : Rōnen] (1914)
- *La nariz* [鼻 : Hana] (1915)
- *Gachas de ñame* [芋粥 : Imogayu] (1916)
- *El biombo del infierno* [地獄変 : Jigokuhen] (1916)
- *Rashōmon* [羅生門] (1917)
- *El tabaco y el diablo* [煙草と悪魔 : Tabako to akuma] (1917)
- *El hilo de la araña* [蜘蛛の糸 : Kumo no ito] (1917)
- *Jashūmon* [邪宗門]
- *En el bosque* [藪の中 : Yabu no Naka] (1922)
- *Titiritero* [傀儡師 : Kairaishi] (1919)
- *El Cristo de Nankín* [南京の基本督 : Nankin no Kirisuto] (1920)
- *Sombras del farol* (1920)
- *Flores de la noche* (1921)
- *Vestido de primavera* (1923)
- *Ojakufu* (1924)
- *El abanico de Konan* (1927)

- Genkakusanbō (1927)
- Vida de un idiota [或阿呆の一生 : Aru ahō no Isshō] (1927)
- El hombre de Occidente [西方の人 : Seihō no hito] (1927)
- Los engranajes [齒車 : Haguruma] (1927)
- Kappa [河童] (1927)

3.2.8 Cronología

Año	Evento	Movimientos en el mundo
1892	Nacimiento	
1902	Fallece su madre	
1904	Es adoptado oficialmente por la familia Akutagawa	Estalla la guerra ruso-japonesa
1910	Ingresó a la escuela secundaria Daiichi	Se produce el Incidente de la Gran Traición y la anexión de Corea.
1913	Ingresó a la Universidad Imperial de Tokio	
1914	Comenzó a publicar en el "Shinshicho"	Estallido de la Primera Guerra Mundial
1915	Publicó <i>Rashomon</i>	
	Se vuelve cercano a Yayoi Yoshida, pero se la oposición de su padre rompe su compromiso.	

1916	Publicó <i>La nariz</i>	
1918	Publicó <i>Hilo de la araña</i>	
1919	Se casa con Tsukafumi	
1923	Su cuerpo y la mente comienzan a decaer, y la frecuencia de publicación de obras disminuye.	Ocurre el Gran Terremoto de Kanto
1927	Publica <i>Kappa</i>	Promulgación de la Ley de Preservación de la Paz y la Ley de Sufragio Universal (1925)
	Se suicida	

CAPÍTULO 4

RASHŌMON: ANÁLISIS DE PERSONAJES, TRAMA, ARGUMENTO Y CONTEXTO HISTÓRICO

“Para escapar a esta maldita suerte -pensó el sirviente- no puedo esperar a elegir un medio, ni bueno ni malo, pues si empezara a pensar sin duda me moriría de hambre en medio del camino o en alguna zanja; luego me traerían aquí, a esta torre, dejándome tirado como a un perro. Pero si no elijo..”

-Rashōmon, Ryūnosuke Akutagawa.

4.1 ¿Qué es *Rashōmon*?

El texto se refiere a una puerta, pero esta no era como lo que se conoce actualmente. La puerta de *Rashōmon* tenía puertas y escalera, debido a que en realidad era un edificio. Aunque en el cuento de Akutagawa menciona el nombre de *Rashōmon*, en realidad el edificio con ese nombre no existía. El edificio original en el que se basó el autor era conocido como *Rajomon* (la puerta del castillo). Este era una de las dos puertas más grandes de Kioto durante la era Heian. Fue construido en el 789. Estaba ubicado al final de la calle principal llamada *Suzaki-oji* o bulevar principal, donde todos los acaudalados paseaban en carruaje o caminaban con ropas finas.

Esta era la puerta sur (la otra puerta se ubicaba al norte y se llamaba *Suzakamon*) que conectaba con la puerta principal del palacio del emperador. Fue durante el siglo XV cuando su nombre fue cambiado a *Rashōmon*. Y en el siglo XII comenzó a deteriorarse y se convirtió en un lugar detestable, de esta forma en la obra se muestra el lamentable estado del edificio que no ha sido reparado.

Figura 6

Rashōmon



Nota: Ritsumeikan University.(2018). *Modelo a escala 1/10 de Rashōmon*. {Foto}. Recuperado de: <https://en.ritsumei.ac.jp/news/detail/?id=289>

4.2 Tiempo de la narración.

El tiempo narrativo es uno de los elementos básicos que permite enmarcar los sucesos del relato en un momento temporal específico. De esta manera el autor puede escribir una novela en siglo XXI, pero basada en la prehistoria o en un mundo futurista o un momento específico como la Segunda Guerra Mundial. Se pueden distinguir dos tipos: el tiempo de la lectura: el que se tarda en analizar el discurso. Y el de la trama: la duración de los hechos o sucesos realizados en determinado orden. Seymour Chatman (1990) dice que:

Las narraciones establecen una sensación de momento presente, el AHORA narrativo, por así decirlo. Si la narración está representada, hay a la fuerza dos AHORAS, el del discurso: el momento ocupado por el narrador en el tiempo presente («Os voy a contar la siguiente historia»), y el de la historia: el momento en que empieza a revelarse la acción, generalmente en pretérito. (p.66)

Podemos analizar los sucesos de la historia en sí misma y por otro lado analizar el discurso presente o del narrador. Sin embargo, aunque el narrador ocupa el tiempo presente en la narración, si este no se representa o está ausente el tiempo de la narración es el pasado a excepción de los diálogos y monólogos externos e internos. Contando únicamente el *Ahora* de la historia.

En este sentido se logra dividir su análisis en dos campos:

- El **tiempo externo o histórico**: es el tiempo referencial o contexto en el que delimita y ambienta el relato. En este influyen las costumbres, gustos y factores socioculturales del contexto en que se basa o fue escrita. Una novela puede leerse en el siglo XXI pero que ha sido escrita en 1950, por lo tanto, los 50's son el contexto histórico o puede haberse escrito en épocas recientes, pero el autor se basa en un contexto histórico real pasado (es el caso de las novelas históricas) como hemos mencionado antes.
- El **tiempo interno (trama)**: este hace referencia a la duración de los acontecimientos que componen el relato. Puede durar siglos, años, o un solo día en la vida de un personaje. El autor selecciona u omite los momentos relevantes de la historia, se puede dividir en dos sub-tiempos:

- Tiempo de la historia (el significado): en el que suceden los acontecimientos en la narración. Se basa en la sucesión cronológica de los hechos y el tiempo que abarcan.
- Tiempo del discurso (el significante): es el orden, la secuencia, en que se narran los hechos.

Tiempo del cuento Rashōmon:

- **Tiempo Interno:** el relato dura un día. Los acontecimientos suceden desde el mediodía hasta el anochecer.
- **Tiempo de la historia:** cuenta los acontecimientos que sucedieron un día en la vida de un samurái. Se centra en el día de su despido.
 - El sirviente esperaba que cesara la lluvia bajo el portal de Rashōmon, sin saber qué hacer ni tener a dónde ir.
 - Mientras ve la lluvia caer le invade la preocupación de tener que robar para sobrevivir.
 - Al anochecer entró en la torre de Rashōmon y encuentra a una anciana robando pelo de cadáveres abandonados.
 - El criado siente una furia moral justificada.
 - La domina y ella suplica por su vida.
 - La mujer se justifica diciendo que todo el mundo miente y roba para sobrevivir.
 - El sirviente le roba sus ropas y desaparece en la profundidad de la noche.

- **Tiempo del discurso:** el orden de los sucesos es lineal, empieza desde la tarde en el que el sirviente es despedido hasta la llegada de la noche, contando secuencialmente los sucesos que le ocurren a lo largo de ese periodo. Hace pequeñas descripciones sobre eventos pasados que habían sucedido en el lugar, para poder explicar el estado del edificio o la situación del personaje.
- **Tiempo externo:** el cuento fue publicado 1915, que corresponde a la era Taishō, el tiempo que duró el gobierno del emperador Taishō Tennō comprendido entre 1912-1926. Sin embargo, los hechos del relato ocurren varios años atrás. El autor sitúa el relato en el periodo Heian. Esto lo menciona el cuento en el párrafo donde menciona "el tiempo oscuro y tormentoso había deprimido notablemente el sentimentalismo de este sirviente de la época Heian."

Describe algunos acontecimientos de este periodo, como los desastres naturales destacando terremotos, incendios y tifones, así como la situación de pobreza, resalta la destrucción y robo a templos para vender en la ciudad de Kioto. Además, describe el estado decadente de Rashōmon en fragmentos como:

Dicen los antiguos textos que la gente llegó a destruir las imágenes budistas y otros objetos del culto, y esos trozos de madera, laqueada y adornada con hojas de oro y plata, se vendían en las calles como leña. Ante semejante situación, resultaba natural que nadie se ocupara de restaurar Rashomon. Aprovechando la devastación del edificio, los zorros y otros animales instalaron sus madrigueras entre las ruinas. (Akutagawa, 1915)

Tomando en cuenta que el edificio se comenzó a deteriorar en el siglo XII, podemos ubicar el tiempo a finales del periodo Heian. Pero para comprender los hechos y

tener un contexto general sobre el texto es necesario conocer algunos aspectos sobre este tiempo histórico.

4.3 Periodo Heian:

El periodo Heian fue, aparentemente, una época de paz y prosperidad para Japón. Este duró desde el año 794 hasta el 1185. Su inicio lo marcó el traslado de la capital de Nagaoka a Heian-kyō (la capital de la paz y la tranquilidad), ubicada en la actual ciudad de Kioto¹⁴. Esta no era la ciudad que el emperador había decidido al principio para establecer la capital. En el año 784 el emperador había trasladado la capital de Heijo-kyō (la actual ciudad de Nara) a Nagaoka. Esto debido a que al emperador Kanmu lo alarmaba la creciente influencia política de los templos budistas dentro de los límites de Heijo-kyō.

Con el traslado las rivalidades políticas cesaron al poco tiempo con el exilio y asesinato del príncipe Sawa, hermano del emperador. Nagaoka fue abandonada en menos de diez años debido a una serie de desgracias y desastres naturales que abatieron a los habitantes, estos atribuidos a la ira del espíritu vengativo del príncipe. En consecuencia, la capital se trasladó a Heian-kyō eligiendo el nombre como prueba del deseo de alejar cualquier 'influencia' maligna.

Durante este periodo la corte imperial gozó, por casi cuatrocientos años, de una época de paz y fuerza política. La cultura floreció y se dieron grandes logros en campos como la literatura, pintura y caligrafía. El gobierno estuvo dominado por el clan aristócrata de los Fujiwara, quienes al organizar matrimonios de sus miembros femeninos con herederos imperiales lograron dominar la familia real y, de manera gradual, asumir el trono.

¹⁴ Kioto siguió siendo la capital de Japón hasta 1867, cuando se trasladó a Tokio.

Estos aristócratas dominaron la política y la cultura fomentando la "sofisticación y sensibilidad cortesana" en las actividades artísticas, literarias y religiosas. Su influencia duró desde el año 995 hasta el 1027, desapareciendo con la llegada de la sucesión de emperadores fuera del linaje. En 1086 se establece un nuevo régimen de gobierno cuando el emperador Shirakawa se retira de manera temprana para gobernar tras el trono, este sistema lo adoptaron los emperadores posteriores.

4.3.1 Gobierno y sociedad de Heian

El gobierno se componía del emperador, sus ministros, un consejo de estado y ocho ministerios. El territorio se dividía en provincias gobernadas, cada una, por un gobernador regional. La influencia de la cultura China estaba en su apogeo durante la primera mitad del periodo Heian. La corte y sus funcionarios se comunicaban en esta lengua de manera escrita.

En las planificaciones urbanas, la estructura de gobierno, la poesía y otras cuestiones sociales y culturales también se podía notar la influencia de China. Incluso Heian-kyō fue adaptada y diseñada de acuerdo con las ciudades contemporáneas de China. La capital era una ciudad amurallada de tres millas y media aproximadamente. Las calles eran rectas y estaban dispuestas en ejes este-oeste y norte-sur, aunque, en la segunda mitad del periodo esta influencia perdió poder.

Es verdad que este periodo fue una época de paz nacional, no obstante, el gobierno no logró dominar de manera efectiva el territorio. Mientras la corte imperial gozaba de un periodo de paz al interior de la capital, la realidad para el campesinado que vivía en el exterior era distinta¹⁵. La mayoría de la población japonesa se dedicaba a

¹⁵ Morris, Iván. *El mundo del príncipe resplandeciente: la vida de la corte en el antiguo Japón*. Nueva York: Kodansha International, 1994: 79.

trabajar la tierra, de ellos mismos u otros, y se sentían agobiados por la situación de delincuencia y los excesivos impuestos.

Durante el siglo X d.C se le puso fin a la política de distribución de tierras, promovidas en siglos anteriores. Esto trajo como consecuencia el aumento de la cantidad de tierras que acababan en sectores privados. Para el siglo XII la mitad de los territorios pertenecían a manos privadas y muchas estaban exentas de impuestos debido a que gozaban de tratos especiales por motivos religiosos o a que les debían favores, esto provocó que la economía del Estado se quebrantara y la clase privilegiada aumentó su riqueza adquiriendo y urbanizando nuevas tierras abriendo la brecha entre clases sociales (Cartwright, 2017).

Muchos de estos Nobles residían en la capital por lo que sus tierras eran gestionadas por sus subordinados que deseaban aumentar su propio poder. La nobleza y el emperador se separaron más de la vida cotidiana. La única interacción de la mayoría de la población con la autoridad central se limitaba al pago de los impuestos locales al recaudador y a los roces con la policía metropolitana, cuyas tareas no eran únicamente mantener el orden público, también era la encargada de juzgar y sentenciar a los delincuentes. Era una época donde se recalcaba la gran diferencia entre 'ricos y pobres'.

Por su parte, dentro de la corte el emperador era considerado 'divino' y seguía siendo importante, no obstante, el clan Fujiwara logró tomar el control del poder marginando al emperador. El dominio de este clan concluyó en 1087 cuando el emperador Shirawaka anunció su retiro y permitió que su hijo gobernara bajo su supervisión rompiendo la cadena de descendientes Fujiwara en el trono.

En las provincias comenzaban a aparecer nuevos agentes de poder, una nobleza militar, que surgían de los hijos de los aristócratas que salían de la línea de herencia (esto ocurría cuando el emperador o un aristócrata tenía demasiados hijos). De

estos descendientes desheredados surgieron dos clanes conocidos como Genji (clan Minamoto) y Heike (clan Taira). El Heike gobernó dos décadas. Hasta que estalló una guerra civil conocida como guerra de Genpei, donde el Genji salió victorioso. Esto marcó el fin de la época Heian y el establecimiento de una nueva forma de gobierno conocida como Shogunato, en el que el gobierno pasó a ser dominado por los militares.

4.3.2 El origen de los Samuráis

Con la adquisición de tierras, los gobernadores regionales obtenían cada vez mayor fuerza económica y militar. Con surgimiento del Heike y el Genji, a finales de 1100 el poder imperial se vio desafiado por los líderes militares y la autoridad política de la corte imperial entró en un periodo de declive. Para el siglo XIII la estructura del gobierno japonés se dividía entre el emperador y la élite militar donde el primero tenía la soberanía cultural y religiosa y la segunda poseía el poder político y económico. Esta estructura se mantuvo hasta finales del siglo XIX. A lo largo del proceso de descentralización del gobierno, la organización y administración local tuvieron dificultades al tratar de conservar el equilibrio y el orden. Esto trajo como consecuencia la ruptura de la ley y el orden público.

En la época Heian se sufrió una serie de enfermedades por plagas y hambrunas a lo largo del siglo IX, ello provocó un gran declive económico y para el siglo X, las consecuencias de esta situación, aunadas a la adquisición de tierras por miembros de la nobleza, ocasionaron numerosos disturbios, rebeliones y desórdenes. La nobleza y la corte imperial dependían de los ingresos agrícolas de las tierras que terminaron en sus manos y la necesidad de defender estas propiedades propició el nacimiento de los samuráis.

Los samuráis (la palabra proviene del japonés *saburou*, que significa proteger o servir) eran una clase guerrera que prestaron servicios militares desde el siglo X

hasta el XIX. El significado de la palabra samurái inicialmente hacía referencia a su 'clase' que tenía la connotación de ser sirvientes de la corte imperial. En un inicio los nobles enviados desde la ciudad principal para gobernar las haciendas carecían a menudo de los conocimientos básicos y la autoridad necesarios para preservar la estabilidad o garantizar una gestión eficaz en distritos tan remotos.

Por esta razón la corte nombraba diputados de entre la población local para ayudarles: concedían poder a los gobernadores locales. Estos ganaron poder local y regional creando milicias o tropas, conocidas como "bandas guerreras"¹⁶, conformadas por campesinos que se alistaban para defender los territorios de los rebeldes que se oponían al gobierno. Estos eran los precursores de los primeros samuráis.

Las bandas guerreras se formaban inicialmente durante una campaña militar específica y luego se disolvían para permitir a los hombres volver a la agricultura. Comenzaron como organizaciones familiares y el poder comenzó a acumularse en manos de unas pocas familias o clanes militares de élite, cuyo dominio regional estaba respaldado por las habilidades combativas de criados y vasallos. Se trataba de hombres unidos a sus señores por votos de lealtad y/u otras obligaciones contractuales, como concesiones de tierras o ingresos a cambio del servicio militar.

Estos formaron parte esencial en la guerra de Genpei, la cual fue protagonizada por los dos clanes de samuráis más importantes de la época; el líder Taira no Kiyomori fue el primer samurái en ascender al consejero imperial. Hubo muchas clases de guerreros, pero en el siglo XII los samuráis no solo eran la clase más alta entre estos y exclusivos de la nobleza. A finales de este siglo, cuando surgió el nuevo orden

¹⁶ Khan Academy, *An introduction to the samurai*, recuperado de <https://www.khanacademy.org/humanities/art-asia/art-japan/kamakura-period/a/an-introduction-to-the-samurai>

político dominado por la milicia, se convirtieron en una nueva clase social que conformaba a nobles maestros de las artes marciales. Eran considerados parte de la nobleza, aunque no poseían tierras y recibían el apoyo financiero del señor noble al que servían.

Lo que más caracterizaba a los samuráis era su fuerte código de ética regido por el código bushidō (término que representa y se traduce como: el camino del guerrero). Este código no se formalizó por completo hasta el shogunato (gobierno militar), pero a finales de la era Heian se establecieron algunos fundamentos predominantes como:

- Lealtad a su maestro, dueño o señor feudal
- Autodisciplina y dominio de las artes marciales
- Honor: ponían el honor sobre la vida, acabando con esta cuando el primero se veía comprometido.
- Conducta ética

Según Nitobe (2018) Las siete virtudes principales en el Bushido son la rectitud (gi), coraje (yu), benevolencia (jin), cortesía (rei), honestidad (makoto), honor (meiyo) y lealtad (chuugi). A continuación, describimos cada virtud con más detalle (citado por Vidal, 2020). Sobre estas virtudes, Cristian Vidal señala que la primera, rectitud o justicia, es la virtud fundamental del samurái, pues esta es la forma de pensar, decidir y comportarse de acuerdo con la razón.

El coraje es la virtud que habla del espíritu de audacia y porte, haciendo referencia a la manera en que uno se comporta y se expresa: es el cómo hacer lo correcto frente al peligro. La compasión, abarca conceptos como el amor, la simpatía y la

piedad por los demás. Esta es reconocida como la mayor virtud del alma humana. La cortesía, es el respeto por los sentimientos de los demás.

"(Nitobe, 2018) dijo que el rei es sufrir mucho y ser amable; no envidiar, no enorgullecerse de sí mismo; no comportarse indecorosamente; no mirar por su propio bien; no provocar fácilmente y no tener en cuenta el mal." (Citado por Vidal, 2020)

La honestidad intenta mostrar que el samurái es una persona incapaz de mentir, o de incumplir su palabra. El honor, es la última búsqueda de la bondad y la mayor característica del samurái. Otros autores como Brett y McKay hablan de una octava virtud: carácter y autocontrol. Aunque este código era algo que los samuráis debían seguir, este influyó también en la población japonesa en general.

4.3.3 Enfermedades y desastres desde finales del periodo Heian hasta principios del Kamakura (inicios del shogunato).

Aunque no existe mucha información sobre esta época ni de estos hechos durante la misma el profesor emérito de la universidad de Nagoya, Nobuo Fukuwa (2020) aporta los siguientes datos mencionados en esta sección y escritos en su artículo "*Enfermedades infecciosas y desastres desde el final del periodo Heian hasta principios del periodo Kamakura que Chomei Kamo sintió como 'impermanencia'*" los cuales se basan en el Hojoki, una obra escrita por el monje Kamo no Chomei en 1212, donde describe los desastres que la gente vivió en Kioto durante la etapa final del Heian..

El artículo señala que Kamo nació en medio de epidemias y agitaciones provocadas por los disturbios. Un año después de su nacimiento, en 1156 estalló el disturbio conocido como Hogen, donde el clan Taira y Minamoto ayudaron al emperador Sutoku a derrotar al entonces 'retirado' emperador Shirawaka logrando un cambio

político. Japón dejó de ser gobernado por emperadores 'títeres' y se dio origen al primer gobierno samurái. Este fue la primera batalla de una serie de luchas armadas que llevarían al colapso del poder del clan Fujiwara y a la transferencia de poder a los dictadores militares.

Esta fue seguida por la rebelión Heiji en 1160 donde el clan Taira derrotó al clan Minamoto y Kiyomori se convirtió en gran ministro de estado. Los Taira logran suplantarse a la familia Fujiwara, pero su control sobre la corte duró poco. Y en 1175 comenzó un rebrote de viruela. E. J. Rodríguez (2020) menciona en su artículo *Historia de las pandemias (II): La viruela japonesa y la peste negra*, que Japón sufrió rebrotes de viruela durante cientos de años. Y entre los siglos VIII y XIV (cuando Europa se libró de la peste) vivió más de veinte oleadas epidémicas.

Estas mataron a varios emperadores entre ellos el emperador Takakura que enfermó en 1175. Durante esta época también se vivieron varios desastres naturales como el gran incendio de 1177 que quemó un tercio de la capital incluyendo dieciséis mansiones de los nobles de la corte. En 1180 un tornado azotó la capital, sobre este Chomei menciona que el torbellino no solo dejó casas dañadas "muchas personas se hirieron o se lisiaron al repararlas. El torbellino se movió en dirección al sureste, dejando atrás muchos lamentos. La gente confusa y temerosa decía: 'Tenemos tempestades todo el tiempo, pero nunca como esta vez. Este no es un caso común; debe ser el presagio de algo terrible que está por venir' " (Sakai, 1966, p.19)

Dos meses después Kiyomori planeó cambiar la capital a la provincia de Settsu. Solo los Nobles y aristócratas se trasladan, sin embargo, el espacio era insuficiente para establecer la capital. Las condiciones para la construcción de casas no eran ideales debido al terreno montañoso y el océano que rodeaba la zona. Los que se trasladaron se sentían inseguros, lamentaban la pérdida de sus terrenos y las

condiciones que obligaban a los nobles a vestir ropas de servicio y cabalgar en caballos en vez de carruajes.

"Las costumbres de la capital cambiaron bruscamente, y ya se parecían a las de los rústicos guerreros. [...] era presagio de desórdenes futuros, [...] con el correr de los días, el país se agitaba y se inquietaba cada vez más" (Sakai, 1966, p.21) En el invierno la capital se volvió a trasladar a Kyoto. Ese año hubo una gran sequía que hizo imposible la cosecha y en 1181 tuvo lugar la gran hambruna conocida como hambruna de Yowa¹⁷. Esta duró dos años. Fue consecuencia de una gran sequía, y otros eventos como tirones e inundaciones que hicieron imposible la cosecha. Como la economía dependía de los cultivos esta ya no se podía sostener.

En 1182 la miseria aumentó, pues además de la hambruna la gente comenzó a sufrir de enfermedades contagiosas. Todos padecían desnutrición lo que los hacía más vulnerables a las enfermedades. Los vagabundos pedían limosnas, algunos se desmayaban de repente y morían. Las muertes por inanición aumentaban. Nadie intentaba limpiar los cadáveres, se acumularon hasta llegar al río y bloquear los caminos, el olor de la putrefacción impregnó la capital. La población se veía obligada a romper sus propias casas para vender leña, a robar madera de los templos, imágenes de Buda, ornamentos y muebles para vender en la ciudad. Se registraron 42,300 cuerpos tan solo en el centro de la capital.

Finalmente, en 1185 un terremoto destruyó varias estructuras de la capital y murieron varias personas. El texto de Chomei registra que al menos hubo veinte o treinta réplicas por día después del terremoto y que luego de diez las réplicas, gradualmente, comenzaron a disminuir hasta sufrir cuatro o cinco en un día, luego cada dos o tres días. Esto duró tres meses. El profesor Fukuwa menciona que,

¹⁷Yowa es el nombre que se le dio a un cambio de era dentro del periodo Heian. El nombre de las era cambia conforme ocurre la ascensión de un nuevo emperador al poder. También puede cambiar por un evento histórico o un desastre natural.

durante los 61 años de vida de Chomei, la era se cambió veintitrés veces; ocho por cambio de emperador, dos por revoluciones y trece por desastres: dos terremotos, una inundación, dos incendios, una hambruna y siete pestilencias.

4.3.4 Religión y pensamiento.

El budismo se introdujo en Japón a mediados del siglo VI, pero fue en la época Heian donde este penetró profundamente en la conciencia de los japoneses convirtiéndose en la ideología oficial del periodo, sin embargo también hubo influencia taoísta y confucionismo. Mediante el budismo la sociedad adquirió un profundo entendimiento del ser humano y una alta filosofía de vida, pero también inculco el pesimismo de la vida terrenal y el optimismo de la vida eterna.

"Los japoneses... eran menos alegres y optimistas que sus antepasados" (Kitaura, 1972, p.8) y la sociedad cambió. Para entender la melancolía de la época es necesario tomar en cuenta la influencia budista en la misma. En el siglo XI "la gente vivía intensos temores con una conciencia apocalíptica" (Kitaura, p.9). Y es que la nobleza no tenía optimismo en el futuro. Se creía que el fin del mundo estaba cerca y la idea de gozar el presente se unía a la idea de que todo está destinado a desaparecer.

Los estudiosos han identificado tres puntos focales que dominan e inspiran la ideología de este período: el budismo esotérico, el budismo de la tierra pura y el budismo zen. Cada uno de estos movimientos tenía sus propias enseñanzas únicas, pero todos compartían un enfoque en el logro de la iluminación y la importancia de la meditación como medio para lograrlo (Heisig, et al.,2011). En los primeros años, entre el año 774 y 822, monjes destacados como Kukai Y Saicho fundaron las sectas budistas Shingon y Tendai respectivamente.

La escuela Tendai centra los principios del budismo en la triple verdad, doctrina que establece tres fases de la verdad: todas las cosas están inherentemente vacías

de sustancia o surgen por determinadas causas o condiciones; las cosas son convencionales y temporales: existen convencional y provisionalmente; las cosas ocupan dos estados (vacuidad y realidad convencional) de manera simultánea. La secta Shingon (palabra verdadera) sostiene que la verdadera sabiduría de Buda no se puede entender únicamente a través de las palabras, sino, a través de rituales esotéricos que involucraban gestos, lenguaje corporal y concentración mental.

Ambas forman parte del *mikkyo* o budismo esotérico. Junto con la secta que se fundaría posteriormente, en el año 985 por Genshin, Jodo o escuela de la Tierra pura, son las principales ramas que caracterizarían la época y moldearían la ideología de la sociedad. Kitaura (1972) menciona que en estas ramas se destacan dos elementos importantes:

- En el *Mikkyo* o budismo esotérico, al igual que en el Shinto (sistema de creencias japones), predomina la adoración a la naturaleza.
- Estas dan paso a la primera introducción de los conceptos de infierno (*jigoku*) y paraíso (*gokuraku*)

La escuela Shingon no había establecido la diferencia entre bien y mal en el terreno moral. Todo conducía a la beatitud y se creía en el karma (herencia de vidas anteriores que domina el destino, esta es la clave de la felicidad e infelicidad (Falero,s.f). En esta ideología los aristócratas hallaron el fundamento para autodenominarse *yoki-hito* o personas de bien, de calidad que encierra el significado moral de 'buena persona'. Y en oposición se encontraban los *tada-bito*, 'persona común'. Así las personas 'nobles' habían hecho méritos en vidas pasadas; de lo contrario nacía plebeyo. En general, los aristócratas vivían para el ocio (Basavilbaso, 2016).

La contemplación y la sensibilidad hacia la belleza eran cualidades más valoradas que la virtud moral y estas hacían de una persona una 'buena persona'. Por esto los Nobles eran educados en varias artes. Esto puede fundamentarse en la doctrina de Kuka, la cual afirma la realidad presente. El mundo es sagrado por eso la encarnación material de Buda y por lo tanto la iluminación es alcanzable en el momento presente. Es aquí donde la facultad de percepción es privilegiada porque es esta quien, al ver el mundo en la figura de Buda, abre la oportunidad de contemplación estética por medio de las artes.

A finales del milenio surge un nuevo tipo de pensamiento, el milenarismo, que ahonda "el sentimiento de futilidad de todo propósito vital y la esperanza de salvación" (Falero, s.f, p.4). Aquí nace la secta de Jodo o budismo de la Tierra Pura. Esta noción hace referencia al país donde nació buda. En ella no se dan las cinco formas de sufrimiento: la 'mancha de la edad (hambruna, epidemias, guerras), la de los seres vivos (pasiones, enfrentamientos entre hombres motivados por el deseo, declive vital); la de la mirada (difusión de ideas erróneas), y de la vida (deterioro y reducción del ciclo vital).

En la Tierra Pura no hay castigos por las acciones negativas o erróneas que se han cometido, pues esos se manifiestan en los infiernos o mundos de sufrimiento. Este es el *edo*, el mundo de las impurezas opuesto al *jodo* (o Tierra pura). Esta secta comparte características con el catolicismo, pues predomina la conciencia del pecado, así como los conceptos de paraíso e infierno. El *jodo* dice que el sufrimiento alcanza el cielo desde los infiernos. Y el paraíso es un lugar de reencarnación y donde reside el buda de la vida eterna: Amitabha, simbolismo de compasión y sabiduría.

El Paraíso de la Pureza da a los japoneses una forma de imaginar el más allá por primera vez y el cuerpo humano pasa de ser de un lugar de iluminación a un objeto

de salvación e impurezas. El fin de la era llegó, en parte, debido a que los aristócratas consideraban que fuera de los muros todo era barbarie e ignorancia y la belleza, bondad y virtud no existían fuera de estos. Esto provocó que los clanes de las provincias exteriores ganaran poder sin que los nobles le dieran importancia, pues no los consideraban amenazas reales, hasta que fue demasiado tarde.

4.4 Tema y argumento

Ambos conceptos suelen ser confundidos, sin embargo, para escribir o analizar una historia es importante esclarecer la diferencia que existe entre ambos. El tema a grandes rasgos es el asunto que tratará la historia y en el cual se basará todo el desarrollo de los hechos, por ejemplo, la falta de libertad, la envidia, los celos, el amor prohibido, y demás. El argumento, por su parte, podemos definirlo como el conjunto de acciones que realizan los personajes a lo largo de la historia y que permiten que esta se desarrolle. Están dispuestas en orden cronológico.

Tema: la moral

Argumento

La historia trata sobre un encuentro que se da en Rashomon entre un sirviente y una anciana. Comienza con el sirviente quien acaba de ser despedido. Sentado bajo Rashomon considera la opción de morir de hambre o convertirse en ladrón para sobrevivir mientras espera que pare la lluvia. Cuando sube las escaleras para pasar la noche y resguardarse del frío, se encuentra con una anciana que roba cabellos de

cadáveres en el segundo piso. El hombre siente tanta repugnancia por la acción de la anciana que prefiere morir antes de recurrir a semejante acto.

Sin embargo, la anciana le dice que ella solo roba cabello para ganarse la vida. Además, justifica su acción diciendo que la mujer a quien robó de su cabello engañó a las personas vendiéndoles carne de serpiente por pescado cuando estaba viva. La anciana dijo que no era malo porque le dio a la mujer para vivir y por eso le da permiso para robar a los muertos porque si no hace eso también se morirá de hambre. Después de pensar en las palabras de la anciana el sirviente roba la ropa de la mujer de manera brutal, dejándola desnuda y desaparece en la noche.

4.5 Personajes y actantes

El modelo actancial de Greimas es un esquema que busca proponer un análisis de las fuerzas del drama, relato o narración y su rol en la acción, es decir, que pretende un análisis que logre visualizar a los personajes y la acción en su conjunto, un todo, y de esta forma comprender el argumento o la dialéctica que envuelven a la acción y el personaje, así como su evolución en el texto: su objetivo es revelar las relaciones y la configuración de los personajes. Comprendiendo que son inseparables y que uno afecta al otro.

Es muy utilizado en la literatura y la narrativa como apoyo para el análisis lingüístico y discursivo (semiótica y semiología).

Actantes:

En la propuesta del modelo actancial el actante no es ni se limita al personaje en sí mismo, pues este no se analiza desde una perspectiva psicológica o metafísica. Según el autor, pertenece al sistema de acciones globales y sufre el acto, además no

necesariamente está físicamente presente en la obra, pero debe ser enunciado en el discurso para poder pertenecer a la narración. Los actantes son “una clase de actores que comparten una intención: aspiran un objetivo” (Bal, 1990, pág. 33), se identifica en el relato por los roles que asumen y que permiten el desarrollo de la historia. El modelo cuenta con seis actantes (roles actantes) con los cuales Joshep Courtes (1980) articula tres ejes o relaciones en las que se divide el modelo:

1. SUJETO/OBJETO:

Esta relación se basa en el deseo, donde el sujeto desea alcanzar una meta o cumplir un objetivo y el objeto es un hecho, situación, cosa, estado o personaje que el sujeto desea y justifica su accionar. Así:

X aspira Y

Donde: X es el sujeto actuante y Y el objeto actante.

Ejemplo: Sherezade

Donde: X= Sherezade (S) y Y= Rey (O)

La intención del relato toma la forma de: “querer evitar”. Cabe aclarar que esta relación puede encaminarse en el deseo de obtención de algo o de evitar algo (como en este caso).

El esquema básico puede traducirse como:

Tabla 1 Relación de deseo (Bal,1990)

Actor/actante-sujeto	Función	Actor/actante-objeto
Sherezade	Quiere evitar	Que el Rey la mate

2. DESTINADOR/DESTINATARIO o DADOR/RECEPTOR:

Basa la relación en la comunicación, donde el Dador o Destinador es quien provee o permite que se provea el objeto. El receptor, por lógica, es quien recibe el objeto. El Dador es usualmente una abstracción: sociedad, tiempo, destino, etc. Puede encarnarse como una persona. Suele coincidir con la persona del sujeto.

En ocasiones los actantes podrán ser diferentes, pero usualmente podemos encontrar una combinación de dos tipos de actantes en un mismo personaje.

Tabla 2 Relaciones de comunicación (Bal,1990)

Sujeto	Función	Objeto
Sherezade	Quiere evitar	Que el Rey la mate
Dador	<i>Función</i>	<i>Receptor</i>
Sus poderes narrativos	Ganar tiempo	Su propio beneficio

3. AYUDANTE/OPONENTE:

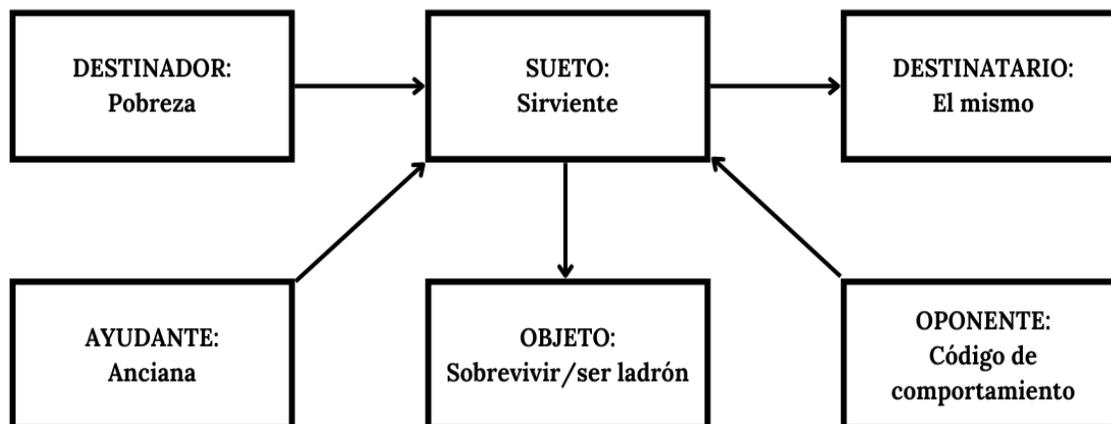
A diferencia de las otras dos relaciones que se basan en el objeto, esta determina las circunstancias en el que el relato llega a su fin, se fundamenta en la lucha: los obstáculos y ayuda con las que el sujeto se encuentra en el camino para alcanzar o no el objeto de deseo. Estos actantes no están en relación directa con el objeto, sino con la función que vincula al sujeto con este. La intención se vincula con una preposición (a causa de, no obstante, sin embargo...) y no con un verbo.

Estos actantes se relacionan a su vez con el “poder” siendo el ayudante quien brinda apoyo al sujeto para lograr la meta y el oponente quien pone los obstáculos para que no lo logre. En el caso de Sherezade el ayudante es su hermana y sus narraciones mientras que el oponente es el tiempo mismo. A veces es difícil distinguir entre Dador y Ayudante por eso podemos distinguir las siguientes características de cada uno:

Tabla 3 Diferencias entre dador y ayudante (Bal, 1990, p.38)

Dador:	Ayudante:
<ul style="list-style-type: none"> ● Tiene poder sobre el relato ● Es abstracto ● Permanece en segundo plano ● Es uno solo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Solo puede prestar ayuda no esencial ● Es concreto ● Salta al primer plano ● Suelen ser múltiples

Cabe destacar que cualquier personaje puede tomarse como el centro del cuadro o sujeto, en este caso solo se tomará al personaje principal, el sirviente como el centro del cuadro (el sujeto). De esta forma el cuadro actancial del relato se puede organizar de la siguiente manera:



Nota: Elaboración propia.

La relación de deseo entre sujeto (S) y objeto (O) en este caso tiene que ver con el deseo del sirviente de sobrevivir o evitar la muerte y para ello pone como objetivo o meta convertirse en ladrón. Por otra parte, el destinador o dador es la condición de pobreza, pues es esta la fuerza externa e interna que motiva al sujeto a buscar una forma que le permita sobrevivir, el receptor es el mismo, puesto que él es el único que se beneficia al conseguir su meta (O).

El ayudante es la anciana, que si bien no está vinculada directamente con la meta del sirviente ella proporciona la clave para que el sirviente logre romper o superar el obstáculo que lo frena de cometer una acción que él considera atroz o repugnante, este sería su código de conducta que influye en su manera de pensar y actuar. En otras palabras, ella le da la justificación para no querer morir y encuentra el valor para lograr su meta,

El personaje.

La principal diferencia que se puede destacar entre un personaje y un actante es que el primero es un actante con una singularidad de rasgos específicos que lo dotan de personalidad y emociones. Es un ser que al dejar de ser una abstracción y tomar una forma definida que puede llevar a cabo una serie de funciones

actanciales se convierte en lo que llamamos personajes. Estos pueden ser personas, animales o cosas dotadas de rasgos humanos. Existen ciertas características que se toman en cuenta a la hora de analizar y crear un personaje como: las características internas y externas (descripción física y personalidad).

Análisis de los personajes de Rashōmon

Características externas:

Sirviente: viste un desgastado kimono azul sobre una delgada ropa interior, lleva sandalias y una espada envainada sujeta a la cintura. Tiene un grano colorado y purulento en la mejilla derecha y una barba corta.

Anciana: es una anciana escuálida de cabello canoso y de aspecto simiesco. Su rostro está totalmente arrugado y posee ojos sanguinolentos como las aves de rapiña. Viste un kimono del color de la corteza de un ciprés y lleva una tea de pino en la mano. Su voz es áspera y jadeante, semejante al graznido del cuervo.

Características internas (análisis de la personalidad)

Sirviente

Arquetipos:

a) El inocente

El inocente se manifiesta como un arquetipo del sirviente en el sentido de que este busca su seguridad y debido a su código de honor y deber fuertemente arraigado por el código de los samuráis, teme salir del camino de la justicia o del bien que este le dicta. Este arquetipo se caracteriza por ser puro y optimista, sin embargo, este personaje se ha dejado influir por el pesimismo de la época y la situación que lo

rodea. Según Carol Pearson (s/f) este arquetipo confía y tiene esperanzas en el futuro.

En este caso, todo eso se rompe cuando es despedido por su amo y no es capaz de aceptar la realidad que tiene delante. Huye del conflicto. Pues desde un inicio intenta buscar una solución para seguir viviendo y se plantea la idea de convertirse en ladrón, pero lo duda. Esto se menciona en el siguiente fragmento del cuento:

"Aparentemente estaba dispuesto a emplear cualquier medio; pero al decir "si no..." demostró no tener el valor suficiente para confesarse rotundamente: "no me queda otro remedio que convertirme en ladrón"."

En ese momento ya había tomado la decisión, mas no posee el valor y prefiere evitar y negar esa opción. Un hombre que había tenido una vida agradable y buena ahora debe decidir entre una vida criminal o la muerte y es ahí donde este debe perder su inocencia, debe enfrentarse a la realidad y enfrentarse al obstáculo que tiene delante.

b) El guerrero

El guerrero es el buscador de la justicia y el bien mayor. Defiende a los demás y realiza actos que considera honorables y correctos, el sirviente es el reflejo de este arquetipo, pues encarna las cualidades de la lealtad, devoción, deber y estoicismo. Como samurái, ha sido entrenado para servir a su señor con lealtad inquebrantable y para cumplir sus órdenes sin cuestionarlas. Es disciplinado, respetuoso y obediente. Debido a que rige su vida en torno al bushido este busca el camino de la justicia y el honor. Esto se puede ver en la parte del texto donde este personaje repudia las acciones de la anciana, pues a sus ojos no solo deshonra a los muertos al

despojarlos de sus cabelleras, también les falta al respeto cometiendo un acto cruel sin sentir compasión por sus semejantes.

Uno de los principios que más definen el bushido es que el samurái o guerrero está preparado para morir, escogiendo sus acciones basadas en principio y no en el miedo a la muerte. Al encontrarse por primera vez con la anciana el odio y la repugnancia que siente hace que en ese instante prefiera la muerte antes que robar. Sin embargo, desde el principio este flaquea al temer la muerte y considerar convertirse en ladrón, es decir, contradice los principios del bushido.

Conforme la historia avanza el personaje se plantea ahora ambas opciones robar o morir, se cuestiona la aplicación del código samurái ante su desfavorable situación, cuestionando su ética y moral finalmente decide dejar atrás todo y convertirse en lo que detestaba, pues al romper su barrera, el acto de robar no parece tan malo si es por su supervivencia, porque a sus ojos no había otra opción si quería evitar la muerte.

Este es el reflejo de la sombra del arquetipo en la cual, según Pearson (s/f), usa el poder del héroe para obtener un beneficio personal incluso si esto implica ignorar la ética y la moral con la que guiaba su vida. Decide dejar a un lado los principios que se le habían enseñado para obtener lo que realmente desea.

Anciana:

a) Sabio

El arquetipo de la anciana de la historia es el sabio. Esta representa la sabiduría de la experiencia vital, y sus conocimientos están profundamente arraigados en las tradiciones y costumbres de su cultura. Aunque es físicamente frágil y débil, posee una profunda fuerza de carácter y un profundo conocimiento de la naturaleza humana. Es una narradora poderosa, capaz de tejer un relato convincente que revela las complejidades de la condición humana. Su perspectiva se basa en la comprensión del pasado y en la conciencia de la fugacidad de la vida. Sabe que todo cambia y que nada dura para siempre, y su aceptación de esta verdad es lo que da fuerza a su sabiduría.

CAPÍTULO 5

ANÁLISIS DEL SIMBÓLICO

DE LA PUERTA DE

RASHŌMON

"Las puertas del cielo y el infierno son adyacentes e idénticas."
-*La última tentación* (1951), Nikos Kazantzakis.

5.1 El simbolismo de la puerta

Rashōmon es un elemento recurrente en el cuento del mismo nombre. En este se hace mucho énfasis en el portal. Se menciona varias veces durante el relato, pero además el autor se detiene a describir con el mayor detalle la estructura, su estado y el ambiente que le rodea. Claro es que la estructura es el escenario que

protagoniza el relato y para entender la importancia y el rol que este juega, en tanto al significado que encierra como símbolo, es necesario entender primero los significados que una puerta puede representar en su carácter simbólico.

La palabra puerta, etimológicamente, proviene del latín *portalis* y "es relativo a la separación y al paso de un punto a otro" (Franca, 2020, p.543). El Diccionario del Español de México (DEM), la define de la siguiente manera: abertura en un muro o en una pared que comunica el exterior con el interior de un edificio, una habitación con otra. A esto, Roberto Franca (2020) agrega que posee "una tipología que varía de abierto a cerrado, cumpliendo funciones de aislamiento, pasaje y comunicación" (p.545).

En tanto en un espacio social el individuo le otorga valores ya que esta actúa como mediación entre un entorno propio y conocido y el entorno de existencia de otro individuo con sus acciones, subjetividades y diferencias, demarcando una frontera. La abstracción permite la interpretación de un concepto interiorizado de puerta, percibido por los sentidos, y que se coloca más allá del objeto, apareciendo en expresiones cotidianas del estilo: le "cerró la puerta a alguien" o las "puertas están abiertas" (Franca, 2020, p.546).

En este sentido, la puerta tiene un carácter técnico y normativo que permite al individuo controlar, físicamente, su cambio de escenario y el de restringir o dar paso a otros. La puerta funge como un límite, una frontera entre un espacio y otro que tiene la capacidad de limitar o permitir el paso a otros individuos. Y como símbolo su significado reside esencialmente en esta capacidad que posee de delimitar y conectar dos espacios que usualmente son un espacio exterior o la intemperie y uno interior (y seguro que da resguardo y protege de los peligros del exterior).

Así pues, la puerta en su carácter simbólico representa el cruce entre dos realidades. Es la línea fronteriza que parte y duplica el espacio. "La puerta es una frontera, un no lugar. En la medida que produce otredad¹⁸, es productora de ficción. Desbarata la condición de uno, la unicidad, que hace posible la verdad. De todas formas, el Mismo, lo uno, es incapaz de encuentro" (Sustaita, 2008, p.2.).

Esta divide y une diferentes mundos, situaciones o estados que conforman una dualidad: paraíso e infierno, vida y muerte, luz y tinieblas, ignorancia y sabiduría, profano y sagrado, tesoro y necesidad. Es un símbolo de transición, de revelación y de apertura que invita a adentrarse en un misterio. Por ejemplo, en el antiguo Egipto las puertas ka¹⁹ o puertas falsas eran portales que conectaban el mundo de los vivos con el de los muertos por las cuales el alma de los fallecidos o las deidades podían cruzar.

En la biblia, dentro del nuevo testamento, se habla de las puertas de los cielos. Estas se consideran las puertas de la salvación y la reconciliación con Dios, pues al traspasarlas se puede entrar al reino de los cielos, donde se encuentra la salvación y la vida eterna. "Yo soy la puerta; el que por mí entrare, será salvo; y entrará, y saldrá, y hallará pastos."(Juan. 10:9). Además de la salvación también se alude al estado o sentido espiritual en el que eran iniciados los seguidores de Jesús.

Se daba una transición de lo profano a lo espiritual, transición que se da al cruzar la puerta de una iglesia o lugar sagrado. Dentro de la francmasonería, por ejemplo, la puerta también simboliza un cruce que comunica el mundo profano con el sagrado. Lorenzo Frau Abrines, en su *Diccionario Enciclopédico de la Masonería* (2014),

¹⁸ Término utilizado en la filosofía, la sociología, la antropología y otras ciencias para referirse al reconocimiento del Otro como individuo, como alguien diferente. Esto no implica la discriminación, sino la capacidad de respetar, reconocer y poder vivir armoniosamente con esta diversidad.

¹⁹ En la mitología egipcia el ka (fuerza vital) era uno de los seis componentes que conformaban el espíritu humano.

considera que en la antigüedad ese era el lugar donde los pueblos se reunían a tratar asuntos de política y otros de tipo particular.

Según la cosmología masónica el iniciado debe atravesar "las tinieblas del mundo profano". De manera simbólica el iniciado entra por una puerta y sale por otra: es el inicio de un viaje que lo lleva a la búsqueda para salir de la oscuridad. Esta acepción simbólica de pasar u transitar de un lado a otro que por lo general es del dominio profano al sagrado se puede encontrar en otras culturas y no se limita a templos o iglesias cristianas, esto ocurre también con las puertas de los *torana* hindúes, los *torii* japoneses, los *hongsalmun* coreano templos, etc.

Las puertas no solo abren el paso, también lo restringen. En las ciudades de la antigua China existían cuatro puertas cardinales por las cuales se acogían las buenas influencias y se recibía a los huéspedes mientras que las malas influencias eran expulsadas. Una situación similar sucede con la ciudad real de Angkor Thom, ubicada en Camboya. Esta fue construida con base en la cosmología hindú y se dedicó en un inicio al dios Visnú²⁰ y más tarde al budismo tardío.

Angkor también estaba rodeada de cuatro puertas en cada punto cardinal que tenían una imagen o escultura de Lokeshvara, el ideal budista de la compasión y soberano del universo. Estas permitían el acceso desde las cuatro direcciones al "centro del mundo". Las puertas de los templos y lugares sagrados usualmente poseen guardianes, como animales feroces o mandalas tántricos en los templos de Asia o guardias en las logias/templos de sociedades secretas, por ejemplo.

El fin de estos guardianes es custodiar el templo o lugar e impedir el paso a fuerzas consideradas impuras, maléficas y de proteger el acceso de los aspirantes que son 'dignos' de entrar en los espacios, los otros son rechazados a las tinieblas

²⁰ Uno de los tres dioses más importantes del hinduismo, considerado dios de la preservación y la bondad.

exteriores. "(Chevalier, 2009, p.2153). "Bienaventurados los que lavan sus ropas, para tener derecho al árbol de la vida, y para entrar por las puertas en la ciudad. Mas los perros estarán fuera, y los hechiceros, los fornicarios, los homicidas, los idólatras, y todo aquel que ama y hace mentira.". (Apocalipsis 22:14-22:15) Los guardianes son la manifestación de la iniciación (el paso por la puerta, la entrada).

Jano, dios latino de la iniciación a los misterios, detenta las llaves de las puertas solsticiales, es decir de las fases ascendente y descendente del ciclo anual. Se trata respectivamente de la puerta de los dioses y de la puerta de los hombres, que dan acceso a las dos vías cuyo señor es Jano (como Ganesha en la India): *pitri-yana* y *dēva-yana*, dice la tradición hindú, vías de los antepasados y de los dioses. Las dos puertas son también *ianua inferni* e *ianua coeli*. puertas de los infiernos y de los cielos (Chevalier, 2009, p.2153).

El *torana* hindú representa la boca del monstruo que da paso a la vida y la muerte, a su vez, también representa la transición de la muerte a la liberación. Es una corriente cíclica de expansión y reintegración. Esta ideología también se expresa en la cultura China donde, como menciona Chevalier, el trigramas²¹ *k'uen* que representa la tierra y tiene un principio pasivo y representa el inicio y abandono es la puerta cerrada; el *k'ien* que representa la tierra y posee un principio activo, simboliza al creador, el jefe: aquel que gobierna, este es la puerta que se abre.

Ambos, la apertura y el cierre que alterna la puerta representan el ritmo del universo, similar al ying y el yang. "El maestro Eckhart ve en la primera el símbolo del hombre exterior, y en el segundo el del hombre interior" (Chevalier, 2009, p.2153). En cuanto al budismo, las puertas ubicadas en las orillas de los lagos y en el interior de los templos también simbolizan la moral y la disciplina, al no haber paredes que los sostengan quiere decir que su uso no es forzado, sino elegido. El

²¹ Figura formada por la superposición de tres líneas que se usa en la adivinación China.

individuo adopta el encierro voluntario y las puertas crean la autodisciplina que busca ser alcanzada.

En el campo de la psicología esta representa el crecimiento o evolución personal en el sentido de que esta hace alusión entre el tránsito entre dos realidades, situaciones o estados. Esta puede verse como una metáfora de los cambios que experimenta una persona a lo largo de su vida o en un momento en particular y la necesidad que estos dan de atravesar el límite para que este pueda superarlos y evolucionar. Puede considerarse también como un viaje desde el exterior al interior del individuo, como propone Eckhart.

En resumen, la puerta no solo ofrece la entrada a un lugar de resguardo y protección, ha sido utilizada en distintas culturas, en el arte y la literatura como un medio para representar la transición, la unión de diferentes mundos, estados o situaciones diferentes, y la apertura a penetrar en el misterio, que en ocasiones lleva al personaje o individuo a la necesidad de una exploración interior que le permite transformarse o evolucionar. Es una transición que le permite al individuo trascender a un nuevo mundo y hallar las revelaciones o respuestas que tal vez estaba buscando.

5.2 ¿Cuál es el papel de *Rashōmon*?

Para comprender el papel que ocupa *Rashōmon* y el simbolismo que oculta. Dentro del texto se analizará al personaje en cada uno de los escenarios importantes que proporcionan las claves para entender su transformación y las etapas que *Rashōmon* marca para que esto suceda, considerando los significados que la puerta implica. Siendo así es necesario considerar tres aspectos; al sirviente antes de cruzar la puerta, cuando decide cruzarla y cuando sale de ella.

5.2.1 Un sirviente fuera de la puerta

Como se ha mencionado, en el mundo real la puerta existe como límite entre dos espacios, comúnmente entre el exterior y el interior. Y en el caso del cuento no es una excepción. Marca exactamente un límite entre un espacio exterior y uno interior. Para comprender el significado oculto en esto es necesario comenzar a analizar cómo es el personaje antes de decidirse a cruzar. La narración comienza de la siguiente manera:

Era un frío atardecer. Bajo Rashōmon, el sirviente de un samurái esperaba que cesara la lluvia. No había nadie en el amplio portal. Sólo un grillo se posaba en una gruesa columna, cuya laca carmesí estaba resquebrajada en algunas partes. Situado Rashōmon en la Avenida Sujaltu, era de suponer que algunas personas, como ciertas damas con el ichimegasa o nobles con el momiebosh, podrían guarecerse allí; pero al parecer no había nadie fuera del sirviente.

Y era explicable, ya que en los últimos dos o tres años la ciudad de Kyoto había sufrido una larga serie de calamidades: terremotos, tifones, incendios y carestías la habían llevado a una completa desolación. Dicen los antiguos textos que la gente llegó a destruir las imágenes budistas y otros objetos del culto, y esos trozos de madera, laqueada y adornada con hojas de oro y plata, se vendían en las calles como leña.

Ante semejante situación, resultaba natural que nadie se ocupara de restaurar Rashōmon. Aprovechando la devastación del edificio, los zorros y otros animales instalaron sus madrigueras entre las ruinas; por su parte

ladrones y malhechores no lo desdeñaron como refugio, hasta que finalmente se lo vio convertido en depósito de cadáveres anónimos. Nadie se acercaba por los alrededores al anochecer, más que nada por su aspecto sombrío y desolado.

En estos párrafos el autor describe el mundo exterior que rodea a Rashomon. Describe con detalle el estado devastado y desolado del edificio mencionando que no era de utilidad más que para servir como depósito de cadáveres y refugio a los animales salvajes y a los ladrones y malhechores del lugar. Desde el inicio se presenta un escenario devastador y desolado que ha caído en la ruina, claramente inspirado en el terremoto de Kanto de 1923, un exterior lleno de peligros, inseguro, que hasta ese momento era desconocido para el sirviente pues, aunque su estado de sirviente detona una clase baja, al estar bajo el mando de un noble este no conocía las calamidades o la pobreza que sufría el resto de la población.

En cambio, los cuervos acudían en bandadas desde los más remotos lugares. Durante el día, volaban en círculo alrededor de la torre, y en el cielo enrojecido del atardecer sus siluetas se dispersaban como granos de sésamo antes de caer sobre los cadáveres abandonados. Pero ese día no se veía ningún cuervo, tal vez por ser demasiado tarde. En la escalera de piedra, que se derrumbaba a trechos y entre cuyas grietas crecía la hierba, podían verse los blancos excrementos de estas aves.

El sirviente vestía un gastado kimono azul, y sentado en el último de los siete escalones contemplaba distraídamente la lluvia, mientras concentraba su atención en el grano de la mejilla derecha. Por eso, quizás, hubiera sido mejor aclarar: “el sirviente espera en el portal sin saber qué hacer, ya que no tiene adónde ir”. Es cierto que, por otra parte, el tiempo

oscuro y tormentoso había deprimido notablemente el sentimentalismo de este sirviente de la época Heian.

Habiendo comenzado a llover a mediodía, todavía continuaba después del atardecer. Perdido en un mar de pensamientos incoherentes, buscando algo que le permitiera vivir desde el día siguiente y la manera de obrar frente a ese inexorable destino que tanto lo deprimía, el sirviente escuchaba, abstraído, el ruido de la lluvia sobre la Avenida Sujaku.

La lluvia parecía recoger su ímpetu desde lejos, para descargarlo estrepitosamente sobre Rashōmon, como envolviéndolo. Alzando la vista, en el cielo oscuro se veía una pesada nube suspendida en el borde de una teja inclinada. "Para escapar a esta maldita suerte -pensó el sirviente- no puedo esperar a elegir un medio, ni bueno ni malo, pues si empezara a pensar sin duda me moriría de hambre en medio del camino o en alguna zanja; luego me traerían aquí, a esta torre, dejándome tirado como a un perro. Pero si no elijo..."

Su pensamiento, tras mucho rondar la misma idea, había llegado por fin a este punto. Pero ese "si no elijo..." quedó fijo en su mente. Aparentemente estaba dispuesto a emplear cualquier medio; pero al decir "si no..." demostró no tener el valor suficiente para confesarse rotundamente: "no me queda otro remedio que convertirme en ladrón".

El sirviente que se resguardaba de la lluvia bajo el portal originalmente estaba en condiciones de servir fielmente a su amo. Ahora que había sido despedido no tenía no podía volver con su amo e incluso aunque la lluvia parara él no sabría qué hacer. En este punto el sirviente comenzaba a darse cuenta del panorama que lo rodeaba,

estaba envuelto en la soledad y depresión que el pesado ambiente sugiere. Un lugar mortal y sombrío.

En este punto se puede deducir que el protagonista era un hombre honesto e inocente o que predicaba con las normas morales por las cuales los samuráis basaban sus ideologías y su forma de actuar, pues al servir a un samurái es lógico que su forma de actuar y pensamiento estuviera influenciado por los códigos samurái (bushido). Esto también puede verse reflejado en su pensamiento que duda sobre qué hacer o cómo actuar ante tal situación. Considera la posibilidad de robar, pero su código moral está en contra de ese proceder.

Se debate, asimismo, si morir de hambre o vivir como ladrón, el sirviente cuyo grano en la mejilla parece mostrar cierta juventud y, por tanto, puede reflejar cierta inocencia o falta de experiencia a la que se le atribuye la falta de indecisión. Muestra ese estado inicial del protagonista, donde afuera de la puerta comienza a plantearse y darse cuenta de su situación, e inicia trazar el camino que desea tomar. Pero entre lo que desea y lo que debería existe una contradicción: "entre su bondad y su crueldad"

En esa contradicción surge el "Pero si no elijo..." y en esta indecisión expone la falta de coraje o valor que le falta para tomar una decisión. Justo en ese momento es incapaz de escoger el camino que desea, pero tampoco desea recorrer el camino de la muerte. Este sirviente sabe que desea sobrevivir, pero aún no posee el coraje necesario para hacer frente a la situación y aferrarse a su decisión.

5.2.2 El sirviente que entró por la puerta

Después de reflexionar el sirviente decide cruzar la puerta con el fin de encontrar un lugar "lugar seguro" para protegerse de la lluvia y el frío con la esperanza de pasar la noche. Sin embargo, ahí adentro encuentra un escenario que es

probablemente más siniestro que el de afuera. Mientras se adentra en el edificio descubre una montaña de cadáveres que además son despojados de su cabello por una anciana que a los ojos del sirviente es la representación del mal.

El hedor que despedían los cuerpos ya descompuestos le hizo llevar rápidamente la mano a la nariz. Pero un instante después olvidó ese gesto. Una impresión más violenta anuló su olfato al ver que alguien estaba inclinado sobre los cadáveres.

Era una vieja escuálida, canosa y con aspecto de mona, vestida con un kimono de tono ciprés. Sosteniendo con la mano derecha una tea de pino, observaba el rostro de un muerto, que por su larga cabellera parecía una mujer. Poseído más por el horror que por la curiosidad, el sirviente contuvo la respiración por un instante, sintiendo que se le erizaban los pelos.

Mientras observaba aterrado, la vieja colocó su tea entre dos tablas del piso, y sosteniendo con una mano la cabeza que había estado mirando, con la otra comenzó a arrancarle el cabello, uno por uno [...] A medida que el cabello se iba desprendiendo, cedía gradualmente el miedo del sirviente; pero al mismo tiempo se apoderaba de él un incontenible odio hacia esa vieja.

Ese odio -pronto lo comprobó- no iba dirigido sólo contra la vieja, sino contra todo lo que simboliza "el mal", por el que ahora sentía vivísima repugnancia. Si en ese instante le hubiera sido dado elegir entre morir de hambre o convertirse en ladrón -el problema que él mismo se había planteado hacía unos instantes- no habría vacilado en elegir la muerte. El odio y la repugnancia ardían en él tan vivamente como la tea que la vieja había clavado en el piso

Para él es un acto deplorable robar a los muertos, y como menciona el texto él no sabía las razones del actuar de la anciana, pero sintió tanta repulsión de forma instintiva que en ese instante hubiera elegido la muerte. Hasta ese momento sus ideales le habrían hecho elegir con firmeza el camino de la muerte antes de cometer un acto como ese, una acción que el sirviente jamás se habría imaginado cometer. No por acto de supervivencia sino por la aversión que le provocaba el hecho de cometer un acto imperdonable como faltarle al respeto a los muertos.

Él no sabía por qué aquella vieja robaba cabellos; por consiguiente, no podía juzgar su conducta. Pero a los ojos del sirviente, despojar de las cabelleras a los muertos de Rashōmon, y en una noche de tormenta como ésa, cobraba toda la apariencia de un pecado imperdonable. Naturalmente, este nuevo espectáculo le había hecho olvidar que sólo momentos antes él mismo había pensado hacerse ladrón.

Reunió todas sus fuerzas en las piernas, y saltó con agilidad desde su escondite; con la mano en su espada, en una zancada se plantó ante la vieja.

Era una especie de pecado que él creía no estar dispuesto a cometer, tanta era su aversión por esa figura 'maligna' que olvidó que tan solo minutos antes él se había planteado la posibilidad de 'cometer uno'. Es en este punto cuando ocurre el cambio más crucial del personaje. En primer lugar, el sirviente estaba dispuesto a deshacerse de aquella figura que representaba el mal, pero esta anciana de aspecto siniestro y flamenco que recuerda al de un buitre (símbolo de la crueldad, avaricia y codicia), que ha aprendido a sobrevivir en el mundo que el sirviente desconoce, explica su punto de vista. Todo sucede en el diálogo que mantenemos a continuación.

-¡A dónde vas, vieja infeliz! -gritó cerrándole el paso, mientras ella intentaba huir pisoteando los cadáveres.

La suerte estaba echada. Tras un breve forcejeo el hombre tomó a la vieja por el brazo (de puro hueso y piel, más bien parecía una pata de gallina), y retorciéndoselo, la arrojó al suelo con violencia:

- ¿Qué estabas haciendo? Contesta, vieja; si no, hablará esto por mí. Diciendo esto, el sirviente la soltó, desenvainó su espada y puso el brillante metal frente a los ojos de la vieja. Pero ésta guardaba un silencio malicioso, como si fuera muda [...]

-Escucha. No soy ningún funcionario imperial. Soy un viajero que pasaba accidentalmente por este lugar. Por eso no tengo ningún interés en prenderte o en hacer contigo nada en particular. Lo que quiero es saber qué estabas haciendo aquí hace un momento.

La vieja abrió aún más los ojos y clavó su mirada en el hombre; una mirada sarcástica, penetrante, con esos ojos sanguinolentos que suelen tener ciertas aves de rapiña. [...]

-Yo, sacaba los cabellos... sacaba los cabellos... para hacer pelucas... Ante una respuesta tan simple y mediocre el sirviente se sintió defraudado.

La decepción hizo que el odio y la repugnancia lo invadieran nuevamente, pero ahora acompañados por un frío desprecio [...]

-Ciertamente, arrancar los cabellos a los muertos puede parecerle horrible; pero ninguno de éstos merece ser tratado de mejor modo. Esa mujer, por ejemplo, a quien le saqué estos hermosos cabellos negros, acostumbraba vender carne de víbora desecada en la Barraca de los Guardianes, haciéndola pasar nada menos que por pescado. Los guardianes decían que no conocían pescado más delicioso. No digo que eso estuviese mal pues de otro modo se hubiera muerto de hambre. ¿Qué

otra cosa podía hacer? De igual modo podría justificar lo que yo hago ahora. No tengo otro remedio, si quiero seguir viviendo. Si ella llegara a saber lo que le hago, posiblemente me perdonaría.

Mientras tanto el sirviente había guardado su espada, y con la mano izquierda apoyada en la empuñadura, la escuchaba fríamente. La derecha tocaba nerviosamente el grano purulento de la mejilla. Y en tanto la escuchaba, sintió que le nacía cierto coraje, el que le faltara momentos antes bajo el portal.

En este punto la anciana comienza a justificar sus acciones con un "no tenía otra opción" ¿Qué otra cosa podía hacer? Mediante su lógica no podía actuar de otra forma si quería seguir viviendo. El sirviente encontró en su confesión la justificación que el mismo necesitaba para encontrar el coraje que le faltaba para actuar y convertirse en el ladrón que quería. En este punto no es que realmente quisiera deshacerse de la anciana, más bien quería encontrar en ella una razón que lo motivara a actuar: que decidiera por él.

- ¿Estás segura de lo que dices? -preguntó en tono malicioso y burlón. De pronto quitó la mano del grano, avanzó hacia ella y tomándola por el cuello le dijo con rudeza: -Y bien, no me guardarás rencor si te robo, ¿verdad? Si no lo hago, también yo me moriré de hambre.

La anciana justifica el mal para poder sobrevivir y esta es una idea que atrapa al sirviente quien buscaba la excusa perfecta para tomar su decisión. En un principio se puede ver que la duda sigue presente cuando toca su grano, pero al quitar la mano de este muestra que finalmente está decidido con su elección y ya no hay motivos que lo frenen para proseguir con su actuar.

Lógica de la anciana

La mujer (cadáver) vendía serpientes para vivir

Yo (anciana) robo el cabello para vender pelucas y sobrevivir.

No tengo otra opción más que sobrevivir.

Lógica del sirviente

La mujer (cadáver) vendía serpientes para vivir

La anciana roba el cabello para vender pelucas y sobrevivir.

Entonces yo (sirviente) le robaré a la anciana para poder sobrevivir.

De esta forma el mal se justifica y da lugar a un ciclo donde estas 'malas acciones' siguen sucediendo y surgen como frutos de estas. Pues el mal por mal está permitido: el mal inevitable está permitido.

5.2.3 El sirviente que salió por la puerta.

[...] despojó a la vieja de sus ropas, y como ella tratara de impedirlo aferrándosele a las piernas, de un puntapié la arrojó entre los cadáveres. En cinco pasos el sirviente estuvo en la boca de la escalera; y en un abrir y cerrar de ojos, con la amarillenta ropa bajo el brazo, descendió los peldaños hacia la profundidad de la noche.

Un momento después la vieja, que había estado tendida como un muerto más, se incorporó, desnuda. Gruñendo y gimiendo, se arrastró hasta la escalera, a la luz de la antorcha que seguía ardiendo. Asomó la cabeza al oscuro vacío [...]. Abajo, sólo la noche negra y muda. Adónde fue el sirviente, nadie lo sabe

En estos últimos párrafos se muestra que la barrera que había estado frenando al sirviente momentos antes desapareció por completo gracias a la ayuda de la anciana. Ya no había dudas en su ser. Finalmente se había convertido en lo que deseaba: un ladrón. Esto implica que su visión del mundo había cambiado y ahora había conseguido como justificar su actuar. Aquí, el sirviente sale como un hombre diferente al que había entrado en Rashōmon: había encontrado la respuesta que buscaba.

El sirviente ha sufrido una profunda transformación. Algunos estudiosos mencionan que en este punto el ya no ve el mundo en términos de blanco y negro, dejando atrás su aversión y aceptando la lógica de la anciana: su percepción se ha expandido. Sin embargo, esto no es del todo cierto ya que en realidad lo que ha aceptado es el 'mal'. Es consciente de su accionar.

Se ha dado cuenta de que los seres humanos son capaces tanto del bien como del mal, y que la sociedad es una compleja red de relaciones que no puede reducirse a nociones simplistas de poder y explotación. Ya es capaz de aceptar la realidad que le rodea y su parte 'cruel' salió a la luz como una consecuencia más de la crueldad o el mal que ya lo rodeaba.

5.2.4 El sirviente y la puerta

En un inicio, el sirviente, antes de adentrarse en Rashōmon se muestra como un hombre indeciso que no posee el coraje para elegir entre la vida o la muerte, o mejor dicho no poseía el coraje para mantener su decisión: vivir. Al cruzar la puerta aún posee un estado indeciso, pero es adentro donde encuentra una anciana que resulta ser quien lo ayuda a encontrar la respuesta: la justificación que lo dota del coraje para poder decidir o excusar su decisión. Adentro finalmente logra poner fin a su dilema y cuando sale de Rashōmon se ha convertido en el ladrón que quería ser.

La trama muestra una situación extrema donde el sirviente es arrinconado y 'no tiene otra opción' más que convertirse en ladrón si desea sobrevivir. No porque no hubiera otras opciones, sino que el autor retrató un ambiente tan violento, decadente, oscuro y deprimente, con el fin de que el sirviente no pudiese evitar sentirse totalmente atrapado. En otras palabras, es una historia que nos habla de cómo el personaje principal se adentra en el infierno: en un escenario donde no hay salvación.

De esta forma la puerta de Rashōmon puede interpretarse como un símbolo de la transición psicológica del personaje, quien nos muestra una lucha interna entre la bondad y la crueldad. En él nace la duda y la contradicción porque para él, en un inicio, solamente existe el mundo dividido en blanco y negro y sus acciones se rigen por esa visión. Adentro de Rashōmon hace un viaje a su interior en el cual busca una respuesta, una excusa y termina encontrándola al escuchar la lógica de la anciana. Ella le marca el camino que justifica la decisión que, por su educación e ideología, antes temía seguir.

Dentro de la puerta el sirviente se ve obligado a confrontar sus propios prejuicios y motivaciones, que determinan sus acciones. La exploración de la historia de la subjetividad de la moral destaca la complejidad de la naturaleza humana y la problemática que enfrenta el humano cuando se trata de catalogar algo como completamente bueno o malo. En este sentido, refleja la confusión, enfatizando la complejidad de la condición humana y los desafíos al navegar por las áreas grises de la moralidad. Muestra las diferentes perspectivas de los personajes que revelan la complejidad de la moralidad y la dificultad de determinar lo que está bien y lo que está mal. La presencia física de la puerta y su deterioro no se limita a reflejar la decadencia moral de la sociedad, también refleja la ambigüedad presente en las acciones y perspectivas de los personajes.

La anciana expone su lógica desde la experiencia y las dificultades que ha tenido que superar para sobrevivir en ese mundo, el sirviente había vivido otra realidad y ahora tenía que adaptarse a una que estaba llena de muerte, desesperación y violencia. Esto se enfatiza aún más por su asociación con la muerte y la descomposición, ya que se describe como un lugar donde se abandonan los cadáveres.

El simbolismo de la puerta de Rashōmon se enfatiza aún más por el hecho de que es el título de la historia. En un inicio este edificio era espléndido y representaba la prosperidad de Tokio, sin embargo, en la historia inspirada a finales de la época Heian ya no es así, está deteriorado y abandonado simbolizando la situación miserable de la sociedad y la ciudad. A nadie le importa repararla y la magnificencia y/o admiración hacia ella está desapareciendo.

De esta forma sirve como metáfora del declive de la sociedad, es la representación de la sociedad de esa época influenciada por la confusión, el temor, la violencia y la supervivencia, producto de las situaciones políticas y los desastres naturales. Los bandidos y gente 'mala', además de cuervos, zorros y otros animales, es la única que usa a Rashōmon como refugio. Visto de otra manera las cosas siniestras (que representan peligros para el hombre) se reúnen en Rashōmon al caer la noche.

Desde este punto de vista. La puerta representa la ambigüedad de la moralidad, ya que las perspectivas y acciones de los personajes están coloreadas por sus propios prejuicios y motivaciones. Se ha mencionado antes que, en el texto, Akutagawa, utiliza ideas cristianas para representar un dilema moral de la sociedad humana. Este dilema ha sido por años el del bien y el mal. En este sentido Rashōmon también puede interpretarse como simbolismo del mundo humano y el infierno, mostrando la disposición de las personas a abandonar la 'civilización' en favor de instintos

primarios como la violencia. De adentrarse en el infierno. Asimismo, funciona como metáfora de la vida y la muerte.

La quietud de los cuerpos bajo la puerta en medio de la niebla y el caos en la ciudad de Kyoto en la historia destaca la fragilidad de la vida y la inevitable muerte. Los personajes de la historia se enfrentan a su propia mortalidad y la naturaleza fugaz de la existencia, mientras luchan por buscar un método que les permita sobrevivir en un mundo gris, oscuro y deprimente. La puerta simboliza el paso entre la vida y la muerte, y la incertidumbre que hay más allá. También sirve como símbolo, basado en las enseñanzas budistas, de la impermanencia de la vida y la inevitabilidad del cambio.

Al igual que nadie puede detener que el atardecer se convierta en noche, ni que la primavera se convierta en invierno, ni los desastres naturales, ni el final o declive del período Heian. Así como nadie puede detener el destino del sirviente quien no tenía certeza de su futuro. Desde un principio él deseaba ser ladrón y, ante una situación extrema, fría y oscura donde estaba perdido, deprimido, sin nadie que le proporcionara ayuda, era un destino inevitable.

El sirviente no tenía tiempo para elegir un medio, es decir, tomar una decisión entre las cosas que estaban moralmente permitidas. Por ejemplo, si se tiene hambre y se quisiera ir al supermercado seguramente se elegiría un medio, a pie en bici, en taxi, decisión tomada considerando las opciones, distancia y posibilidades. Primero se piensa en lo que está dentro de las posibilidades, permitidas en la sociedad, del individuo. Si se vive 'cómodamente' robar no es una de las primeras opciones.

Sin embargo, si el individuo no posee dinero o transporte, seguramente se pensaría en robar en la tienda, una bicicleta o dinero. Suponiendo una situación extrema como la del sirviente, si se quisiera sobrevivir en esta situación sin cometer unos actos 'malos' es probable que el escenario más seguro sea morir de hambre, pero si

se quiere vivir entonces no puede darse el lujo de elegir. Convertirse en ladrón es el único medio.

El sirviente lucha contra su propia humanidad, lidiando con problemas como el honor, y la auto conservación. La puerta muestra que la línea entre la bondad y la crueldad, infierno o paraíso, luz y oscuridad, a menudo es borrosa. Rashōmon sirve como un poderoso símbolo de la experiencia humana, recordándonos la complejidad y fragilidad de la vida. Los personajes de la historia se ven obligados a confrontar su propia humanidad y las consecuencias de sus acciones, mientras luchan por navegar en el mundo oscuro e incierto que los rodea.

La historia es un comentario sobre el estado del país en ese momento y el sirviente es el portavoz de las problemáticas y extremas condiciones que sufrían sobre todo las clases bajas como consecuencia de la alta diferenciación de las clases sociales. Akutagawa refleja en el cuento su creencia de que la esencia del ser humano es egoísta por naturaleza y al ser acorralado tiende a manifestar el egoísmo y la crueldad que ya residen en sí mismo. Es decir, que siempre antepondrá su interés antes que todo lo demás. Y la puerta refleja la transformación de la moral humana mediante el cambio del sirviente que finalmente se rinde o cede ante las crueldades del mundo que lo rodea con el fin de dar prioridad a su auto preservación.

CONCLUSIONES

Las páginas anteriores han logrado el objetivo general de este trabajo: mostrar el simbolismo de Rashōmon al tiempo que se expuso el contexto histórico, tanto del autor, como de la obra con el fin de poder entender de qué manera el autor logró centrar esta puerta como símbolo del egoísmo: el dilema moral del ser humano. Recordando brevemente el periodo Heian, donde -sobre todo en la segunda mitad- predominaba la distinción de clases y la prosperidad y relativa paz eran, en mayor medida, exclusividad de la nobleza, mientras que las clases bajas sufrían de pobreza y delincuencia.

Para la sociedad de aquella época Rashōmon, que era una de las puertas principales que conducían al palacio del emperador y se ubicaba en una de las calles más transitadas por la nobleza, representaba y mostraba la gran prosperidad económica en la que vivía la clase alta, y por ende la aparente paz que tenían al no estar al tanto de toda la situación que sucedía fuera del palacio.

Cuando todo esto comenzó a decaer por la inestabilidad política, la decadencia económica y los desastres naturales la discriminación seguía, pero esta vez las condiciones extremas los llevaron a un periodo de violencia donde los valores, la moral y el bien común se dejaron a un lado, la mayoría solo veía por si mismo para sobrevivir.

Conocer este trasfondo permite ver que la puerta Rashomon comenzó a deteriorarse porque a la gente ya no le importaba siquiera cuidar un poco aquel edificio que alguna vez fue hermoso. De esta forma se puede comprender cómo el autor usa el escenario devastador del edificio para representar esta decadencia de la moral que dio lugar a un entorno gris, deprimente y lleno de violencia. A su vez el

serviente es una representación de aquellos que vivían alejados del 'infierno' que se vivía fuera del palacio.

En este sentido el escenario es fundamental como símbolo en el dilema moral de la historia. El clima tormentoso simboliza la agitación política y económica en Japón durante la época, introduciendo nuevas formas de pensar y actuar y desafiando viejas creencias. Sin embargo, esto no se limita a tal periodo, pues este también era similar a la era Taisho, la era que estaba viviendo Akutagawa. Al encontrar similitudes pudo expresar su forma de vista sobre la violencia y el egoísmo humano. Desde su perspectiva este se basaba en que un individuo siempre verá por su supervivencia o intereses antes que la de otros (sin importar si deben lastimar a otros para conseguirlo).

El escenario crea una sensación de ambigüedad e incertidumbre en torno a los eventos y personajes, destacando la inclinación de la humanidad por excusar o justificar sus acciones en pro de su bienestar y dando como resultado una narrativa oscura. En última instancia, el entorno de Rashōmon juega un papel fundamental en la configuración de su simbolismo y dilema moral.

La Puerta Rashōmon y las escaleras son símbolos clave que representan áreas de transición entre el pasado conocido y el futuro desconocido que invita a un viaje al interior del personaje y el lector. El claroscuro del segundo piso proporciona más luz que oscuridad en la que huye el sirviente, enfatizando aún más la ambigüedad moral de la historia.

Las escaleras en sí mismas también son simbólicas, conectando el primer piso donde muchas personas pasan libremente con el segundo piso donde van pocas personas, lo que representa una inversión metafórica de la elección del sirviente de robar en el piso superior. La anciana frente al abismo de la noche, mientras mira hacia las escaleras, simboliza el presagio y las perspectivas siniestras de la historia.

La lluvia simboliza cataclismos históricos y desastres provocados por el hombre que llevaron a la destrucción de la puerta de Rashomon y al declive de la civilización.

Personalmente, este análisis me permitió conocer un poco más sobre estas épocas de la historia de Japón, mostrándome un escenario que se repite en varios lugares y tiempos distintos. Por esta razón, creo que el tema universal que toca puede aplicarse incluso en nuestra época, pues a pesar de no vivir en aquella época podemos encontrar problemas bastante similares en el entorno que nos rodea día a día.

Además, el análisis me llevó a explorar las narraciones desde otro enfoque en cuanto a su funcionalidad como mundos simulados, una idea que antes no me había planteado pero que resulta cierto. Pues las narraciones nos permiten ponernos en los zapatos de los personajes, nos permiten explorar su mente, sus sentimientos y nos llevan a comprender sus acciones.

En este caso, el relato nos permite reflexionar sobre las acciones que nosotros tomaríamos en una situación tan extrema como esa. Seguramente, muchos nos dejaremos seducir por las ideas de la anciana; otros consideramos todo el panorama de posibilidades que se nos presentan y tomaríamos el que consideramos mejor para nosotros y en dado caso los otros. Posiblemente otros pensamos que nos falta el valor o tenemos la suficiente determinación para aferrarnos a nuestros principios y dejarnos morir; quizá algunos seamos más positivos y hallemos una solución novedosa.

Se ha mencionado que al analizar un símbolo es necesario tener el contexto donde se escribió. De no ser así, los simbolismos que pude encontrar durante la investigación para el análisis seguirán siendo limitados a mi experiencia. Antes de analizar a Rashomon, mi interpretación del texto se limitaba al mensaje del egoísmo humano y los males que este causaba, sin embargo, no me había planteado la

transformación del sirviente, el contexto histórico real o los diferentes aspectos de Rashomon como representación de la decadencia, como puerta transitoria del cambio o como una puerta que divide dos mundos.

De esta forma se pudo descubrir que la narración no sólo nos plantea un problema, también nos invita a reflexionar sobre nosotros mismos y la sociedad, a la vez que nos ayuda a empatizar con la situación y nos abre el campo para proponer soluciones. Considerando esto, un relato es una forma de conservar y revivir culturas, emociones e historias que a su vez nos permiten ampliar nuestra perspectiva, adquirir nuevos conocimientos o enseñanzas y nos dan la oportunidad de encontrar o trazar caminos que nos permitan mejorar los problemas que en los relatos se nos presentan con la esperanza de no volver a repetirlos.

Al mismo tiempo, en esta investigación tuve la oportunidad de conocer un poco más al autor a través de algunos datos de su vida y la sociedad en la que vivió lo que me permitió conocerlo también a través de sus obras. Al conocer el contexto histórico de su sociedad y la vida que llevó logré comprender mejor la deprimente perspectiva que tenía del mundo, específicamente de la humanidad, y lo que intentaba plasmar en sus relatos.

En Rashomon él plantea que el hombre es un ser egoísta por naturaleza y todo mal o problema surgía de esto porque, como ya se ha mencionado, este verá por su supervivencia o intereses antes que la de otros sin importar a quien deba lastimar. Por lo que se puede ver en el relato este rasgo humano es algo que él no soportaba de la humanidad y es algo que se puede entender debido a que no soportaba las mentiras o el engaño; situaciones que vivió frecuentemente.

En el texto justifica las malas acciones, pues las personas ponen la responsabilidad de la culpa al entorno externo y a los demás. Expone la vulnerabilidad de las personas ante las buenas acciones y muestra sus valores frente al interés propio.

Por lo tanto, si se ve erosionada por el interés propio, entonces los intereses de otros son solo un peldaño para satisfacer el material y el espíritu del interesado.

Todo esto representado por la sociedad de aquellas épocas. Según el autor, el interés propio es lo más feo que esconde la naturaleza humana y también es una de las causas fundamentales de diversos problemas de la sociedad japonesa del siglo XII, del siglo XX y de la sociedad actual en general.

Y aunque hoy en día se habla mucho de destruir el ego o no ser egoístas, personalmente no creo que el ego sea una cualidad negativa del todo o sea algo de lo que el humano deba deshacerse, porque primeramente sí el egoísmo es esa parte de la personalidad que nos hace querer algo para nosotros es una cualidad que nos permite sobrevivir. El problema radica en el alcance de nuestro egoísmo; hay en quienes se limita al bienestar propio, para otros incluye a su familia, otras a sus amigos, etc. Sí en todo eso incluimos a todos, entonces seguramente lo queremos todo para nosotros y para los demás.

Este análisis permitió entender el punto de vista del autor sobre su perspectiva e idea del egoísmo a través de la situación que vivió y la sociedad que se creaba o se desarrolló durante los eventos que le tocó vivir como el terremoto de Kanto y la Guerra Mundial. Y a través de la época Heian podemos observar cómo es que la sociedad va cambiando y cómo afecta la violencia, desastres y demás, el ánimo del pueblo, sus acciones y su pensamiento.

Todo esto nos permite acercarnos a un mejor entendimiento de la cultura de cierta región y por ende nos ayuda a comprender y dar un significado, si es que antes no lo tenía para nosotros, a un símbolo, o en dado caso nos ayuda a identificar los que antes no habíamos logrado ver debido a la falta de contexto.

Esto debido a que se pudo observar que los símbolos se adaptan a diferentes significados otorgados por el tiempo y la cultura, y aunque debido a que la puerta

es un símbolo universal y parte del simbolismo pudo analizarse por esto, sin el contexto no se sabría que específicamente Rashomon era un símbolo de prosperidad en aquellas épocas, ni que se deterioró por los sucesos ocurridos, también se desconociera el pensamiento de aquella época o como es que todo eso los llevó a una situación extrema, perdiendo así el significado que lo hace único.

A través de los símbolos y la narración podemos revivir parte de esa cultura e historia de la nación japonesa a la vez que podemos recrear un mundo simulado que nos permita comprender mejor el panorama. Acercándonos a comprender el lenguaje simbólico hasta ahora desconocido y que nos permite ver que en efecto el mundo del hombre es un mundo simbólico, donde al comprenderlo se da un viaje hacia sentimientos, historias y situaciones conservadas a través del tiempo.

Sin embargo, esta mirada que he hecho de los símbolos de la narración no es definitiva ni única. La experiencia estética puede ir más allá de lo que he interpretado, pues los símbolos son polisémicos y admiten múltiples lecturas. El problema de interpretar los símbolos es que no hay una correspondencia unívoca entre el significado y el significante, sino que hay una multiplicidad de sentidos posibles que dependen del contexto, la historia y la subjetividad de cada individuo.

Ricoeur(1990), propone una hermenéutica simbólica que busca comprender el sentido profundo de los símbolos a partir de la articulación entre el análisis psicoanalítico y la interpretación cultural. Y afirma que los símbolos son expresiones indirectas de la realidad que revelan aspectos ocultos o reprimidos del ser humano, y que por lo tanto requieren una lectura crítica y dialéctica que no se limite a la superficie del lenguaje.

“El símbolo da qué pensar, es decir, invita a una reflexión que no se agota en una sola comprensión, sino que abre la posibilidad de nuevas significaciones” (Ricoeur, 1990, p. 283). El símbolo no es solo una expresión lingüística que tiene un sentido

oculto o doble, sino que es también una invitación a la reflexión sobre la condición humana, el tiempo y la historia. Implican una comprensión universal, temporal y ontológica de nosotros mismos.

Por eso, el símbolo no es solo un sustituto del concepto, sino también una expresión de la realidad que trasciende el concepto. El símbolo es una forma de conocimiento que no se reduce a la razón, sino que implica también la imaginación, la intuición y la emoción. Así, por ejemplo, las escaleras que he interpretado como áreas de transición podrían tener otras connotaciones simbólicas, como la de los siete pecados capitales, como sugiere el profesor, Luis Horacio Daniel Moreno

Esta interpretación podría enriquecer el análisis al mostrar cómo el sirviente va descendiendo por los peldaños del vicio hasta llegar al fondo de su miseria moral. Otra posible interpretación podría ser la de las escaleras como un símbolo de la jerarquía social, que refleja la desigualdad y la opresión que sufrían los pobres en el Japón feudal. Esta lectura podría enfatizar el aspecto crítico y político del relato, que denuncia las condiciones de vida de los marginados y los excluidos.

En este tono, se podría encontrar en el texto una alegoría al infierno de Dante: dos obras que pueden ser interpretadas como alegorías de la condición humana, donde los personajes se enfrentan a sus pecados y sus castigos en un mundo caótico y violento. Ambas obras muestran una visión sombría y desesperada de la vida, donde la moralidad y la verdad son relativas y ambiguas. Sin embargo, también invitan al lector a reflexionar sobre el significado y la responsabilidad de sus propias acciones, guiados por la razón y la sabiduría.

Los cabellos que roba la anciana podrían simbolizar el valor y el honor de las personas, que son arrebatados por la necesidad o por la codicia. O la vanidad y el engaño, que pueden ocultar la verdadera naturaleza de las personas. Asimismo la anciana también podría representar la resistencia y la adaptación de las personas

ante las adversidades, la sabiduría y la experiencia de los ancianos, que conocen los secretos y las historias de los muertos o la corrupción y la degeneración de la cultura, que se aprovecha de los restos de una civilización en decadencia.

Estas son solo algunas de otras posibles interpretaciones que podrían hacerse de los símbolos de Rashomon, pero seguramente hay muchas más. Lo importante es reconocer que el símbolo no es una realidad cerrada y fija, sino abierta y dinámica, que se transforma según el contexto y el lector. Por eso, el análisis del símbolo no puede ser dogmático ni absoluto, sino dialógico y relativo.

El símbolo nos invita a un diálogo con el autor, con el texto y con nosotros mismos, en el que podemos descubrir nuevos sentidos y nuevas dimensiones de la realidad. El símbolo nos permite acceder a una experiencia estética que nos enriquece como personas y como seres sociales.

Por eso, me acerco al lector, invitándolo a dialogar con mi lectura y a confrontarla con la suya propia. No pretendo imponer mi visión ni cerrar el horizonte de comprensión, sino abrirlo y ampliarlo. Creo que la hermenéutica nos ofrece una forma de aproximarnos al texto literario que respeta su carácter simbólico y su potencialidad infinita.

Como dice Gadamer (1977), la hermenéutica es un arte del diálogo entre el texto y el intérprete, entre el pasado y el presente, entre las distintas tradiciones y culturas (p. 15). Nos permite entrar en contacto con el otro, con su alteridad y su diferencia, pero también con su semejanza y su cercanía.

En este sentido, creo que la obra de Akutagawa tiene una vigencia y una relevancia que trasciende su contexto histórico y cultural. Los símbolos que él emplea nos hablan de temas universales, como el bien y el mal, la vida y la muerte, la verdad y la mentira, la esperanza y la desesperación.

Finalmente, quiero señalar el alcance de esta investigación, tiene como objetivo contribuir al estudio de la literatura desde una perspectiva semiótica y simbólica. Reconozco que mi análisis no abarca todos los aspectos ni todas las interpretaciones posibles de la obra de Akutagawa, sino que se centra en algunos símbolos que me han parecido significativos y representativos.

Asimismo, admito que mi lectura está condicionada por mi propio horizonte cultural y temporal, y que podría ser cuestionada o complementada por otras lecturas. Sin embargo, creo que este trabajo tiene el valor de ofrecer una aproximación crítica y reflexiva a una obra que forma parte del patrimonio cultural de la humanidad, y que puede servir como punto de partida para futuras investigaciones sobre el simbolismo en la literatura japonesa o comparada.

Además, considero que este trabajo, en el campo social y educativo, puede fomentar el interés y el respeto por otras culturas y tradiciones, así como el desarrollo de competencias lectoras y comunicativas en los estudiantes y en el público en general.

Fuentes de consulta

Bibliografía

- Abrines, L. F. (2014). *DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE LA MASONERIA*. Berbera Editores.
- Bajtín M.M (1998) *Estética de la creación verbal*. Siglo veintiuno editores
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narración (una introducción a la narratología)* (3 ed.). (J. Franco, Trad.) Madrid: Catedra.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narración (una introducción a la narratología)* (3 ed.). (J. Franco, Trad.) Madrid: Catedra
- Balaguer, V. (2002). *La interpretación de la narración: La teoría de Paul Ricœur*. España: Ediciones Universidad de Navarra (EUNSA).
- Balaguer, V. (2002). *La interpretación de la narración: La teoría de Paul Ricœur*. España: Ediciones Universidad de Navarra (EUNSA)
- Bouissou, J.-M. (s/f). En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga: An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 17-33). Te Continuum International Publishing Group Inc.
- Bourdieu, P. (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Boyd, Brian (2009), *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition and Fiction*. Harvard: Harvard University Press
- Breschand, J. (2004). *El documental: la otra cara del cine*. Páidos Iberica.
- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (2001). *Las cosas del decir*. España: Ed. Ariel.
- Cassirer, E. (1975) *Antropología filosófica: Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, E. (1979). *Symbol, myth and culture: Essays and lectures, 1935-45*. Yale University Press.

- Cassirer, E. (1989). *Esencia y efecto del concepto de símbolo*. Fondo de Cultura Económica
- Cassirer, E. (2005). *Las Ciencias de La Cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, E.(1979) *Language and Art II*, en *Symbol, Myth and Culture*,
- Chatman, S. (1990). *Historia y Discurso: La escritura narrativa en la novela y el cine*. (M. J. Prieto, Trad.) Madrid, España: Taurus Humanidades.
- Chatman, S. (1990). *Historia y Discurso: La escritura narrativa en la novela y el cine*. (M. J. Prieto, Trad.) Madrid, España: Taurus Humanidades.
- Chatman, S. B. (1990). *Coming to terms: Rhetoric of narrative in fiction and film*. Cornell University Press.
- Chevalier, J. (2009). *Diccionario de Los Símbolos*. Herder & Herder.
- Chomei, K. (2020). *La Cabane de dix pieds carres (Hojoki): (Traduction Christian Soleil)* (C. Soleil, Trad.). Independently Published.
- Corbin,H. (2000) *Historia de la filosofía islámica*, Madrid: Editorial Trotta
- Courtes, J. (1980). *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: metodología de aplicación*. (S. Vasallo, Trad.) Argentina: HACHETT
- De Moya Martínez, M. (2018). Taishō: El Japón de entreguerras visto por los viajeros españoles. *Japón en Córdoba: de un paso al otro lado del mundo*,Universidad de Córdoba. pp. 88–100.
- De Valera, C. (1960). *Santa Biblia Reina Valera*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Eco, U. (1986). *Tratado de semiótica general*. Barcelona:Lumen.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona:Lumen.
- Eisner, W. (1996). *La narración gráfica*. España: Norma Editorial.

- Eisner, W. (2017). *La narración gráfica*. España: Norma Editorial.
- Fernandez Díez, F., & Martinez Abadía, J. (s.f.). *Manual básico de lenguaje y Narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Franca, R. (2020). Puerta. *Palabras clave para el estudio de las fronteras* (pp. 543-552). Teseo.
- Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método*
- Gana, A. B. (2013). *Martin Rivas* (G. Araya, Ed.). Ediciones Catedra S.A.
- Heisig, J. W. (2011). *El gemelo de Jesús: Un alumbramiento al budismo*. Herder & Herder.
- Juan Bosch (1996) "Para escribir cuentos" en *Apuntes sobre el arte de escribir cuentos*. Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes.
- Jung, C. G. (1994). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Ediciones Paidós Iberica.
- M.O.G. (2012). Nota introductoria. En *Rashomon y otros cuentos* (p 4-5)
- M.O.G. (2012). Nota introductoria. En *Rashomon y otros cuentos* (p 4-5)
- Minami, R., & Jiang, W. (1999). The social and political impacts of income distribution: The Japanese experience. In *Growth, distribution and political change: Asia and the wider world* (pp. 45-66). London: Palgrave Macmillan UK.
- Morris, I. (1994). *El mundo del príncipe resplandeciente: la vida de la corte en el antiguo Japón*. Nueva York: Kodansha International.
- Nitobe, I. (2018). *Bushido: El Alma del Japón* (Yurbart, Ed.). Createspace Independent Publishing Platform.
- Peirce, Ch. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Piñuel, J. L. y Lozano, C. (2006). La comunicación y los seres vivos. En *Ensayo general sobre la comunicación*. Barcelona: Paidós.

- Quartucci, G. (1982). *Abe Kobo y la narrativa japonesa de posguerra*. El Colegio de México.
- Ryūnosuke, A. (2015). *Rashōmon y otros relatos históricos*. España: Satori.
- Saussure, F. (2003). *Curso de lingüística general*. Argentina: Losada.
- Shinya, M.(2019). *Ceramics and Modernity in Japan*. Routledge
- Somers, M. (1994), 'The Narrative Constitution of Identity: A Relational and Network Approach', *Theory and Society*.
- Tomasi, M. (2004). *Rhetoric in modern japan: Western influences on the development of narrative and oratorical style*. University of Hawai'i Press
- Vitale, A. (2004). *El estudio de los signos: Peirce y Saussure*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires,
- Zinn, H. (1990). *La otra historia de los Estados Unidos*. Harper & Row.

Libros electrónicos

- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Dillon, S., & Craig, C. (2020). The function of stories. En S. Dillon & C. Craig (Eds.), *Storylistening: Narrative Evidence and Public Reasoning*. Routledge.
<https://royalsociety.org/-/media/policy/projects/reimagining-science/Narrative/The-Function-of-Stories-Dr-Sarah-Dillon.pdf>

Eco, U. (n.d). Como se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio investigación y escritura. Recuperado de: https://www.mdp.edu.ar/psicologia/psico/cendoc/archivos/Como_se_hace_una_tesis.pdf

Falero Folgoso, A. (2002). Pensamiento japonés desde Heian hasta Edo. En Centro Cultural Conde-Duque (Ed.), *Budismo, monjes, comerciantes, samurais: Mil años de estampa japones* (pp. 21-34). Centro Cultural Conde-Duque. Recuperado de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/122071/Pensamiento%20japon%C3%A9s%20desde%20Heian%20hasta%20Edo%202001.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Toda%20la%20cultura%20de%20Heian,astrol%C3%B3gicas%20de%20la%20China%20antigua.>

Flannery O'Connor (s/f) .*Para escribir un cuento*. Recuperado de: <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/1795/199074P99.pdf?jsessionid=4ECA1B874A72832C3DC624CD10478DFE?sequence=2>

Goyanes, B. (2022). *Qué es el cuento*. Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes

Hartland, E. S. (1891). *The science of fairy tales*. Recuperado el 29 de junio de 2023, de <https://www.gutenberg.org/files/24614/24614-h/24614-h.htm>

Ricoeur, P. (1990). *Freud: Una interpretación de la cultura*. Siglo XXI. Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2017/09/Ricoeur-Paul-Freud-Una-Interpretacion-De-La-Cultura.pdf>

Tesis

Bassoe, P. (2012). *Akutagawa and the kirishitanmono: The exoticization of a barbarian religion and the acclamation of martyrdom* [University of

Oregon].

<https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/12402>

- Cisneros Castro, M. (2012). *Análisis del narrador de “El Biombo del Infierno” de Akutagawa Ryūnosuke, de su papel en la historia y de su forma de presentar los personajes* [El Colegio de México]. <https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/f7623c87g?locale=en>
- Vidal, C. (2019/2020). *El honor en la cultura japonesa*. (Trabajo final de grado). <https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/04367787-5e47-4be6-b5c6-7f4a9c1e4f0c/content>

Revistas

- Basavilbaso, L. (2016, octubre 23). *Heian-kyō: la Sodoma japonesa*. *Farhampton Mag - Revista cultural en español*. <https://farhamptonmag.wordpress.com/2016/10/23/heian-kyo-la-sodoma-japonesa/>
- Beebee, T. O., & Amano, I. (2010). *Pseudotranslation in the fiction of akutagawa ryūnosuke*. *Translation Studies*, 3(1), 17–32. <https://doi.org/10.1080/14781700903338656>
- Collins, S. H. (1985). *The synthesis of tradition and innovation in Japanese oil painting of the Taisho era, 1912-1926*. *Athantor*, 4, 61–67. <https://journals.flvc.org/athanor/article/view/125440>
- De la Fuente, A. A. (2009). *ASPECTOS ICONOGRÁFICOS DE LA MAGIA EN EL ANTIGUO EGIPTO*: *Revista Akros*, núm. 8, 63–72. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-14-A.ARROYO_-_Magia_Egipto.pdf
- GARCÍA PEÑA, Lilia Leticia(2012): “Nociones esenciales para el análisis de símbolos en los textos literarios” [artículo en línea], 452°F. *Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, 6, 124-138.
- Gessel, V. C. (1996). *The unbearable whiteness of being Christian*. *Journal of American-East Asian Relations*, 5(3-4), 361–374. <https://doi.org/10.1163/187656196x00074>

- Guo, N. (2017). [Review of *Holy Ghosts: The Christian Century in Modern Japanese Fiction*, by R. Suter]. *The Journal of Japanese Studies*, 43(2), 451-455. <http://www.jstor.org/stable/26448211>
- Hanawa, T., & Ogawa, E. (1985). Taisho era controversies over currency and banking principles. *Hitotsubashi Journal of Commerce and Management*, 20(1 (20)), 21-47. <http://www.jstor.org/stable/43294888>
- Isomae, J., & 磯前順一. (2005). Deconstructing “Japanese Religion” : A Historical Survey. *Japanese Journal of Religious Studies*, 32(2), 235-248. <http://www.jstor.org/stable/30234062>
- Kasuga, Y., & Tomozoe, H. (2019). Historical research on the promotion of women’s physical education in prewar japan: With a focus on the Taisho era. *International Journal of Sport and Health Science*, 17(0), 32-44. <https://doi.org/10.5432/ijshs.201812>
- Kitaura, Y. (1972). El pensamiento y el sentido del japonés medieval reflejado en su arte. *Boletín de la Asociación Española de Orientalistas VIII* (1972): , 7-18.
- Lotman, I. M. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y Función*, (15), 89-101. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17232>
- Mar, R. A., & Oatley, K. (2008). *The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience*. *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173-192. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2008.00073.x>
- Murakami, A. (2005). The change of vision on “town and country” during the period of late Meiji Era and Taisho Era: Through the analysis on the articles of the journal entitled “Shi-min”. *JOURNAL OF RURAL PLANNING ASSOCIATION*, 24(3), 169-176. <https://agris.fao.org/search/en/records/647244ba2c1d629bc97956cf>
- Nakagawa.E. (2018) *World literature in modern Japan: Akutagawa Ryunosuke’s translation of a W. B. Yeats’ short story*, *Asia Pacific Translation and Intercultural Studies*, 5:3, 279-291, DOI: [10.1080/23306343.2018.1525816](https://doi.org/10.1080/23306343.2018.1525816)

- Palacio, Tamayo, S. A.. (2013). Interpretación hermenéutica de los cuentos: Ikú, El pájaro de oro y Zarevich Iván, El pájaro de fuego y El lobo. *Escritos*, 21(47), 463–490.
https://www.academia.edu/25214418/interpretaci%C3%B3n_de_cuentos
- Piña Rosales, G. (2009). El Cuento Anatomía de un género literario. *hispana*, 92(3), 476–487.
https://www.asale.org/sites/default/files/Discurso_El_CUENTO_ANATOMIA_DE_UN_GENERO_LITERARIO.pdf
- Sakai, K. (1966). Hōjōki de Kamo no Chōmei. *Estudios de Asia y Africa*, 1(1), 14–27.
<https://estudiosdeasiayafrika.colmex.mx/index.php/ea/article/view/47>
- Sustaita, A. (2008). La puerta y el espejo: el doble en Escher y Borges. *Extravío. Revista electrónica de Literatura Comparada*, núm 3, 76–86.
<https://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2247>
- Suter, R. (2013). Grand Demons and Little Devils: Akutagawa's Kirishitan mono as a Mirror of Modernity. *The Journal of Japanese Studies*, Volume 39, Number 1, Winter 2013, pp. 39–66..

Sitios web

- Akutagawa's visions of hell*. (2016, mayo 24). The Argumentative Old Git.
<https://argumentativeoldgit.wordpress.com/2016/05/24/akutagawas-visions-of-hell/>
- Amilburu, María G., Ernst Cassirer, en Fernández Labastida, Francisco – Mercado, Juan Andrés (editores), *Philosophica: Enciclopedia filosófica* on line, URL:

<http://www.philosophica.info/archivo/2010/voces/cassirer/Cassirer.html>

Andrés, J. C. (2021, octubre 23). *El cristianismo en Japón. El tabaco y el diablo de Akutagawa Ryûnosuke*. Aki Monogatari. <https://akimonogatari.es/el-cristianismo-en-japon-el-tabaco-y-el-diablo-de-akutagawa-ryunosuke>

Augmented reality brings 8th Century Kyoto to life | . (2018). Ritsumeikan University. Recuperado de <https://en.ritsumei.ac.jp/news/detail/?id=289>

Cartwright, M. (2017). Heian Period. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Heian_Period/

Cartwright, M. (2017a). Genpei War. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Genpei_War/

Cartwright, M. (2019). Samurái. *Enciclopedia de la Historia del Mundo*. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-15875/samurai/>

Dang, T. (2018, diciembre 6). *Literary techniques: Symbolism*. Matrix Education. <https://www.matrix.edu.au/literary-techniques-symbolism/>

El gran terremoto. (2016, noviembre 20). Ciudad Seva - Luis López Nieves; LLN. <https://ciudadseva.com/texto/el-gran-terremoto/>

El mundo,.. (2011). *Kanto, 1923: el devastador terremoto que desató el caos y la violencia en Japón*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2011/03/18/internacional/1300435605.html>

Elbom, (2020 diciembre 21). *¿Qué es el simbolismo?*. College of Liberal Arts. <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-symbolism-spanish>

Elcastellano.org. Alegoría. (22 de diciembre de 2020). Recuperado el 19 de enero de 2023, de <https://www.elcastellano.org/envios/2020-12-22-000000>

Embajada del Japón en Caracas. (s/f). *Embajada de Japón en Venezuela*. Recuperado de <https://www.ve/esp/japon/gobierno.htm>

- Era Taisho. (s/f). Academia-lab.com. Embajada de Japón en Venezuela. Recuperado el 3 de julio de 2023, de <https://www.ve/esp/japon/gobierno.htm>
- Heian period 794–1185. (2002). The Met's Heilbrunn Timeline of Art History. https://www.metmuseum.org/toah/hd/heia/hd_heia.htm
- Kazuhiko, K. (22 de mayo de 2019). Bushidō: la base ética del espíritu japonés. nippon.com una ventana a Japón. nippon.com. <https://www.nippon.com/es/japan-topics/g00665/>
- Khan Academy, *An introduction to the samurai*, recuperado de <https://www.khanacademy.org/humanities/art-asia/art-japan/kamakura-period/a/an-introduction-to-the-samurai>
- Literautas.(2015). *¿Cuántas palabras tiene una obra literaria?*. Recuperado de <https://www.literautas.com/es/blog/post-10260/cuantas-palabras-tiene-una-obra-literaria/>
- Martínez, E. (2021, octubre 2). ▷ Los 12 Arquetipos de Jung - ¿Qué son y cuáles son? Psicoactiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente. <https://www.p psicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>
- Meirow, E. (2017, diciembre 19). *How to identify and write about literary symbols with confidence*. Kibin Blog. <https://www.kibin.com/essay-writing-blog/identify-write-about-literary-symbols/>
- Nuño, A. (2021, marzo 15). *Los terremotos más impactantes de la historia de la humanidad*. El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2021-03-15/terremotos-impactantes-historia-humanidad_2987355/
- Pérez Porto, J., Gardey, A. (24 de marzo de 2008). *Definición de cultura - Qué es, Significado y Concepto*. Definicion.de. Recuperado el 19 de enero de 2023 de <https://definicion.de/cultura/>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (11 de diciembre de 2015). *Definición de arquetipo - Qué es, Significado y Concepto*. Definicion.de. Recuperado el 19 de enero de 2023 de <https://definicion.de/arquetipo/>

- Pérez Porto, J., Merino, M. (24 de mayo de 2012). Definición de *pregnancia* - Qué es, Significado y Concepto. *Definicion.de*. Recuperado el 19 de enero de 2023 de <https://definicion.de/pregnancia/>
- Puerta*. Diccionario del español de México. (s/f). Recuperado de 2023, de <https://dem.colmex.mx/Ver/puerta>
- Remains of rajōmon gate*. (2020, junio 8). *Atlas Obscura*. <https://www.atlasobscura.com/places/rajomon-gate>
- Rodríguez, E. J. (2020, septiembre 19). Historia de las pandemias (II): La viruela japonesa y la peste negra. *Jot Down Cultural Magazine*. <https://www.jotdown.es/2020/09/historia-de-las-pandemias-ii/>
- Rubio, C. (2014, enero 28). *Samuráis, las guerras entre clanes de Japón*. *National Geographic*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/samurais-guerras-entre-clanes-japon_7919
- Significado de Samurái*. (2016, septiembre 20). *Significados*. <https://www.significados.com/samurai/>
- TBS NEWS DIG. (2023, enero 22). 東京壊滅の関東大震災 私たちが抱くイメージは、少しだけ、いえ、かなり違う【TBSアーカイブ秘録】. *TBS NEWS DIG*. <https://newsdig.tbs.co.jp/articles/-/287791?display=1>
- The Editors of *Encyclopedia Britannica*. (2012). *genro*. En *Encyclopedia Britannica*. Recuperado de: <https://www.britannica.com/topic/genro>
- The Editors of *Encyclopedia Britannica*. (2023). *Heian period*. En *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/event/Heian-period>
- The Genpei War: A timeline*. (2022, febrero 24). *Nippon.com*. <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01226/>
- Tsuchiya, K. (1969). CAUSATION OF OUCH-OUCH DISEASE (Itai-Itai byo) -an introductory review-. *Jst.go.jp*. Recuperado de: https://www.jstage.jst.go.jp/article/kjm1952/18/4/18_4_181/_pdf/-char/en
- Universidad de América Latina. (s/f). *El cuento*. *Dyndns.org*. Recuperado de http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Bachillerato/Taller_Lectura_Redaccion_II/Pdf/Sesion_06.p

唐歌高效成長力. (2022) 短篇小说写作技巧 (怎样写好一篇短篇小说).
Chinansn.com Recuperado de:
<https://www.chinansn.com/article-1-a220326125648eed036-0.html>

奈良歴史漫歩 No. 025 平城京羅城門と来世墓の鳥居 (S/f-d). Kcn. ne. jp.
Recuperado de <http://www5.kcn.ne.jp/~book-h/mm028.html>
福和伸夫. (2020, junio 11). 鴨長明が「無常」と感じた平安末期から鎌倉初期
の感染症と災害 (福和伸夫) - 個人 - Yahoo!ニュース.
<https://news.yahoo.co.jp/byline/fukuwanobuo/20200611-00182716>