



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE ARQUITECTURA Y
DISEÑO

**MANGA Y ANIME COMO HERRAMIENTAS DE
REPRESENTACIÓN GRÁFICA PARA
REINTERPRETAR EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO Y
LA PRESERVACIÓN CULTURAL**

ESTUDIO DE CASO: EDIFICIOS DEL PERIODO EDO EN JAPÓN (1603-1868)

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

DOCTORA EN DISEÑO

PRESENTA

MTRA. EN D. ANGIE MERCEDES ALQUICIRA SALAZAR

TUTOR ACADÉMICO

DR. EN ING. DAVID JOAQUÍN DELGADO HERNÁNDEZ



**Ciencia y
Tecnología**
Secretaría de Ciencia, Humanidades,
Tecnología e Innovación



JULIO 2025

*No cualquiera puede convertirse en un gran artista,
pero un gran artista puede provenir de cualquier lado*

Anton Ego

Disney Pixar Ratatouille 2007

CONTENIDO

CONTENIDO	3
1. CAPÍTULO 1 - EL PROBLEMA	8
1.1. INTRODUCCIÓN	8
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	11
DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	11
1.3. JUSTIFICACIÓN	11
1.4. ANTECEDENTES	12
1.5. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	13
1.6. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	13
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	13
OBJETIVO GENERAL.....	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.8. ALCANCES	14
1.9. METODOLOGÍA	16
2. CAPÍTULO 2 - NARRACIÓN BREVE DE LA HISTORIA DE JAPÓN 日本の歴史 ...	19
2.1. PERIODO PALEOLÍTICO, JOMÓN, YAYOI, KOFUN, ASUKA, TAIKA, NARA Y EL ESTABLECIMIENTO DEL SISTEMA IMPERIAL	19
2.2. PERIODO HEIAN, KAMAKURA, MUROMACHI, SENGOKU, AZUCHI-MOMOYAMA (ODA NOBUNAGA, TOYOTOMI HIDEYOSHI Y TOKUGAWA IEYASU)	21
2.3. PERIODO EDO	24
2.4. PERIODO MEIJI, TAISHO, SHOWA Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	27
2.5. PERIODO HEISEI Y REIWA	29
2.6. ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE PERIODO HISTÓRICO	31
3. CAPÍTULO 3 - CULTURA GENERAL Y POP EN JAPÓN	33
3.1. TIERRA Y POBLACIÓN	33
3.2. FIESTAS Y FESTIVALES	34
DÍA DE AÑO NUEVO (1° DE ENERO) - SHOGATSU 正月	34
CEREMONIA DE LANZAMIENTO DE FRIJOLES (03 DE FEBRERO) - SETSUBUN 節分	34
FESTIVAL DE MUÑECAS - HINA MATSURI 雛祭 / ひな祭り	35

VISTA DE LAS FLORES DE CEREZO - HANAMI 花見	35
DÍA DE LOS NIÑOS - TANGO-NO-SEKKU 端午の節句	36
FESTIVAL BUDISTA DE TODAS LAS ALMAS - O BON 旧盆	36
FESTIVALES DE OTOÑO - AKI MATSURI 秋まつり	37
FESTIVAL SIETE-CINCO-TRES - SICHIGO-SAN 七五三	37
3.3. ARTES Y OFICIOS	38
CEREMONIA DE TÉ - CHANOYU 茶の湯	38
ARREGLOS FLORALES - IKEBANA 生け花	39
ALFARERÍA CERÁMICA - YAKIMONO 焼きもの	40
PINTURAS JAPONESES - NIHONGA 日本画	40
CALIGRAFÍA - SHODO 書道	41
PAPEL JAPONÉS - WASHI 和紙	41
BAMBÚ - TAKE 竹	42
DRAMA JAPONÉS - NOH & KYOGEN 能 & 狂言	42
TEATRO JAPONÉS - KABUKI 歌舞伎	43
JUEGOS DE MARIONETAS - BUNRAKU 文楽	44
MÚSICA TRADICIONAL - HOGAKU 邦楽	44
POEMAS CINCO-SIETE-CINCO - HAIKU 俳句	45
LUCHA JAPONESA - SUMO 相撲	45
PELEA MANO A MANO - JUDO & KARATE 柔道 & 空手	46
ESGRIMA Y TIRO CON ARCO - KENDO & KYUDO 剣道 & 弓道	47
GENTE DEL ARTE - GEISHA 芸者	47
3.4. RECREACIÓN Y OCIO	48
JUEGOS DE MESA JAPONESES - GO & SHOGI 囲碁将棋	48
JUEGOS DE MANOS - JANKEN じゃんけん	49
PAPIROFLEXIA - ORIGAMI 折り紙	49
CARTAS/NAIPES DE FLORES - HANAFUDA 花札	50
JUEGO DE PINBALL JAPONÉS - PACHINKO パチンコ	50
AGUAS TERMALES - ONSEN 温泉	51
POSADAS JAPONESES - RYOKAN 旅館	51
3.5. GASTRONOMÍA	52

COCINA JAPONESA - NIHON RYORI 日本料理	52
CONFITERÍA JAPONESA - WAGASHI 和菓子	53
ARROZ - KOME 米	54
PESCADO CRUDO - SASHIMI & SUSHI 刺身	54
FIDEOS/TALLARINES - SOBA & UDON 即席麵	55
PASTA Y SALSA DE SOYA - MISO & SHOYU 味噌醬油	55
SERVICIO DE COMIDA A DOMICILIO - DEMAE 出前	56
3.6. LA MENTE JAPONESA	56
RELIGIÓN Y ESPIRITUALIDAD	57
EL HOGAR Y LA VIDA DIARIA	60
3.7. COMUNICACIÓN, PALABRAS IMPRESAS Y GRÁFICAS	65
LENGUAJE ESCRITO - KANA & KANJI かな漢字	65
NOMBRES JAPONESES - NMAE 名前	65
SELLOS PERSONALES - HANKO 判子	66
TARJETAS DE TRABAJO/NEGOCIOS - MEISHI 名刺	66
PERIÓDICOS - SHIMBUN 新聞	67
MANGA Y ANIME 漫画アニメ	67
3.8. LUGARES Y VISTAS	69
MONTE FUJI - FUJI 富士山	69
LA VIEJA CAPITAL - KYOTO 京都	69
CAPITAL DEL ESTE - TOKYO 東京	70
CIUDADES PORTUARIAS - MINATO MACHI 港町	70
3.9. MUNDO GEEK Y OTAKU	70
4. CAPÍTULO 4 - MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN	72
4.1. MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN TRADICIONAL	72
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN SECAS	72
TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN HÚMEDAS	74
4.2. MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN TRADICIONAL JAPONESES	76
UKIYO-E (GRABADO EN MADERA)	77
ARTE CON PAPEL WASHI	77
SHODŌ (CALIGRAFÍA)	78
ORIGAMI	79
SUMI-E	79

4.3. SOFTWARE DE REPRESENTACIÓN DIGITAL	81
SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO	81
MODELADO 3D.....	81
ANIMACIÓN DIGITAL.....	83
REALIDAD VIRTUAL (RV) Y REALIDAD AUMENTADA (RA)	83
4.4. ILUSTRACIÓN DIGITAL	84
4.5. PINTURA DIGITAL	84
4.6. ESCULTURA DIGITAL	85
4.7. ANIME A TRAVÉS DEL TIEMPO	85
4.8. ANIME COMO MEDIO DE REPRESENTACIÓN DIGITAL	87
5. MODELO: <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i> COMO HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA PARA REINTERPRETAR EL DISEÑO.....	90
5.1. GÉNEROS DE <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	90
5.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS GÉNEROS DE <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	92
5.3. <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i> COMO HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA PARA REINTERPRETAR EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO	99
5.4. APLICACIÓN EN CAMPO	102
6. CAPÍTULO 6 – HISTORIA DE LA ARQUITECTURA JAPONESA	111
6.1. ARQUITECTURA TRADICIONAL JAPONESA	111
ESTILOS DE ARQUITECTURA JAPONESA	113
ANTECEDENTES Y ORÍGENES	115
MATERIALES UTILIZADOS EN LA ARQUITECTURA JAPONESA	115
6.2. PREHISTORIA	116
6.3. ARQUITECTURA ASUKA Y NARA	116
6.4. HEIAN	117
6.5. PERIODO KAMAKURA Y LAS CASAS DE TÉ	117
6.6. PERIODO AZUCHI-MOMOYAMA / PERIODO SENGOKU	118
6.7. PERIODO EDO	119
6.8. PERIODO MEIJI	119
6.9. ARQUITECTURA MODERNA	120
6.10. ARQUITECTOS JAPONESES CONTEMPORÁNEOS	121
6.11. ELECCIÓN DEL PERIODO HISTÓRICO Y JUSTIFICACIÓN DE EDIFICACIONES POR ANALIZAR	121
7. CAPÍTULO 7 – ANÁLISIS DE EDIFICACIONES ESPECÍFICAS DEL PERIODO EDO O PERIODO TOKUGAWA.....	124



7.1. CASTILLO EDO - 江戸城	126
ARQUITECTURA EXTERIOR: UNA FORTALEZA IMPENETRABLE	126
DISEÑO DE INTERIORES: LA ESTÉTICA DEL PODER Y LA ELEGANCIA	127
ESPACIOS INTERIORES Y SU FUNCIÓN	128
7.2. TEATRO KABUKI MINAMIZA - 南座	129
ARQUITECTURA EXTERIOR: UNA SÍNTESIS ENTRE HERENCIA E INNOVACIÓN	129
DISEÑO DE INTERIORES: TEATRALIDAD Y CERCANÍA ESCÉNICA	130
7.3. EDIFICIO 3: TEMPLO TOSHOGU	131
ARQUITECTURA EXTERIOR: EXUBERANCIA BARROCA DEL ORIENTE	131
DISEÑO DE INTERIORES: SACRALIDAD EN DETALLE	132
8. CAPÍTULO 8 - REINTERPRETACIÓN DE LAS CONSTRUCCIONES ANALIZADAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MODELO.....	135
8.1. CARACTERÍSTICAS PARA LA REINTERPRETACIÓN MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MODELO	136
CASTILLO EDO - GÉNERO: <i>JIDAIGEKI</i> (DRAMA HISTÓRICO/SAMURÁI)	136
TEATRO KABUKI MINAMIZA - GÉNERO: <i>JOSEI O SHŌWA-ERA ROMANTIC DRAMA</i>	137
TEMPLO TOSHOGU - GÉNERO: SEINEN SOBRENATURAL O FANTÁSTICO HISTÓRICO.....	137
8.2. REINTERPRETACIÓN DEL CASTILLO EDO	139
8.3. REINTERPRETACIÓN DEL TEATRO KABUKI MINAMIZA	145
8.4. REINTERPRETACIÓN DEL TEMPLO TOSHOGU	152
9. CONCLUSIONES.....	160
REFLEXIONES FINALES	163
10. BIBLIOGRAFÍA.....	164

1. CAPÍTULO 1 – EL PROBLEMA

1.1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto toma como punto de partida el *manga* y el *anime*, cada uno de los elementos de su composición, el contexto cultural que los alberga, la historia que yace detrás de cada uno de ellos, pero que en conjunto, uno complementa al otro, debido a que el anime surge después de la puesta en escena del *manga*, es decir, sus autores normalmente se centran en generar estas ideas caricaturescas con base en un género determinado para plasmar imágenes que inician con un bocetaje hecho a mano alzada, que después, se convierten en historias gráficas para contar una narrativa determinada, y más tarde, pueden llegar a transformarse en imágenes en movimiento, gracias a la animación japonesa.

En este sentido, el objetivo del presente trabajo se centra en una investigación exhaustiva de estos conceptos que componen el *manga-anime*, entre ellos, la historia de Japón, que, aunque de una manera breve, se resaltan los periodos que la conforman y lo que sucedió en cada uno de ellos, para que más adelante, pueda comprenderse la cultura japonesa y todo lo que esta involucra a lo largo de un año, además de otras tradiciones y

costumbres trascendentales de la historia japonesa. También, se resaltan los elementos populares que conllevan al *manga* y el *anime*, como los medios de comunicación escrita y medios gráficos que han evolucionado con el tiempo, y que se han preservado durante siglos.

De aquí que surja el siguiente apartado, que corresponde a las técnicas de representación, donde se mencionan las más tradicionales y conocidas en un contexto general como los carboncillos, los pasteles, los lápices de colores, los plumones o rotuladores, los lápices de grafito, los crayones o ceras, y el collage, además de algunas otras húmedas como la tempera, la acuarela, el óleo y los acrílicos. Además, se dan a conocer algunos medios de representación tanto de Asia, como de China y Japón específicamente, como el inkwash o lavado de tinta, el ukiyo-e o grabado en madera, el sumi-e o pintura con tinta, y el origami o arte con papel. El *manga* y el *anime* también forman parte de estas técnicas, puesto que surgieron a partir de estos medios tradicionales, sólo que, al conservar su tradición para representar escenas de la vida diaria, evolucionaron junto con la historia de su país de origen.

Por lo anterior es que, estos dos elementos en conjunto se toman como punto inicial para el modelo, objeto de este trabajo, es decir, el proceso de creación de un elemento de diseño es muy complejo, puesto que implica la disciplina en la que se está llevando a cabo, así como la influencia de toda la personalidad de cada profesional dedicado a desarrollarlo.

Y es por eso por lo que se toman ciertas edificaciones de la arquitectura del periodo Edo como estudio de caso. Esto significa que, para ejemplificar el producto resultante de la investigación, se pone en práctica el modelo para que no se torne solamente como una serie de pasos a seguir, como se hace usualmente en un proceso creativo, sino que a partir de una demostración de cómo debe funcionar, pueda utilizarse en el futuro en un espectro interdisciplinar del diseño, quienes forman parte de este y lo estudian como la ciencia social que es.

Para lograrlo, se desglosan todos los periodos de la historia de la arquitectura en Japón, eligiendo el periodo Edo, que se extiende desde marzo de 1603 hasta mayo de 1868, por ser un periodo de paz después de la constante guerra de los samuráis, el periodo Sengoku, y un periodo de transición hacia la

modernidad después de la guerra mundial de 1939. Esto también debido a que, la arquitectura japonesa es una de las que ha mantenido una cuestión tradicional en el diseño y composición de sus edificaciones, ya que, considera casi siempre el uso que la población le da a una de ellas, por ejemplo, habitacional basado en estratos sociales, religioso y de adoración, de convivencia, recreación, político, entre otros, de los cuales, existen aún vestigios desde lo que se conoce como d.C., o principios de esta era.

De esta manera, se hace uso de elementos del modelo como el *storyboard* del *manga* y el *anime*, para llevar a cabo un análisis compositivo de diseño arquitectónico, y así, más tarde poder realizar una reinterpretación de tres construcciones como si comenzaran a diseñarse desde el principio, es decir, las edificaciones se tomarán como base para aplicar el modelo resultado de la investigación demostrando cómo sería si se usara para diseñar esos edificios antiguos en la actualidad. Entonces, esto quedaría expresado y evidenciado con el propósito de formar un precedente para una futura reconstrucción virtual-digital, pero que ya no corresponde

al presente trabajo, demostrar ni ejemplificar.

Finalmente, después de todo el desarrollo teórico y práctico de la investigación a lo largo de siete capítulos, así como las conclusiones generales, se tendrán cuatro rubros que complementan y ayudan a entender mejor el desarrollo del trabajo, como son el glosario de términos, donde se hallan palabras no tan comunes o de difícil entendimiento, el cronograma, para tener consideración del tiempo de desarrollo de cada parte del trabajo, la bibliografía, que contiene todas las fuentes consultadas a lo largo de la investigación, y por último, los anexos, donde se pueden encontrar todos los archivos de consulta externa en versión extendida, así como artículos, constancias y demás documentos que demuestren que la investigación realizada tiene fundamentos, además de que se recurrió a cursos externos para poder complementarla.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, el *manga* y el *anime* son fenómenos culturales globales que han trascendido las fronteras de Japón para convertirse en influencias significativas en

diversos campos creativos, incluido el diseño. Sin embargo, el potencial del vínculo *manga-anime* como modelo creativo en el proceso de diseño no ha sido suficientemente explorado ni documentado. Este planteamiento está centrado en cómo el estilo narrativo, estética visual y estructura creativa del *manga* y *anime* pueden integrarse y adaptarse al proceso de diseño contemporáneo.

El *manga* y el *anime* se caracterizan por su narrativa visual, personajes y mundos muy expresivos, elementos que pueden enriquecer el diseño gráfico, la animación y el diseño de productos. A pesar de su popularidad y adopción de ciertos estilos en algunas industrias, falta un enfoque que estudie y aplique sus principios de manera integral en el diseño. Esto lleva a investigar cómo estos medios pueden servir como modelos creativos y cuáles son las metodologías para integrar sus técnicas en los procesos de diseño. Además, deben examinarse las repercusiones culturales y económicas de dicha integración, promoviendo un entendimiento profundo y una valorización de estas formas artísticas en el ámbito profesional del diseño.

DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación explora el *manga*, el *anime* y la arquitectura japonesa del Periodo Edo desde México, con el apoyo de especialistas nacionales, lo que permite un análisis que fomente un diálogo académico entre ambas naciones, quedando ambas naciones espacialmente localizadas de la siguiente manera:



Figura 1. En dónde se analizará (México), y lo que se analizará (Japón)

DELIMITACIÓN TEMPORAL

El estudio sobre el vínculo entre el *manga* y el *anime* como modelo creativo en el diseño se toma del periodo de 1990 hasta la actualidad, considerando que su auge es impulsado por la digitalización y la globalización.

Este intervalo de tiempo abarca la transición de los métodos tradicionales a los digitales, facilitando la integración de elementos visuales y narrativos en distintas disciplinas del diseño. Así, su análisis permite comprender su evolución e impacto.

Por ello, la investigación aborda un marco temporal definido en el Periodo Edo, Edo Bafuku, Periodo Tokugawa o Era de la Paz Ininterrumpida, que comprende del 24 de marzo de 1603 al 03 de mayo de 1868.

De esta manera, se realiza un análisis compositivo-arquitectónico y de diseño de algunos edificios específicos construidos durante el Periodo señalado, utilizando el vínculo *manga-anime* para su representación gráfica.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El estudio sobre el impacto del *manga* y el *anime* en el diseño tiene razón de ser debido a que su popularidad ha aumentado a nivel mundial gracias a su origen japonés y a que la fama de la cultura asiática en general ha crecido. Esto ha llevado a una mayor difusión del *manga*, el *anime* y también de la cultura china y surcoreana, que han ganado reconocimiento internacional últimamente.

Además, la relación entre México y Japón ha pasado de ser comercial a convertirse en un intercambio cultural cada vez más importante. Este intercambio ha enriquecido a ambas naciones con conocimientos,



tradiciones y valores de sus poblaciones. Elementos como la gastronomía, música, pintura y otras expresiones de arte han sido influenciadas por esta interculturalidad, fomentando un mejor entendimiento y apreciación recíproca.

La cultura geek y otaku, seguidores del *anime*, *manga*, videojuegos y el cosplay, han sido elementos importantes en la expansión de estas expresiones. Su impacto va más allá del entretenimiento, debido a que influye en el diseño y otras áreas creativas. Por lo tanto, debe investigarse cómo los elementos narrativos y estéticos del *manga* y el *anime* pueden integrarse en los procesos del diseño actual.

De esta forma, el proceso creativo de diseño se justifica por la influencia mundial que ha tenido Japón, incluida la arquitectura del periodo Edo que ha mantenido un solo estilo a lo largo del tiempo, reflejando una integración de historia, cultura y diseño, mientras que el *manga* y el *anime* ofrecen una visualización estética que puede ser aprovechada en el diseño moderno.

Este estudio contribuye, entonces, al campo del diseño, fomentando el respeto y valoración de estas

formas artísticas, promoviendo la innovación y el enriquecimiento cultural en una sociedad global cada vez más interconectada.

En este sentido, puede sustraerse una parte del pasado, reinterpretarla y visualizarla en el presente, pretendiendo que esta investigación pueda servir como predecesora de proyectos futuros.

1.4. ANTECEDENTES

La presente investigación se fundamenta en un interés personal en las culturas orientales, particularmente la japonesa, desde la infancia. Este interés implica tanto aspectos culturales como específicos, entre ellos, el idioma japonés, aprendido durante los últimos ocho años, además de temas relacionados con la arquitectura, historia, tecnología y sociedad japonesas.

El título del proyecto marca un indicio de cómo estas formas de arte influyen en el diseño. El *manga* y el *anime* radican en la cultura japonesa y ofrecen una riqueza en su representación gráfica, capturando la atención del mundo. Ambos forman parte de un interés más grande por las culturas asiáticas, incluyendo la china y surcoreana, y de la comunicación intercultural que ha nacido y

crecido entre México y Japón, a nivel económico y cultural.

El caso de estudio proporciona una metodología que conlleva un análisis histórico, compositivo y cultural que es aplicable al vínculo *manga-anime*. Por otro lado, la arquitectura japonesa del Periodo Edo refleja una integración de tradición y transición a la modernidad, por lo que este enfoque incluye la historia de Japón y su la arquitectura, permitiendo contextualizarla dentro del análisis.

Entonces, la investigación se centra en entender cómo el análisis compositivo, histórico y cultural puede aplicarse en el *manga* y *anime* como modelos creativos de diseño, utilizando el enfoque de la arquitectura del Periodo Edo.

1.5. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Es posible utilizar técnicas específicas de preservación cultural japonesas, como el *manga* y el *anime*, para crear representaciones gráficas que permitan reinterpretar la composición arquitectónica y el diseño de edificaciones basándose en experiencias bibliográficas, vivenciales y animadas?

1.6. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Si es posible utilizar técnicas específicas japonesas, como el *manga* y el *anime*, para crear representaciones gráficas que permitan reinterpretar la composición arquitectónica y el diseño de edificaciones basándose en experiencias bibliográficas, vivenciales y animadas. Entonces, esta metodología facilita una comprensión de la arquitectura y sirve como herramienta innovadora para la preservación cultural y educativa.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Utilizar técnicas japonesas, como el *manga* y el *anime*, para crear representaciones gráficas que permitan reinterpretar la composición arquitectónica y el diseño de edificaciones, con el fin de facilitar una comprensión profunda y servir como herramienta innovadora para la preservación cultural y educativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Fijar los lineamientos y principios del problema que regirán el desarrollo de todo el contenido del trabajo

- ✓ Establecer la base teórica de la Historia Narrativa de Japón que servirá como una parte del fundamento para el análisis del que es objeto este trabajo
- ✓ Analizar los aspectos generales y populares de la cultura japonesa
- ✓ Analizar los medios de composición tradicionales y digitales, y documentar las técnicas de preservación cultural japonesa empleadas en el *manga* y el *anime* que pueden aplicarse a la representación gráfica
- ✓ Desarrollar una metodología para la creación de representaciones gráficas digitales basadas en técnicas de *manga* y *anime*
- ✓ Establecer la base teórica de la Historia de la Arquitectura en Japón que servirá como parte de la reinterpretación de las edificaciones
- ✓ Analizar la composición arquitectónica y el diseño de las construcciones del Periodo Edo en Japón a través de fuentes bibliográficas, vivenciales y animadas
- ✓ Aplicar la metodología desarrollada para reinterpretar y reconstruir gráficamente las

edificaciones del Periodo Edo documentando el proceso y los resultados del uso de *manga* y *anime* en la preservación y reinterpretación

arquitectónica para su difusión académica y cultural

- ✓ Valorar la eficacia de las representaciones gráficas como herramientas educativas y de preservación cultural proponiendo mejoras y adaptaciones en la metodología para su aplicación en futuros proyectos de preservación cultural y diseño arquitectónico

1.8. ALCANCES

El presente trabajo aborda la intersección entre la representación visual y la arquitectura japonesa, ahondando en la manera en que el *manga* y el *anime* han contribuido a la preservación cultural y la reinterpretación de edificaciones históricas. A partir del análisis de la evolución histórica de Japón y su cultura, se establecen los fundamentos para comprender el desarrollo de sus construcciones. Para ello, se delimita el problema, se formulan la pregunta y los objetivos, y se establece la metodología que conforma el análisis.

Para contextualizar el impacto cultural y artístico de las representaciones gráficas japonesas, es necesario comprender la historia del país, desde sus primeros periodos hasta la época actual. La evolución histórica se examina con la finalidad de seleccionar los momentos que han influido en la identidad arquitectónica de Japón. Con base en esta fundamentación teórica, se establece una introducción a la cultura japonesa, destacando sus festividades, gastronomía y expresiones artísticas. Además, se enfatiza la manera en que el pensamiento japonés y su enfoque comunicativo determinan la forma en que se aprecian los espacios y sus estructuras.

Después, la investigación profundiza en los medios y técnicas de representación visual, documentando los métodos tradicionales y digitales empleados en el *manga* y el *anime*. Se analiza la influencia del *anime* en la transformación de las formas de representación a lo largo del tiempo, posicionándolo como una herramienta de expresión y preservación cultural. Posteriormente, se establece un vínculo teórico entre el *manga-anime* y el proceso creativo en el diseño arquitectónico, considerando su impacto en la

conceptualización visual y en la reinterpretación de espacios.

Más tarde, para comprender el desarrollo de la arquitectura en Japón, se examinan las construcciones desde la prehistoria hasta la modernidad, con énfasis en los arquitectos contemporáneos y sus aportaciones. Con base en esto, se seleccionan tres edificaciones específicas del periodo Edo que sirven como objetos de análisis. Así, a partir de diversas fuentes, se identifican los elementos arquitectónicos fundamentales para reinterpretarlos mediante modelos gráficos digitales.

El estudio culmina con la aplicación de una metodología para la reconstrucción visual de las tres edificaciones seleccionadas, considerando el *manga* y el *anime* como herramientas de reinterpretación. Finalmente, se valoran las representaciones gráficas como estrategias educativas y de preservación cultural, proponiendo mejoras en la metodología para su aplicación en futuros proyectos. La investigación busca contribuir a la conservación del patrimonio arquitectónico japonés y establecer puentes entre la visualización artística y la comprensión de los espacios históricos a través de medios digitales.

1.9. METODOLOGÍA

FASE PRELIMINAR:

El objetivo del proyecto se centra en una investigación exhaustiva de los conceptos que componen el *manga-anime*, entre ellos, la historia de Japón, que, aunque de una manera breve, se resaltan los periodos que la conforman y lo que sucedió en cada uno de ellos, para que más adelante, pueda comprenderse la cultura japonesa y todo lo que esta involucra a lo largo de un año, además de otras tradiciones y costumbres trascendentales de la historia japonesa. También, se resaltan los elementos populares que conllevan al *manga* y el *anime*, como los medios de comunicación escrita y medios gráficos que han evolucionado con el tiempo, y que se han preservado durante siglos. Se divide de la siguiente manera:

- a) Establecimiento de la idea central del trabajo y planteamiento del problema
- b) Búsqueda de antecedentes para el trabajo en fuentes bibliográficas
- c) Redacción de la justificación, delimitaciones, pregunta de investigación, objetivos e hipótesis
- d) Redacción del contenido capitular, bibliografía

requerida y fechas de desarrollo del trabajo a partir de lo descrito en los objetivos específicos

- e) Elaboración de la metodología y el cronograma del proyecto

FASE INTERMEDIA:

Esta fase corresponde a las técnicas de representación, donde se mencionan las más tradicionales y conocidas en un contexto general como los carboncillos, los pasteles, los lápices de colores, los plumones o rotuladores, los lápices de grafito, los crayones o ceras, y el collage, además de algunas otras húmedas como la tempera, la acuarela, el óleo y los acrílicos. Además, se dan a conocer algunos medios de representación tanto de Asia, como de China y Japón específicamente, como el ink wash o lavado de tinta, el ukiyo-e o grabado en madera, el sumi-e o pintura con tinta, y el origami o arte con papel. De igual manera, el *manga* y el *anime* pertenecen a estas técnicas, puesto que surgieron a partir de estos medios tradicionales, sólo que, al conservar su tradición para representar escenas de la vida diaria, evolucionaron junto con la historia de su país de origen.

Entonces, estos dos elementos en conjunto se utilizan como base para

desarrollar un modelo, es decir, el proceso de creación de un elemento de diseño es muy complejo, puesto que implica la disciplina en la que se está llevando a cabo, así como la influencia de toda la personalidad de cada profesional dedicado a desarrollarlo.

Durante esta etapa se analizan los distintos momentos clave en la evolución de la arquitectura japonesa, seleccionando el periodo Edo, que abarcó desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868. Esta elección se debe a que representa una época de estabilidad tras los prolongados conflictos del periodo Sengoku y marca una transición hacia la modernidad después de la Guerra Mundial finalizada en 1945. Esto también debido a que, la arquitectura japonesa es una de las que ha mantenido una cuestión tradicional en el diseño y composición de sus edificaciones, ya que, considera casi siempre el uso que la población le da a una de ellas, por ejemplo, habitacional basado en estratos sociales, religioso y de adoración, de convivencia, recreación, político, entre otros, de los cuales, existen aún vestigios desde lo que se conoce como d.C o principios de esta era. Está conformada por los siguientes puntos:

- f) Fundamentar mediante distintas fuentes de información confiables el contenido teórico, es decir, lo concerniente a la cultura e historia japonesa, así como los medios y técnicas de representación
- g) Anexar las ilustraciones o ejemplos necesarios para este contenido incluyendo pies con el nombre de la imagen
- h) Establecer los elementos característicos de cada género de *manga* y *anime* para que puedan ser incluidos en el modelo
- i) Desarrollar el modelo del proceso creativo de diseño con base en el *manga* y *anime*, considerando la fundamentación teórica descrita anteriormente
- j) Narrar la historia de la arquitectura en Japón, destacando el periodo de análisis, el periodo Edo o Tokugawa de 1603 a 1868

FASE FINAL:

La parte más importante de esta fase radica en la elaboración del modelo, es decir, implica el establecimiento de los elementos característicos de cada género de *manga* y *anime* (shonen, shojo, seinen, isekai, kodomo, josei, hentai, jidaigeki, sentai), para

que más tarde, se especifique un ejemplo aplicado a su funcionamiento dentro del proceso de diseño (etapas de diseño, etapas de *manga* y *anime*, y la suma de ambas en el diseño arquitectónico), así, después se muestra el procedimiento para su aplicación en campo, y finalmente, se mencionan los edificios del periodo Edo que se ven involucrados en la Fase Final como estudios de caso para la demostración del modelo. Consta de los siguientes elementos:

- k) Realizar un análisis de la composición y diseño arquitectónicos de las edificaciones elegidas del Periodo Edo de Japón
- l) Reinterpretar las tres edificaciones anteriormente analizadas mediante un proceso de diseño inverso
- m) Representar gráficamente mediante las técnicas de *manga* y *anime* una de las construcciones seleccionadas
- n) Redactar las Conclusiones del trabajo de investigación
- o) Revisión general de la toda la investigación, bibliografía y anexos

2. CAPÍTULO 2 – NARRACIÓN BREVE DE LA HISTORIA DE JAPÓN 日本の歴史

2.1. PERIODO PALEOLÍTICO, JOMÓN, YAYOI, KOFUN, ASUKA, TAIKA, NARA Y EL ESTABLECIMIENTO DEL SISTEMA IMPERIAL

A continuación, se describe la historia de Japón de tal manera que pueda generar una mejor introducción a la cultura japonesa que se detalla en el capítulo tres, para lograrlo, se agrupan distintos periodos para conjuntar y resumirlos en épocas más internacionalizadas para hacer comprensible su forma sintetizada.

Los primeros pobladores del archipiélago japonés eran cazadores y recolectores, habitaban Iwajuku, prefectura de Gunma, durante el periodo Paleolítico tardío de hace 35,000 a 30,000 años antes del presente. Se encuentran sus vestigios en instrumentos de piedra simples hechas a mano como navajas y puntas de lanza elaboradas con el método de tallado.

A partir de aquí, la historia japonesa se divide en sus primeros periodos: Jomón, Yayoi, Kofun o Yamato, Asuka, Taika y Nara. Al principio del primero, había una coexistencia pacífica entre los habitantes, pero la hambruna se convirtió en un problema para los

ainu quienes fueron expulsados de por los mongoles. Los ainu arraigaron sus ritos religiosos en su creencia en la naturaleza, los que serían los primeros comienzos del sintoísmo. Elementos como el fuego y el agua, pero también las fuerzas meteorológicas como el relámpago y el trueno fueron atribuidos a un dios, así como animales y plantas. La población vivía aislada del mundo exterior y practicaban la alfarería, que en la actualidad se conoce con el nombre de cerámica Jomón, término que significa "decoración de cordón cuerda", se creaban los típicos patrones de esta cerámica parecidos a las llamas (Aicega, 2019).

Posteriormente apareció la cultura Yayoi, que ya utilizaba herramientas de metal y cultivaba arroz (Tramón, 2000) gracias al cambio social que tuvo lugar por los migrantes coreanos en el año 300 a. C, al principio en el norte de la isla principal de Kyushu y luego se extendió al Sinaí. La sociedad japonesa también se transformó como resultado de la influencia de China y Corea, y así

surgieron las primeras jerarquías sociales. La estructura básica de la sociedad Yayoi consistía en una combinación de tres estratos: los Uji en primer lugar, luego los Be que les obedecían y, los sirvientes Yatsuko (Aicega, 2019).

Más tarde, en el periodo Kofun o del Clan Yamato, los grandes túmulos funerarios shintoístas "Kofun" simbolizan un testimonio de la antigüedad japonesa. Durante este periodo, el núcleo del poder residía en la provincia de Yamato, localizada en lo que hoy es la prefectura de Nara. En esta región se estableció y propagó el sistema feudal de tres niveles, extendiéndose gradualmente por todo el territorio japonés (Aicega, 2019), así, con el paso de los siglos, los líderes de Yamato consolidaron su autoridad y emprendieron una expansión, imponiendo un modelo centralizado de gobierno y sometiendo a las múltiples tribus que habitaban la región (Tramón, 2000).

Estos primeros tres periodos llegan a su fin con el predominio cultural de la tradición china, dejando como legado la permanencia del budismo. Numerosos clanes japoneses, estrechamente ligados a la corte imperial, abrazan la fe budista, integrando diversos elementos provenientes de China. Como

resultado, surge un proceso de sincretismo que da lugar a una nueva identidad japonesa, la cual, en los periodos posteriores, alcanzará una época de gran florecimiento en el ámbito espiritual, intelectual, artístico, político y religioso (Tramón, 2000).

Continuando bajo la influencia de China, Asuka-kyo fue la ciudad donde residió la emperatriz Suiko (554 - 628 d. C), sobrina de la familia Soga que servía con anterioridad al Clan Yamato, y quien fue representada por el regente Shotoku-Taishi (574 - 622 d. C) en todos los asuntos de estado. El poder del gobierno continuó disminuyendo debido a las familias nobles. Un estado de ánimo de agitación se extendió en Japón: el pueblo exigía reformas. Shotoku-Taishi murió en el año 622 d. C, sumergiendo a Japón en nuevos disturbios que propiciaron el fin del imperio de la familia Soga. La familia Nakatomi tomó el control de Japón con Nakatomi no Kamatari (614 - 669 d. C) y el Príncipe Naka-no-Oe (Tenji-Tenno) bajo el emperador Kotoku. El acercamiento de la política japonesa al modelo chino continuó con ellos y la reforma Taika comenzó a introducirse (Aicega, 2019).

Esta reforma transformó el estado en un órgano centralizado. Japón se

convirtió en una monarquía absolutista, fiel al modelo chino de las dinastías Sui y T'ang. Las innovaciones más importantes fueron la introducción del censo anual chino, una nueva clasificación de la nobleza y la abolición de los grupos no libres.

Según la reforma Taika, la propiedad privada de la tierra debía transferirse al gobierno, pero no impidió que el clero y la nobleza expandieran sus propiedades y ganaran poder.

El propósito de las reformas era asegurar la supremacía absoluta del emperador. Con este fin, los funcionarios de mayor rango se vieron obligados a jurar lealtad incondicional al emperador gobernante. También con China como modelo, la reforma introdujo un nuevo régimen fiscal. Además, la capital de Japón se trasladó a Naniwa, hoy Osaka (Aicega, 2019).

Tras la conclusión de la reforma Takai, el periodo Nara se erige como la síntesis de la era espiritual en la historia de Japón. En este tiempo surgen los templos más imponentes, los palacios de mayor relevancia arquitectónica, la poesía más refinada y las obras literarias de mayor calidad, consolidándose así, como una de las etapas más prolíficas en la

expresión artística japonesa (Tramón, 2000).

Hacia el final del periodo Nara, la capital de la corte imperial se reubicó de nuevo después de mucho tiempo. En el 784 d. C, el gobierno se trasladó a Nagaoka, sólo para trasladarse a Heian-kyo, actual Kioto, diez años más tarde, marcando el comienzo del Periodo Heian (Aicega, 2019), y dando origen a una cultura aristocrática sofisticada.

2.2. PERIODO HEIAN, KAMAKURA, MUROMACHI, SENGOKU, AZUCHI- MOMOYAMA (ODA NOBUNAGA, TOYOTOMI HIDEYOSHI Y TOKUGAWA IEYASU)

El periodo Heian representa la etapa en la que la expresión artística influye directamente en la consolidación del sistema feudal en Japón. Durante esta era, la nación, cuya economía dependía fundamentalmente de la actividad agrícola, vio surgir una multitud de señoríos distribuidos por todas las islas, los cuales competían por el control de las tierras y el respaldo del emperador. Este proceso sentó las bases para la

transformación de Japón en una sociedad marcada por la guerra, en la que los clanes comenzaron a depender tanto de la producción de arroz como del sentido de honor inculcado por los samuráis. Fue también en este periodo cuando se establecieron los primeros códigos militares, emergió el concepto de honor vinculado al "bushi" y al "guerrero", y se codificaron múltiples reglamentos y normas que quedaron sintetizados en el "bushido", el código de honor de los samuráis (Tramón, 2000).

La emancipación cultural de Japón de China tuvo su origen en este periodo, ya que tanto el idioma japonés como la escritura se iban estableciendo cada vez más. Kanbun, un lenguaje intelectual, escrito en kanji, fue reemplazado por Kana, cuyos caracteres representaban una forma simplificada de kanji. Kana se subdivide en los tipos de letra Hiragana y Katakana, que aún se conocen hoy en día.

En la actualidad, el hiragana se utiliza junto con el kanji como una de las escrituras habituales en Japón, mientras que el katakana se emplea para palabras extranjeras. En aquel momento, Hiragana era la escritura de las mujeres nobles, y Katakana la escritura de los hombres. Dado que ambas escrituras consisten en caracteres silábicos,

el lenguaje hablado se podía documentar con ellas. Esto cambió la literatura japonesa al crear nuevos géneros.

Asimismo, los típicos dibujos japoneses tuvieron su origen, los llamados emaki. Con una influencia de los pergaminos budistas, crearon nuevas oficinas: la Jisha edokoro (oficina de arte del templo) y Kyutei edokoro (oficina imperial de pintura). Como miembros de estas oficinas, los artistas contratados se ganaban la vida haciendo emakis para la nobleza y la corte imperial.

En el periodo Heian tardío, la familia Fujiwara tuvo una gran influencia en la política japonesa porque era descendiente directa de la poderosa familia Nakatomi. A finales del periodo, los clanes Minamoto y Taira dominaban la aristocracia japonesa.

Aunque los Minamoto tuvieron éxito, los Taira lograron mantener su poder en el gobierno, y fue hasta comienzos de la Edad Media, en 1185, cuando los Minamoto ganaron la batalla de Danoura, asegurando así, parte de su poder (Aicega, 2019).

A raíz del proceso de privatización, el colapso de la administración pública y la disolución del orden establecido, la aristocracia se vio en la necesidad de recurrir a

guerreros para salvaguardar sus bienes, lo que llevó al surgimiento de la clase samurái. En 1192, Minamoto no Yoritomo asumió el liderazgo de Japón y estableció el shogunato como una entidad militar que ejercería el gobierno durante casi siete siglos (Captivating History, 2020).

El periodo Kamakura sucede al Heian y representa la consolidación del poder de los samuráis. En esta época surge una nueva estructura política, el shogunato, una institución encabezada por un Gran General que asume el mando en nombre del emperador. Sin embargo, el emperador se mantiene como una figura simbólica, mientras que el verdadero poder yace en el Shogun. Este título proviene de una antigua expresión japonesa que se traduce como "gran general encargado de combatir a los bárbaros". Japón, profundamente orgulloso de su identidad, consideraba lo extranjero como una amenaza a su equilibrio y cohesión. Por ello, una de las responsabilidades centrales del Shogun era garantizar tanto la protección territorial como la preservación de la cultura nacional (Tramón, 2000).

El periodo Muromachi posterior fue una época de gran inestabilidad en Japón, marcada por la Guerra de los Nanboku-chō, un conflicto entre dos

cortes imperiales rivales que debilitó considerablemente el poder central. Esta fragmentación política, combinada con la creciente influencia de los *daimyo* (señores feudales), llevó a un periodo de guerras civiles conocido como Sengoku Jidai. La llegada de los europeos a Japón en el siglo XVI introdujo nuevas armas y tecnologías, como las arquebasas, que revolucionaron el arte de la guerra. La superioridad de estas armas de fuego socavó la tradicional dominancia de los samuráis, quienes habían basado su poder en la destreza con la espada.

Aunque los samuráis continuaron siendo una clase social importante, su papel en la sociedad cambió drásticamente. Muchos se convirtieron en administradores de sus dominios, mientras que otros se dedicaron a las artes marciales, la caligrafía y la ceremonia del té. Esta última, en particular, adquirió un nuevo significado de inestabilidad social, ya que, se convirtió en una práctica que buscaba cultivar la paz interior y la armonía. La influencia de los samuráis en la cultura japonesa perduró aún después del periodo Muromachi, dejando un legado en diversas tradiciones, como el bushido (código del guerrero), la importancia de la lealtad y el

honor, y la apreciación por la belleza simple y la naturaleza (Aicega, 2019).

La era Muromachi, delimitada por la inestabilidad política, culminó con el inicio de la Guerra Onin en 1467. Este conflicto desencadenó un largo período de guerras civiles conocido como Sengoku, o era de los estados combatientes. Durante casi un siglo, Japón se fragmentó en numerosos señoríos feudales, los cuales se disputaron el poder. Oda Nobunaga fue el primer gran unificador, pero fue Toyotomi Hideyoshi quien consolidó la mayor parte del país en 1590. Sin embargo, la muerte de Hideyoshi reavivó las rivalidades entre los poderosos daimyo. La batalla de Sekigahara, en 1600, enfrentó a los partidarios de Tokugawa Ieyasu contra aquellos que apoyaban al hijo de Hideyoshi. La victoria de Ieyasu marcó el inicio del shogunato Tokugawa, que unificaría Japón durante los siguientes 265 años (Captivating History, 2020).

Momoyama se transformó en un próspero centro de comercio y cultura, gracias en gran parte a las relaciones comerciales con Portugal. Sin embargo, esta alianza comercial se vio ensombrecida por la ambición religiosa de los portugueses. Los marineros y misioneros portugueses

aprovecharon su presencia para difundir el cristianismo entre la población japonesa, especialmente en las zonas rurales. Hacia 1582, la fe católica había logrado una considerable cantidad de seguidores, estimándose en alrededor de 150.000 conversos. La creciente influencia del cristianismo y el fervor religioso de algunos conversos generaron una reacción negativa en la sociedad japonesa. Este cambio de actitud llevó a una creciente hostilidad hacia los extranjeros y a una serie de persecuciones y ejecuciones contra los cristianos (Aicega, 2019).

2.3. PERIODO EDO

El periodo Edo, caracterizado por su paz interna, se vio marcado por la decisión del shogunato de aislar el país, cerrando las fronteras al comercio y al contacto con extranjeros. Este aislamiento duró hasta 1853 con la llegada del comandante Matthew Perry, quien obligó a Japón a abrirse al exterior, firmando tratados desiguales con las potencias occidentales. Estos tratados contra la soberanía nacional provocaron un malestar entre una gran parte de la población, principalmente entre los samuráis, que consideraban que el emperador debía recuperar su poder y liderar al país hacia un futuro

independiente (Captivating History, 2020).

Tokugawa Ieyasu estableció su capital en Edo (Tokio), marcando el inicio del periodo Edo, una era que transformó la historia de Japón. Tras siglos de guerras civiles, el país experimentó un largo periodo de paz y aislamiento.

Edo se convirtió rápidamente en un centro urbano próspero. Su estratégica ubicación, con una bahía bien protegida y una distancia segura de las amenazas internas, favoreció su rápido crecimiento. La ciudad se expandió, construyendo una sólida infraestructura y atrayendo a un gran número de habitantes. Se estima que, en 1721, ya contaba con cerca de un millón de habitantes.

El poder político y económico en este periodo impulsaron el desarrollo de una extensa red comercial que conectaba todas las regiones del país. Sin embargo, esta prosperidad económica no benefició a todos por igual. Mientras la nobleza y los comerciantes se enriquecían, los campesinos soportaban una pesada carga tributaria, lo que generó descontento social y ocasionales levantamientos.

La rígida estructura social del periodo Edo, caracterizada por una estricta división de clases, acentuó las desigualdades y contribuyó a la aparición de tensiones sociales. A pesar de los avances en infraestructura y economía, la mayoría de la población japonesa vivía en condiciones precarias, especialmente los campesinos (Fernández, 2014).

ARTE Y CULTURA EN EL PERIODO EDO

La rígida estructura social y el aislamiento del mundo exterior durante el periodo Edo permitieron que las artes y la cultura japonesas florecieran de manera única. Los habitantes de las ciudades eran grandes apasionados del teatro. El kabuki se tornó como una forma de expresión artística muy popular.

Caracterizado por su elaborada puesta en escena, sus llamativos trajes y sus vibrantes interpretaciones, el kabuki cautivó al público con historias basadas en la tradición japonesa. Una característica distintiva de esta forma de teatro es que todos los roles, incluso los femeninos, son interpretados por actores masculinos.

El kabuki no sólo es una manifestación artística, sino también un reflejo de la historia y la cultura japonesa. Su valor como patrimonio cultural es innegable, y en reconocimiento a su importancia, la UNESCO lo declaró Patrimonio de la Humanidad en 2005 (García, 2014).

Durante este periodo, el sumo se consolidó como el deporte nacional de Japón. Aunque surgió en el periodo Nara, como ritual religioso, fue en el periodo Kamakura cuando se hizo un arte marcial. Con el tiempo, las reglas del sumo evolucionaron y diferenciaron de las del jujutsu, arte marcial practicado por los samuráis.

Al mismo tiempo, la poesía y la literatura florecieron en un ambiente de paz. Las revistas ilustradas, con sus poemas, se volvieron una forma popular de entretenimiento. Sin embargo, su producción estaba sujeta a una regulación muy estricta por parte del shogunato.

A finales del periodo surgió la escuela Utagawa, una agrupación de artistas que revolucionó el grabado en madera. Con casi cuatrocientos miembros, los artistas de Utagawa crearon obras como los carteles para el teatro kabuki e ilustraciones para libros, dejando

una huella en el arte japonés (Aicega, 2019).

EL FIN DE UNA ERA

En 1868, con la renuncia de Tokugawa Ieyasu, Japón dio un giro en su historia al iniciar otra era. Este periodo, que lleva el nombre del emperador Meiji, marcó una transformación del país, abandonando siglos de tradición feudal para adoptar la modernidad.

El sistema feudal, caracterizado por una jerarquía social rígida y un poder político no centralizado, fue abolido. Con él, desapareció la clase samurái, dominante durante siglos. La nueva era se centró en fortalecer el poder del emperador y en unificar el país bajo un gobierno central.

La occidentalización se convirtió en un pilar de la política. El gobierno japonés envió misiones al Occidente para estudiar su política, economía y sociedad. Se adoptaron sus tecnologías, se construyeron infraestructuras modernas y se reformó el sistema de educación. El objetivo era convertir a Japón en una potencia industrial y capaz de competir internacionalmente (Captivating History, 2020).

La capital se trasladó de Kioto a Edo, renombrada como Tokio. La ciudad se convirtió en un símbolo

de la nueva era, con una arquitectura nueva y una población en crecimiento. Además de la modernización industrial, se impulsó el desarrollo de una nueva cultura nacional, que combinaba elementos tradicionales japoneses con influencias extranjeras.

Meiji fue un periodo de grandes cambios, logrando una rápida industrialización y modernización, lo que permitió convertirse en una potencia mundial a principios del siglo XX. Pero este proceso de también generó desigualdades y tensiones sociales.

A pesar de los desafíos, la era Meiji sentó las bases para el Japón moderno. Las reformas implementadas tuvieron un impacto en lo social, lo económico y lo política a largo plazo. El legado de esta era sigue visible en el Japón de hoy, que combina una tradición cultural con una tecnología vanguardista (Fernández, 2014).

2.4. PERIODO MEIJI, TAISHO, SHOWA Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

La restauración Meiji, comandada por el emperador Mutsuhito, marcó un punto donde la nación emprendió un proceso de modernización que rompió con siglos de tradición

feudal. Sin embargo, esta rápida transformación, si bien impulsó el desarrollo industrial y militar de Japón, también lo condujo por un camino de imperialismo y conflicto, terminando con su derrota al final de la Segunda Guerra (Tramón, 2000).

La era Meiji transformó a Japón en una potencia industrial y militar, pero también sembró las semillas de su posterior conflicto. La expansión territorial, impulsada por el nacionalismo y la búsqueda de recursos, llevó a enfrentamientos con potencias regionales como Rusia y China. El crecimiento económico desmedido y las desigualdades sociales generaron tensiones internas que fueron explotadas por los militaristas. La Segunda Guerra Sino-japonesa, iniciada en la década de 1930, fue el resultado inevitable de estas tendencias (Captivating History, 2020).

El emperador Taishō, Yoshihito, cuyo reinado se extendió de 1912 a 1926, asumió el trono en un momento de grandes transformaciones para Japón. Afectado por una meningitis en su infancia, su salud frágil lo mantuvo al margen de la política activa, lo que permitió una mayor influencia de los líderes políticos y una mayor apertura hacia Occidente. Este periodo, conocido como la era Taishō, se caracterizó

por una rápida modernización y una creciente influencia de las ideas occidentales. Sin embargo, detrás de esta fachada de progreso, se gestaron las semillas del militarismo extremo que dominaría la siguiente era, la de Shōwa. La figura de Takashi Hara, primer ministro de origen burgués y primer jefe de gobierno elegido democráticamente, ejemplifica la tensión entre las fuerzas modernizadoras y conservadoras de la época. Su asesinato en 1921 por un nacionalista radical puntualizó un punto inflexible en la historia política de Japón (Sánchez, 2018).

La era Shōwa, de 1926 a 1989, fue marcada por el reinado del emperador Hirohito. Aunque su nombre significa "paz iluminada", este periodo se caracterizó por una continua actividad militar de expansión.

El Japón de Shōwa se inclinó hacia el ultranacionalismo y el militarismo. La crisis económica mundial de 1929 agravó la tensión interna y fortaleció las posiciones de los grupos radicales. La ambición territorial japonesa, especialmente hacia China, se manifestó en la invasión de Manchuria en 1931, desafiando así el orden internacional establecido.

A pesar de las reservas personales de Hirohito hacia la guerra, la influencia del Ejército Imperial Japonés fue determinante en la política exterior del país. En 1933, Japón dejó la Sociedad de Naciones y estableció una alianza con Alemania e Italia, conformando el bloque conocido como el Eje Berlín-Roma-Tokio. En 1937, comenzó la Segunda Guerra Sino-japonesa, y más tarde, con su participación en la Guerra Mundial, Japón se convirtió en una de las principales potencias militares en la región del Pacífico (Wirtz, 2023).

Sin embargo, la derrota en 1945 marcó un cambio en la historia del país. El emperador Hirohito fue un símbolo del sistema imperial y un instrumento en manos militares. Su reinado, extendido hasta 1989, abarcó tanto los años de más gloria como los de más humillación en el Japón del siglo XX.

Shōwa fue un periodo de oposiciones en la historia de Japón, por la ambición imperial, la guerra y la reconstrucción (Aicega, 2019).

Aprovechando el estallido de la Segunda Guerra en Europa, Japón reforzó su ambición de expansión en Asia. El daño de las relaciones entre Japón y Estados Unidos, agravado por el embargo de petróleo de Roosevelt en 1941, marcó un

momento determinante. La inesperada agravante contra Pearl Harbor el 07 de diciembre del mismo año desató un conflicto mundial, manteniendo la posición de Japón como un factor definitivo dentro de las Potencias del Eje.

La derrota en la guerra, tras los bombardeos en Hiroshima y Nagasaki, marcó el fin del imperio japonés. La rendición impuesta a Japón supuso una transformación política. El poder absoluto del emperador fue reducido y se estableció un sistema político más democrático, con la elección del primer ministro por parte del parlamento.

La Segunda Guerra Mundial cambió a Japón, pasando de ser una potencia imperial a una nación ocupada y, después, a una democracia dependiente de Estados Unidos (Captivating History, 2020).

2.5. PERIODO HEISEI Y REIWA

Japón recuperó su soberanía en 1952 y experimentó un crecimiento económico rápido después de la guerra. El Partido Liberal Democrático dominó la política. Sin embargo, a partir 1990, el país entró en una recesión, acompañada de un envejecimiento de la población. Los desafíos económicos y sociales obligaron a Japón a

iniciar un proceso de reformas profundas, buscando modernizar sus estructuras políticas, económicas y sociales para adaptarse a las nuevas realidades del siglo XXI. Estas reformas pretenden revivir la economía y abordar los problemas demográficos que enfrenta el país (Captivating History, 2020).

La era Heisei, marcada por el reinado del emperador Akihito, se caracterizó por un énfasis en la paz y reconciliación. Akihito dedicó gran parte de su reinado a fortalecer las relaciones con China, buscando curar heridas históricas y construir una relación bilateral más sólida.

Paralelamente, Japón experimentó una profunda transformación social. La urbanización acelerada, generó una gran concentración de población. La región de Kantō llegó a albergar cerca de un tercio de toda la población, convirtiendo a Tokio en una de las ciudades más grandes del mundo. Esta migración, impulsada por las oportunidades laborales en las grandes ciudades, dejó muchos pueblos y aldeas vacías (Murai, 2022).

La sociedad competitiva japonesa, cuenta con un sistema de protección social limitado. Si bien el Estado ofrece subsidios por desempleo, estos suelen ser temporales y están

condicionados a la búsqueda activa de empleo. La asistencia social se concentra principalmente en aquellos que no pueden trabajar debido a discapacidades o enfermedades crónicas. Esta situación genera una gran presión sobre la población para mantenerse activa en el mercado laboral.

Entonces, la era Heisei fue un periodo de cambios para Japón. La búsqueda de la paz, la urbanización acelerada y evolución del sistema social son algunos de los aspectos destacados del periodo. Sin embargo, los desafíos demográficos y económicos, como la vejez de la población y la disminución de nacimientos, continúan siendo temas centrales en la agenda política japonesa (Pyle, 2010).

KAIZEN

La abundancia de empresas y compañías japonesas también se refleja en la cultura local. El principio del Kaizen, en principio un concepto de gestión de los años noventa, es aplicado a todas las áreas vitales (Aicega, 2019).

La era Reiwa se inició oficialmente el 1° de mayo de 2019 con la ascensión de Naruhito como el 126° emperador de Japón. Su coronación se llevó a cabo el 22 de octubre del mismo año.

Políticamente, esta era comenzó con Shinzo Abe consolidando su poder como primer ministro, un cargo que ocupó de manera ininterrumpida desde 2012. Sin embargo, el periodo Reiwa estuvo marcado por diversos desafíos. En julio de 2019, Japón y Corea del Sur iniciaron una guerra comercial, desencadenada por una disputa legal relacionada con el periodo de ocupación colonial japonesa (Murai, 2022).

Además de los conflictos internacionales, Japón también enfrentó tragedias internas. En julio de 2019, un incendio intencional en los estudios de Animación Kyoto causó la muerte de varias personas, convirtiéndose en uno de los peores ataques en la historia reciente del país. Meses después, en octubre de 2019, el huracán Hagibis azotó la región de Kantō, provocando inundaciones y causando la muerte de más personas.

La era Reiwa llegó a un trágico final en julio de 2022 con el asesinato de Shinzo Abe, ex primer ministro. Durante un discurso público en Nara, Abe fue atacado a balazos y falleció horas más tarde. (Captivating History, 2020).

2.6. ELECCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE PERIODO HISTÓRICO

El periodo Edo (1603-1868) se erige como una de las etapas con más estabilidad y prosperidad de la historia japonesa, convirtiéndolo en un caso de estudio excepcional para diversos campos de investigación. Su duración y la paz relativa permitieron el desarrollo de instituciones sociales, económicas y culturales que han dejado un gran precedente en la identidad japonesa actual.

Una de las razones principales para elegir este periodo como caso de estudio se encuentra en su sistema político y social. El shogunato de Tokugawa Ieyasu estableció un gobierno centralizado que unificó al país después de siglos de guerra civil. Este sistema feudal jerárquico, proporcionó una estabilidad política y económica que favoreció el crecimiento de las artes, la literatura, la filosofía y las ciencias. Igualmente, el sistema de clases samurái, campesino, artesano y comerciante, ofreció una fuente de análisis para comprender las relaciones sociales y las dinámicas de poder en una sociedad estratificada.

Desde una perspectiva económica, el Periodo Edo destaca por su

autosuficiencia y desarrollo urbano. Las ciudades de Edo (Tokio) y Osaka se convirtieron en centros comerciales y culturales importantes. La implementación de políticas como el sakoku o aislamiento nacional, y el sistema de clases mercantiles permitieron el crecimiento económico. Estudiar este periodo permite comprender los mecanismos de la economía preindustrial y los desafíos que enfrentó Japón al intentar adaptarse a los cambios globales.

Además, este periodo es un caso de estudio idóneo para analizar la cultura y tradiciones japonesas, ya que, se desarrollaron muchas de las artes y costumbres que actualmente se consideran sólo japonesas, como el teatro kabuki, la ceremonia del té, la caligrafía y ukiyo-e. El estudio de estas manifestaciones culturales permite comprender la evolución de la identidad japonesa y su relación con la historia y lo social.

De esta manera, el Periodo Edo ofrece la posibilidad de analizar una sociedad compleja en un contexto histórico determinado. Su estabilidad política, desarrollo económico, cultura y legado lo convierten en un caso de estudio interdisciplinar, como en la sociología, la antropología, la economía y la historia. Así que, al

estudiar este periodo, se pueden obtener lecciones valiosas sobre la construcción de una nación, la evolución de las instituciones

sociales y la importancia de la cultura en la identidad de un pueblo.



Figura 2. Historia de Japón. Fuente: Microsoft Designer IA (2025)

3. CAPÍTULO 3 – CULTURA GENERAL Y POP EN JAPÓN

Japón es un país que combina lo tradicional con la cultura popular y moderna. En este capítulo se observan los aspectos que conforman su identidad cultural como su geografía, demografía y las celebraciones anuales.

Se describen expresiones de arte como la caligrafía, el teatro y la música, además de algunas actividades recreativas tradicionales y contemporáneas.

La gastronomía, al igual que la visión japonesa espiritual, reflejan su lenguaje y vida cotidiana.

Finalmente, también se abordan los temas del *manga*, el *anime* y el mundo *otaku*, mostrando cómo este país ha influido en la cultura global.

3.1. TIERRA Y POBLACIÓN

Japón es un país ubicado en el este de Asia, conformado por miles de islas. Las cuatro principales son Honshu, Hokkaido, Kyushu y Shikoku. Geográficamente, el país se caracteriza por su relieve montañoso, con cadenas que recorren la mayor parte del territorio. Esta composición ha condicionado el

asentamiento de la población, concentrándola en las costas y valles.

La población de Japón, según datos del Banco Mundial en 2023, supera los ciento veinticinco millones de habitantes. Sin embargo, el país enfrenta un desafío demográfico con una tasa de natalidad baja y una esperanza de vida que han provocado un envejecimiento de la población. Esto tiene implicaciones sociales y económicas, como la disminución de la mano de obra y el incremento de la presión sobre el sistema de pensiones y salud (Japón, 2025).

La densidad de población en Japón es una de las más altas del mundo, con una gran concentración de habitantes en las grandes ciudades como Tokio, Osaka y Nagoya. Esta urbanización ha generado una serie de problemas ambientales y sociales, como la contaminación y la congestión. A pesar de estos desafíos, Japón ha logrado mantener un alto nivel de vida y es reconocido a nivel mundial por sus avances tecnológicos y su cultura (Mundial, 2023).

3.2. FIESTAS Y FESTIVALES

DÍA DE AÑO NUEVO (1° DE ENERO) - SHOGATSU 正月

El Shogatsu representa la festividad más significativa en Japón a lo largo del año. Aunque tradicionalmente su nombre abarca todo el primer mes, en la actualidad su celebración tiene lugar el 1 de enero, conforme al calendario gregoriano.



Figura 3. Shogatsu-Año Nuevo Japonés.
Fuente: top.his-usa.com (2020)

Las festividades se extienden por tres días, durante los cuales las familias se reúnen para disfrutar de juegos tradicionales y comidas especiales. Es costumbre realizar una limpieza profunda de los hogares y decorarlos con kadomatsu, arreglos florales con pino que simbolizan la longevidad. Estos se colocan el 14 de diciembre y se retiran el 14 de enero.

Durante el Shogatsu, es común intercambiar regalos llamados seibo, como agradecimiento a quienes

brindaron ayuda durante el año. Además, se envían tarjetas de felicitación que se acumulan en las oficinas de correos para ser entregadas en un envío especial el 1 de enero (Sosnoski, 2013).

CEREMONIA DE LANZAMIENTO DE FRIJOLES (03 DE FEBRERO) - SETSUBUN 節分

Se trata de una festividad japonesa que se realiza en la víspera del inicio de una nueva estación. Su nombre tiene un significado literal de "separación de estaciones", aunque comúnmente se asocia al setsubun de primavera, denominado formalmente risshun (立春?), el cual se conmemora cada año el 3 de febrero.



Figura 4. Setsubun-Ceremonia de lanzamiento de frijoles. Fuente: [learnjapanese](http://learnjapanese.com) (2019)

Relacionado con la celebración del Año Nuevo Chino, el setsubun de primavera puede interpretarse como una especie de víspera de año nuevo. Además, se lleva a cabo un ritual específico destinado a expulsar las energías negativas acumuladas en el año anterior y a mantener alejados a los espíritus malignos en el

ciclo que comienza. Este ritual, conocido como mamemaki, se traduce literalmente como "esparcir habichuelas" (Nippon.com, 2015).

FESTIVAL DE MUÑECAS - HINA MATSURI 雛祭 / ひな祭り

El Hinamatsuri (雛祭り), Momo No Sekku (桃の節句) o Festivo de los Melocotones, se celebra el 3 de marzo, antiguamente era el tercer día del tercer mes del calendario lunisolar (旧暦, kyūreki).



Figura 5. Hina Matsuri-Día de las Niñas.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

Esta arraigada tradición japonesa, cada vez más popular, ve a las niñas vestidas con kimono (着物). Las familias se reúnen para orar por la buena salud y prosperidad de sus pequeñas "princesas".

Días antes, se exhiben las "hinaninyō" (雛人形), muñecas que representan a la corte imperial

Heian, en una escalera llamada "hinadan" (雛壇). Estas muñecas, a menudo reliquias familiares o regalos, se colocan en un orden simbólico específico. Los padres piden salud, felicidad y un buen matrimonio para sus hijas a través de este ritual. Es importante retirar las muñecas rápidamente después del 03 de marzo (The Spruce Eats, 2006).

VISTA DE LAS FLORES DE CEREZO - HANAMI 花見

En Japón, la flor de cerezo (桜, sakura) y la del ciruelo (梅, ume), tienen un importante significado ligado al código samurái. La sakura era el emblema de estos guerreros, que aspiraban a morir en su máximo esplendor, como la flor que cae antes de marchitarse. Una leyenda cuenta que las sakuras se tornaron rosadas por la sangre del seppuku (切腹) realizado ante ellas.

Hanami (花見), la tradición de admirar las flores y su belleza, se asocia principalmente a la floración de los cerezos. Desde fines de febrero a principios de mayo, los cerezos florecen de norte a sur, anunciado por el pronóstico sakurazensen (桜前線). La gente se reúne en parques para hacer pícnic bajo las sakuras, una costumbre que continúa por la noche como yozakura

(夜桜). Incluso el arquitecto Toyō Itō recordaba esta práctica como una forma sencilla y bella de "arquitectura" (Lau, 2024).

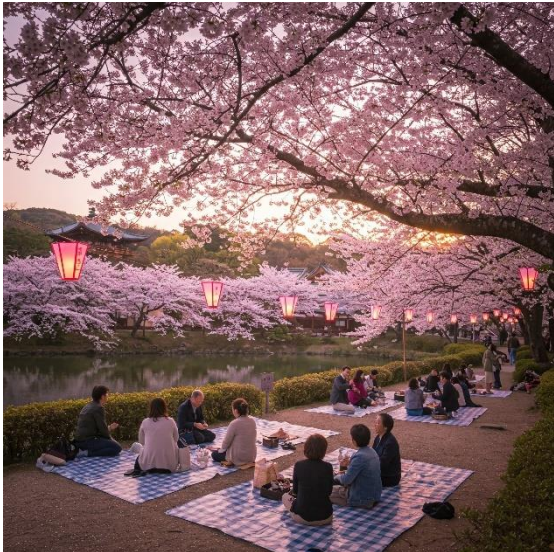


Figura 6. Hanami-Vista de las flores de Cerezo. Fuente: IA Google Gemini (2025)

DÍA DE LOS NIÑOS - TANGO-NO-SEKKU 端午の節句

Originalmente llamado Tango no Sekku (端午の節句), el 5 de mayo se fijó como fecha tras el período Nara para ritos de purificación. Hasta 1948, era conocido como "Día de Niños", en contraposición al Hinamatsuri (雛祭り) del 3 de marzo. Ese año, el gobierno lo declaró fiesta nacional, Kodomo no Hi (こどもの日), para celebrar la felicidad de los niños y agradecer a las madres.

Este día, las familias vuelan cometas koinobori (鯉のぼり) y exhiben el casco kabuto (兜), símbolo de niños fuertes. También

se celebra la figura de Kintarō (金太郎). Tradicionalmente se sirven mochi envueltos en hojas de roble (Kashiwa-mochi, 柏餅) y chimaki (粽), una pasta de arroz dulce envuelta en hojas de iris o bambú (Centro Cultural Japonés, s.f.).



Figura 7. Tango no Sekku o Kodomo no Hi-Día de los Niños. Fuente: orientalsouls (2018)

FESTIVAL BUDISTA DE TODAS LAS ALMAS - O BON 旧盆

El Bon Odori (盆踊り) es un festival de danza japonesa tradicional que se celebra localmente de julio a agosto (verano) para dar la bienvenida al alma de los antepasados durante la festividad budista del Bon (盆).



Figura 8. O-bon-Festival Budista de todas las almas. Fuente: Pinterest (2021)

La gente es reunida alrededor de una torre con tambores taiko (太鼓)

y baila alegremente música tradicional durante la noche, momento en que se cree que regresan los espíritus. El Obon u O-Bon (お盆), una tradición semi-religiosa de culto a los ancestros, se realiza del 13 al 16 de agosto en gran parte de Japón, aunque algunas regiones lo celebran en julio (Bon de julio). Esta costumbre de 500 años incluye danzas como el Bon Odori y festivales como el Gozan no Okuribi (五山送り火), siendo una importante interacción social comunitaria (Nippon.com, 2015).

FESTIVALES DE OTOÑO - AKI MATSURI 秋まつり

En Japón, la llegada de una nueva estación se conmemora mediante rituales religiosos diseñados para orar con el propósito de liberarse de errores pasados o eventos desafortunados, así como para atraer bendiciones en los meses siguientes.

Durante el Aki Matsuri, los participantes tienen la oportunidad de plasmar sus deseos en tablillas de madera, las cuales, posteriormente, son lanzadas a una hoguera sagrada por los monjes que siguen la práctica del shugendō (修験道).

El shugendō es una disciplina ascética de montaña con raíces en

el Japón pre-feudal, cuya tradición místico-espiritual sostiene que alcanzar la iluminación equivale a lograr la comunión con los kami (神), las deidades de la cultura japonesa (Sosnoski, 2013).



Figura 9. Aki Matsuri-Festival de Otoño.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

FESTIVAL SIETE-CINCO-TRES - SICHIGO-SAN 七五三

El Shichi-Go-San (七五三), o "siete, cinco, tres", es un rito de paso anual japonés el 15 de noviembre para niñas de 3 a 7 años y niños entre 3 y 5. Las familias visten a sus hijos de forma tradicional y visitan santuarios sintoístas o templos budistas para agradecer y orar por su salud. Antiguamente, al cumplir tres años se realizaba el kamioki (髪置き) para permitirles crecer el cabello. Los niños de cinco años celebraban el hakamagi (袴着) al usar hakama por primera vez, y las niñas de siete el obitoki

(帯解) al cambiar el obi infantil por uno más ancho. La fecha auspiciosa se popularizó con Tokugawa Tsunayoshi. Estos ritos marcan el paso de ser infante (幼児, yōji) a la juventud (児童, jidō). En Kansai existe el jūsan-mairi (十三参り) para los trece años. Desde la era Taishō, el Shichi-Go-San se expandió y se hizo más elegante (Papp, 2013).



Figura 10. Shichi-Go-San-Festival Siete-Cinco-Tres. Fuente: Pinterest (2017)

3.3. ARTES Y OFICIOS

CEREMONIA DE TÉ - CHANOYU 茶の湯

La ceremonia del té en Japón, Chanoyu (茶の湯), ritual tradicional con raíces en el budismo Zen, busca conectar al invitado con la naturaleza y el autoconocimiento a través de la meditación durante la preparación del té. Sus orígenes se remontan al siglo VIII, con la importación del té desde China por monjes budistas que lo usaban con

finés medicinales y rituales en monasterios Chan'n (Zen). No obstante, se consolidó como arte a finales del periodo Muromachi (1336-1573) gracias a monjes como Ikkyū Sōjun (一休宗純), Murata Jukō (村田珠光) y Sen-no-Rikyu (千利休), quienes desarrollaron el Cha-dō (茶道), o "camino del té", con una estética influenciada por el Zen. Okakura Kakuzō destacó su impacto en otras artes japonesas como la artesanía en bambú, la cerámica y la arquitectura de las casas de té (O'Brien, 2019).



Figura 11. Chanoyu-Ceremonia del Té. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Existen principalmente tres tipos de té japonés: negro (fermentado), oolong (semifermentado) y verde, siendo este último el más consumido. Japón desarrolló un método único para el Matcha (抹茶), té en polvo usado en la ceremonia, cultivado a

la sombra y distinto del Sencha (煎茶), cultivado al sol.

La ceremonia se basa en cuatro principios Zen: armonía (和, wa), respeto (敬, kei), pureza (清, sei) y tranquilidad (寂, jaku), buscando cultivar buenos modales, promover relaciones, crear conciencia sobre la naturaleza y encontrar paz mental. El anfitrión, con certificación menjo (免許), guía la ceremonia, requiriendo años de aprendizaje sobre el té, artes relacionadas y etiqueta. Hombres y mujeres pueden ser anfitriones. El té de Uji, cerca de Kioto, es considerado uno de los mejores para la ceremonia (De la Peña, 2016).

ARREGLOS FLORALES - IKEBANA 生け花

El término Ikebana (生け花?), traducido como "Flor viviente", es la denominación empleada para referirse al arte japonés del arreglo floral. También recibe el nombre de kadō (華道 ó 花道?), que significa "el camino de las flores", resaltando su dimensión estética y espiritual dentro de la tradición japonesa (Sosnoski, 2013).

El Ikebana (生け花), más que arreglo floral occidental, es un antiguo arte japonés arraigado en el respeto a la naturaleza, como la

caligrafía, el Chanoyu (茶の湯) y el haiku. Es una disciplina, un "do" o filosofía de vivir en comunión con la naturaleza, como expresó Matsuo Basho (松尾芭蕉).



Figura 12. Ikebana-Arreglos florales.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

Compone motivos decorativos con flores, ramas, hojas y frutos, siendo también una forma de meditación conectada a los ciclos de la vida. Su naturaleza efímera reflexiona sobre el tiempo. Con más de 500 años de origen religioso, hoy es global. El Ikebana une naturaleza y humanidad, enfatizando tallos y hojas, forma y línea bajo reglas orgánicas. El minimalismo es clave, y su estructura triangular simboliza cielo, tierra y hombre (o sol, luna y tierra). El contenedor es esencial (Shimbo, 2020).

ALFARERÍA CERÁMICA - YAKIMONO 焼きもの

La cerámica y porcelana japonesa (陶磁器, Tojiki; 焼きもの, Yakimono; 陶芸, tōgei) son un arte ancestral que se remonta al Neolítico. Los hornos japoneses han producido diversas formas cerámicas.



Figura 13. Yakimono-Cerámica japonesa.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

La historia destaca alfareros artistas como Honami Koetsu (本阿弥光悦), Ogata Kenzan (尾形乾山) y Aoki Mokubei (青木木米), así como los hornos Anagama (穴窯). El gres de alto fuego sin esmaltar mantuvo su popularidad incluso tras la llegada de la porcelana. Influenciada por China y Corea desde el siglo IV, Japón adaptó estos estilos creando piezas de carácter único. En el siglo XX, la industria cerámica creció significativamente con

empresas como Noritake y Toto Ltd (Wilson, 2020).

PINTURAS JAPONESAS - NIHONGA 日本画

Nihonga (日本画), literalmente "Pinturas de estilo japonés", siguen las convenciones artísticas tradicionales de Japón en técnicas y materiales. El término surgió en el periodo Meiji (1868-1912) para distinguirlas del Yōga (洋画) occidental. Nihonga defiende la pintura tradicional japonesa tras la apertura al occidente en 1853, que generó una reacción en defensa de la estética y técnicas propias.



Figura. 14 Nihonga-Pinturas japonesas.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

Aunque influenciado por elementos occidentales, el Nihonga actual mantiene la esencia tradicional. Destaca por la durabilidad y persistencia del color, logradas con pigmentos minerales

(principalmente) y, en menor medida, vegetales o animales, preparados justo antes de pintar. Su conservación requiere cuidado ante cambios de temperatura, humedad y luz, almacenándose enrolladas en cajas de madera (Maldonado, 2023).

CALIGRAFÍA - SHODO 書道

El shodō (書道) o «camino de la escritura», es el arte de la caligrafía japonesa y una disciplina fundamental que forma parte de la enseñanza primaria. Tiene sus raíces en la caligrafía china y, tradicionalmente, se ejecuta con pincel, tintero, pisapapeles y papel de arroz, aunque también se puede practicar empleando el fudepen.



Figura. 15 Shodo-Caligrafía. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El shodō se centra en la escritura de hiragana, katakana y kanji, y maestros calígrafos son contratados

para documentos importantes. Requiere precisión, gracia y seguir el orden específico de los trazos del kanji.

Comparte raíces con la caligrafía china, reconociendo estilos como tensho (篆書), reisho (隸書), kaisho (楷書), gyōsho (行書) y sōsho (草書), cada uno con características y usos distintos a lo largo de la historia (Takeda, 2023).

PAPEL JAPONÉS - WASHI 和紙



Figura 16. Washi - Papel japonés. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El washi (和紙), o papel japonés, es un papel fino fabricado en Japón a mano con plantas locales como kaji (梶), ganpi (雁皮), mayumi (檀), bambú, cáñamo, arroz y trigo. Las fibras con más prestigio son kozo, gampi y mitsumata. El kozo, de fibras largas, es resistente y estable. El gampi, de fibras brillantes y cortas, es translúcido

y resistente a insectos. El washi tiene vetas casi invisibles, rasgándose linealmente en la dirección de la fibra y siendo resistente al desgarro transversal (González Alberdi, 2008).

BAMBÚ - TAKE 竹

El bambú, o "take" (竹) en Japón, es un regalo natural de varios usos, desde herramientas ancestrales hasta decoración moderna. En Japón, su presencia llena la vida diaria de arte, artesanía, diseño, literatura y gastronomía, adornando textiles elegantes, utensilios y festividades como el Año Nuevo (kadomatsu, 門松).

El bambú simboliza fidelidad y constancia, enseñando adaptación y paciencia. Su reproducción implica largos periodos de desarrollo radicular antes de un rápido crecimiento. Esto inspira una metáfora sobre el aprendizaje como base para un futuro próspero en la filosofía japonesa (Abe, 2023).

Simple, resistente y adaptable, el bambú representa paciencia, vitalidad, honestidad, prosperidad y pureza, alejando malos espíritus. Los bosques de bambú ofrecen paisajes alusivos en cada estación, reflejando la conexión japonesa con la naturaleza.



Figura 17. Take-Bambú japonés. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Por ello, templos como Tenryu-ji, Entsuu y Fushimi-Inari Taisha representan la esencia y el conocimiento acumulado del País del Sol Naciente o País del Crisantemo (Ikebana, 2011).

DRAMA JAPONÉS - NOH & KYOGEN 能 & 狂言

El noh (能) y el kyogen (狂言) forman parte de las cuatro grandes expresiones del teatro clásico japonés, junto con el kabuki (歌舞伎) y el bunraku (文楽). Surgido en el siglo XIV, el noh, que abarca también el estilo cómico del kyogen, es reconocido como la tradición teatral profesional más antigua de Japón. Aunque inseparables, son opuestos: el noh es simbólico y ritual, mientras que el kyogen busca hacer reír.

Un programa tradicional incluye cinco obras de noh intercaladas con kyogen, siguiendo la estructura dramática jo-ha-kyu (序破急). El repertorio noh incluye okina (翁) y unas 240 obras en cinco grupos: dioses (waki noh, 脇能), guerreros (shura-mono, 修羅物), pelucas (kazura-mono, 鬘物), misceláneas (zatsu noh, 雑能) y demonios (kiri-noh, 鬼能).



Figura 18. Noh & Kyogen-Drama japonés.
Fuente: en.japantravel.com (2023)

El kyogen, de origen en el entretenimiento chino, evolucionó a sarugaku (猿楽) y se distinguió del noh en el siglo XIV. Patrocinado por la clase militar hasta la restauración Meiji (明治維新), hoy pervive gracias a familias. Los actores kyogen actúan independiente o en programas noh, donde sus papeles (aikyogen, 間狂言) a menudo sirven de puente entre actos, explicando la historia en lenguaje coloquial (Web Japan, s.f.).

TEATRO JAPONÉS - KABUKI 歌舞伎



Figura 19. Kabuki-Teatro japonés.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

El kabuki (歌舞伎) es un teatro tradicional japonés con drama estilizado y maquillaje elaborado. Los kanji significan "cantar, bailar, habilidad", aunque se cree derivado de kabuku ("inclinarse" o "extraño"), interpretándose como teatro "experimental". Popular en Japón moderno, sus actores aparecen en cine y TV, como el onnagata (女形) Bando Tamasaburo V (坂東玉三郎). Algunas compañías tienen actrices onnagata. Surgido en el periodo Edo (siglo XVII), inicialmente actuaban hombres y mujeres, pero se limitó a hombres, con onnagata para roles femeninos y otros estilos como aragoto (荒事) y wagoto (和事). Las obras tratan de historia y moral, con voz monótona y música tradicional. El escenario tiene

elementos como hanamichi (花道), mie (見得) y keshō (化粧). Tras 1868, buscó adaptarse al gusto moderno, siendo hoy el teatro japonés más apreciado y Patrimonio de la UNESCO desde 2005 (UNESCO, 2025).

JUEGOS DE MARIONETAS - BUNRAKU 文楽

El bunraku (文楽), o Ningyō jōruri (人形浄瑠璃), es teatro de marionetas japonés que une marionetas (ningyō), recitación (jōruri) por el tayū (太夫) y música de shamisen (三味線).



Figura 20. Bunraku-Juegos de marionetas.
Fuente: Meta AI (2025)

Proclamado por la UNESCO, combina narración cantada, música y marionetas, surgiendo en el periodo Edo. Sus historias son de relatos históricos (Jidaimono, 時代物) y dramas contemporáneos (Sewamono, 世話物). A mediados del siglo XVIII adoptó su estilo: tres

marionetistas manipulan grandes marionetas articuladas visibles al público.

El tayū narra desde una plataforma (yuca, 床) mientras toca el shamisen, interpretando todos los personajes con voz y entonación. Los movimientos coordinados de los marionetistas dan realismo a las marionetas con vestimentas suntuosas y expresiones faciales únicas. Llamado Ningyo Jōruri Bunraku desde fines del siglo XIX, se representa principalmente en el Teatro Nacional Bunraku de Osaka. De 700 obras Edo, 160 siguen en repertorio. Designado "Bien cultural inmaterial importante" en 1955, atrae a jóvenes artistas y sigue interesando al público (UNESCO, 2008).

MÚSICA TRADICIONAL - HOGAKU 邦楽

Japón tiene una rica cultura musical (音楽, ongaku) con estilos tradicionales (邦楽, hōgaku) y occidentales (J-Music). La música local es común en karaokes. La música tradicional se basa en la respiración humana, no en tiempos matemáticos.

En el siglo XVI, monjes Zen komuso desarrollaron el suizen, meditación sonora con el shakuhachi (尺八), considerado hooki (法器), no gakkī

(楽器). Tras ser proscritos en 1871, su música se transmitió como honkyoku (本曲).



Figura 21. Hogaku-Música tradicional japonesa. Fuente: Meta AI (2025)

Estilos antiguos son shōmyō (声明) y gagaku (雅楽) de los periodos Nara y Heian. El gagaku incluye kangen (管弦) y bugaku (舞楽). Los samuráis también practicaban música. El teatro musical incluye el refinado noh (能) del siglo XIV y el bunraku (文楽) con marionetas y shamisen del periodo Edo, así como el popular y colorido kabuki (歌舞伎) con nagauta y shamisen (Tanamachi Castro, 2020).

POEMAS CINCO-SIETE-CINCO - HAIKU 俳句

El haiku (俳句) es un breve poema japonés de diecisiete moras en tres versos de cinco, siete y cinco, aunque hay debate sobre la métrica. Tradicionalmente describe la

naturaleza, las estaciones y la vida diaria con naturalidad, sencillez y sutileza, sin metáforas. La base del haiku es el aware, una profunda emoción estética y sentimental evocada por la visión melancólica de la naturaleza.

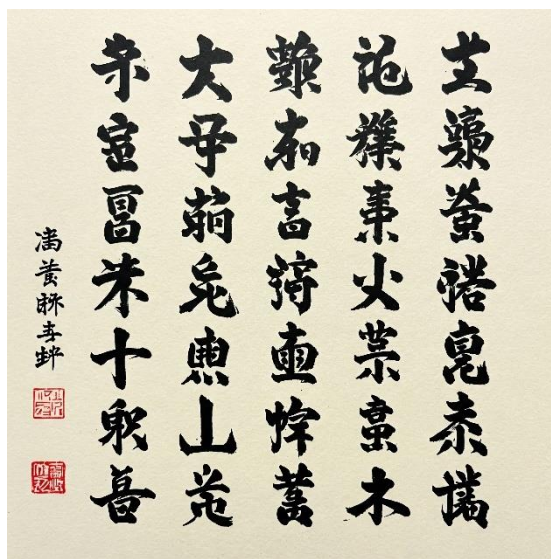


Figura 22. Haiku-Poemas cinco-siete-cinco. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El haijin (俳人) se elimina del proceso para una comunicación directa, como el haragei (腹芸). Tras Bashō (芭蕉) y Onitsura (鬼貫) en el siglo XVII, se consolidó como un camino de desarrollo espiritual (Universo de Letras, 2020).

LUCHA JAPONESA - SUMO 相撲

El sumo (相撲, sumō) es un deporte de combate japonés donde dos rikishi (力士) luchan cuerpo a cuerpo para derribar o sacar al rival de un círculo. Considerado arte nacional con raíces sintoístas, tiene reglas simples: pierde quien

toca el suelo con algo más que los pies, sale del círculo o usa técnicas ilegales (kinjite, 禁じ手). Perder el mawashi (廻し) también implica derrota. Los combates son breves, precedidos por rituales.



Figura 23. Sumo-Lucha japonesa.
Fuente: Meta AI (2025)

Los rikishi son grandes, con dietas para ganar peso. El ring es el dohyō (土俵), de arcilla con arena y delimitado por una sogá de arroz (tawara, 俵). No hay límite de peso. Es obligatorio el pelo largo hasta el retiro. Solo hombres pueden ser profesionales; las mujeres tienen prohibido tocar el dohyō por tradición, salvo emergencias (Sadurní, 2022).

PELEA MANO A MANO - JUDO & KARATE 柔道 & 空手

El judo (柔道, jūdō), "camino de la flexibilidad" de Jigorō Kanō, es un arte marcial moderno japonés que

desarrolla física, mental y emocionalmente.



Figura 24. Judo-Pelea mano a mano.
Fuente: Meta AI (2025)

Los judocas (柔道家) aprenden técnicas psicomotrices como lanzamientos y algunas sumisiones, siendo útil para fuerzas de seguridad (Comité Olímpico Internacional, s.f.).

El karate (空手, karate), "mano vacía", de Okinawa, se basa en wushu. Los karatecas (空手家) buscan crecimiento interior (Dō, 道) más allá de la técnica (jutsu, 術). Gichin Funakoshi, fundador del Shotokan, lo vio como purga de pensamientos egoístas y sin primer ataque (Karate ni senté nashi, 空手に先手無し), promoviendo humildad, cortesía y coraje ante la adversidad (Comité Olímpico, s.f.).



Figura 25. Karate-Pelea mano a mano.
Fuente: Meta AI (2025)

ESGRIMA Y TIRO CON ARCO - KENDO & KYUDO 剣道 & 弓道

El kendo (剣道), cuyo significado es "camino del sable", es una disciplina moderna de budō (現代武道) que emplea el shinai (竹刀). Descendiente de antiguas escuelas ryū (流), como Ono-ha Ittō-ryū (小野派一刀流), permite el enfrentamiento entre oponentes equipados con bōgu (防具) y shinai, además de integrar kata (形) ejecutados con bokuto (木刀). Su influencia se extendió al desarrollo de otros gendai budō, como el karate y el aikidō. Su propósito es disciplinar el carácter a través de los principios de la katana (刀), valorando cortesía, honor y contribuyendo a la paz. En 2023, había más de dos millones de kendokas (剣道家).

El kyūdō (弓道), "camino del arco largo", es otro gendai budō, diferente del yabusame (流鏑馬) y kyūjutsu (弓術). Busca el desarrollo moral y espiritual a través del "tiro correcto es golpe correcto" (seisha eichu, 正射必中). El objetivo espiritual es la expansión natural (nobiai, 伸び合い) en el tiro. Tiene medio millón de practicantes (Parrilla Romero, 2023).



Figura 26. Kendo & Kyudo-Esgrima y Tiro con arco. Fuente: IA Google Gemini (2025)

GENTE DEL ARTE - GEISHA 芸者

Una geisha (芸者) es una artista tradicional en Japón que entretiene en fiestas con artes como danza, música (shamisen, flauta, tambores), ikebana (生け花) y ceremonia del té. Su aprendizaje comienza joven. En Kioto, se usan geiko (芸妓) y maiko (舞妓). Fueron comunes en los siglos XVIII-XIX, pero hoy su número ha disminuido. Aunque a veces se

confunden con prostitutas, su labor principal es el entretenimiento artístico refinado. Surgieron en el siglo XVIII, combinándose como bailarinas (odoriko) y artistas masculinos.



Figura 27. Geisha-Artistas tradicionales japonesas. Fuente: Meta AI (2025)

Las okiya (置屋) eran sus casas de formación en los hanamachi (花街). Formarse era costoso, requiriendo mecenas. Fases incluían oshaku (酌) y maiko. Hoy, su práctica es limitada en áreas como Asakasa (浅草) y Miyagawacho (宮川町) debido al alto coste (Couto, 2024).

3.4. RECREACIÓN Y OCIO

JUEGOS DE MESA JAPONESES - GO & SHOGI 囲碁将棋

El Go (囲碁) y el Shogi (将棋), venerados pasatiempos nipones durante siglos exigen una aguda

concentración y una mente estratégica, manteniendo su popularidad hasta nuestros días.



Figura 28. Juegos de mesa japoneses. Fuente: Meta AI (2025)

Al igual que el ajedrez y el bridge en Occidente, los aficionados japoneses estudian libros y periódicos para perfeccionar sus tácticas. Curiosamente, ambos juegos atraen a jugadores extranjeros en Japón.

El Shogi, con su similitud al ajedrez, suele ser asimilado con rapidez por los occidentales. Sin embargo, el Go, con su vasta comunidad de jugadores y clubes, ofrece a los foráneos un abanico más amplio de adversarios para poner a prueba sus habilidades (Silver, 2018).

JUEGOS DE MANOS - JANKEN じゃんけん

El Janken (じゃんけん), conocido también como Piedra-Papel-Tijera, es un juego infantil fundamental en Japón. Su simplicidad lo convierte en una herramienta cotidiana para resolver disputas menores o decidir roles, similar al "eeny, meeny, miney mo" occidental.



Figura 29. Juegos de manos. Fuente: Meta AI (2025)

Los niños japoneses recurren a él para determinar quién queda "fuera" en juegos o quién debe ser eliminado. El Janken no es una invención autóctona; se considera una adaptación de los juegos "ken" (拳) introducidos desde China durante el siglo XVII, lo que le confiere una rica historia transcultural. Sus antecedentes en la infancia japonesa aseguran su continua transmisión generacional (Hirose, 2023).

PAPIROFLEXIA - ORIGAMI 折り紙

El interés estadounidense por el origami (折り紙), arte japonés de plegado de papel, despegó en la década de 1920 gracias a la publicación de un libro en inglés por un etnógrafo.

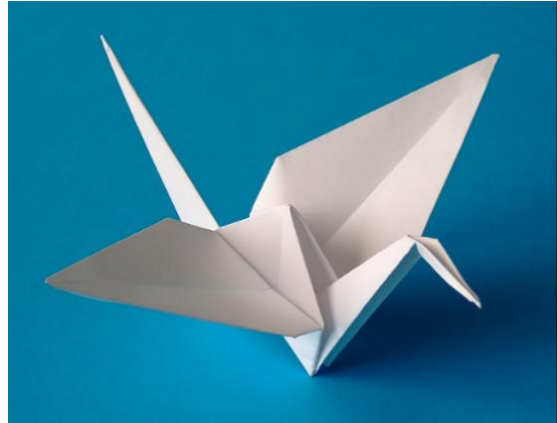


Figura 30. Grulla de papel. Fuente: Wikipedia.org (2022)

Su fascinación por la destreza infantil al crear diversas figuras con simples dobleces resonó profundamente. Europa también sucumbió a su encanto, con figuras como el filósofo español Unamuno entre sus entusiastas. La ilimitada variedad de formas y materiales, desde papel brillante hasta washi (和紙) e incluso monedas, atrae a creadores tanto en América como en Europa. Un ángel navideño de origami con el rostro de Benjamin Franklin en un billete de \$100 podría ser un obsequio singular (Smith, 2024).

CARTAS/NAIPES DE FLORES - HANAFUDA 花札

Conocido como hanafuda (花札), hanagaruta (花ガルト) o hanaawase (花合わせ), este juego de cartas de "flor" llegó a Japón a fines del siglo XVI a través de comerciantes holandeses en Nagasaki (長崎).



Figura 31. Juego de cartas de flores.
Fuente: Meta AI (2025)

Su dinámica emocionante y rápida conquistó al público, y pronto artesanos locales crearon versiones japonesas de las cartas. En menos de un siglo, los salones de hanafuda proliferaron por todo el país, convirtiéndose en un pasatiempo común en casas de té, machiai (待合) y otros lugares de reunión y relajación. Su atractivo perdurable radica en su sencillez y la belleza de sus ilustraciones florales (Sosnoski, 2013).

JUEGO DE PINBALL JAPONÉS - PACHINKO パチンコ



Figura 32. Pinball japonés. Fuente: Meta AI (2025)

El pachinko (パチンコ) se asemeja a las máquinas tragamonedas en su atractivo adictivo, ritual mecánico y supersticiones de máquinas y días "afortunados". Legalmente, no es juego; las bolas ganadas se "intercambian" por bienes. Sin embargo, esta sutileza legal permite que los salones de pachinko estén omnipresentes en Japón, cerca de estaciones de tren y en filas de tiendas. Esta accesibilidad contrasta con la ubicación restringida de los casinos tradicionales. La popularidad del pachinko radica en su combinación de azar y la promesa de una recompensa indirecta (Nakamura, 2024).

AGUAS TERMALES - ONSEN 温泉

En Europa, siglos XVIII y XIX, los balnearios termales se erigieron como puntos de encuentro predilectos para la élite adinerada y aristocrática. La misma palabra "spa", hoy sinónimo de "onsen" (温泉) a nivel global, tuvo su origen en el nombre de una localidad belga famosa por sus aguas curativas.



Figura. 33. Onsen Hot springs. Fuente: Meta AI (2025)

Sin embargo, la tradición y la profunda apreciación europea por las aguas termales palidecen en comparación con la arraigada cultura onsen de Japón. Para los japoneses, el onsen trasciende el mero baño; es un ritual ancestral, un espacio de relajación, sanación y conexión social profundamente integrado en su historia y vida cotidiana (Dupont, 2025).

POSADAS JAPONESAS - RYOKAN 旅館

Una de las experiencias más distintivas para un turista en un ryokan (旅館), el alojamiento tradicional japonés, gira en torno al baño. Los recién llegados se sorprenden al encontrar un yukata (浴衣), una bata de descanso japonesa limpia y doblada con esmero en el armario. Al transitar por los pasillos entre las 5:00 y las 6:00 pm, es común observar a los huéspedes japoneses ataviados únicamente con zapatillas y yukata, portando sus toallas de baño.



Figura 34. Posadas japonesas. Fuente: Meta AI (2025)

Esta costumbre refleja la tradición japonesa de relajarse profundamente antes de la cena, y la inmersión en una reconfortante tina de agua caliente se considera la vía más expedita para alcanzar ese estado de bienestar (Miller, 2025).

3.5. GASTRONOMÍA

La gastronomía japonesa (日本料理, nihon ryōri) se distingue por la frescura y estacionalidad de sus ingredientes: pescado fresco, verduras de temporada y tofu de soja pura, combinados para crear platos deliciosos y visualmente atractivos. Los cereales, especialmente el arroz (ご飯, gohan), son la base, derivando en preparaciones como el sushi (寿司), onigiri (お握り) y mochi (餅) (Sosnoski, 2013).



Figura 35. Gastronomía japonesa.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

El pescado y los mariscos son omnipresentes, desde nigiri (握り) y sashimi (刺身) hasta tempura (天ぷら) y sukiyaki (すき焼き). La soja, en forma de tofu (豆腐), miso (味噌) y salsa de soja (醤油, shōyu), es esencial. El jengibre (生姜, shōga) añade sabor y beneficios digestivos.

La etiqueta en la mesa incluye decir "itadakimasu" (いただきます) antes de comer y "gochisōsama deshita" (ご馳走様でした) al terminar. Se come con palillos (箸, hashi), evitando dejarlos verticales en el arroz. Las porciones son pequeñas para disfrutar de variedad y evitar comer en exceso, servidas en platos pequeños o bento (弁当). El sabor umami (旨味), el "quinto sabor", está presente en ingredientes como el kombu (昆布), un tipo de alga marina, katsuobushi (鰹節), atún ahumado, shiitake (椎茸), un hongo comestible, y la salsa de soja, creando la profundidad de la cocina japonesa (Japón-España, s.f.).



Figura 36. El quinto sabor japonés.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

COCINA JAPONESA - NIHON RYORI 日本料理

La presentación de la comida japonesa (日本料理, nihon ryōri)

orquesta un fascinante estudio de contrastes sensoriales. En una misma mesa, la delicadeza del pescado crudo (刺身, sashimi) dispuesto sobre hielo coexiste con la reconfortante calidez de sopas humeantes. El daikon oroshi (大根おろし), rábano rallado de sabor refrescante, se ofrece como contrapunto a platos calientes, mientras que el wasabi picante (わさび) verde realza la frescura de preparaciones frías como el sashimi (Gakko Sushi, s.f.).



Figura 37. Cocina japonesa. Fuente: Meta AI (2025)

La experiencia gustativa se enriquece aún más con la presencia simultánea de notas dulces y ácidas. Adicionalmente, se exploran contrastes texturales al servir alimentos de consistencia densa junto a aquellos de textura resbaladiza y elástica, como el abulón crudo (鮑, awabi), una

dualidad que puede generar diversas reacciones entre los comensales occidentales (Sosnoski, 2013).

CONFITERÍA JAPONESA - WAGASHI 和菓子

Los dulces japoneses (和菓子, wagashi) clasificándose por su contenido de humedad, se distinguen entre los de alto contenido de agua (生菓子, namagashi) y los secos (干菓子, higashi).



Figura 38. Dulces japoneses. Fuente: Meta AI (2025)

Un ejemplo popular de higashi es el senbei (煎餅), una galleta de arroz crujiente con diversas variedades. Otro dulce seco es el awaokoshi (栗おこし), hecho con mijo inflado y endulzado. Su textura crujiente y sabor único pueden recordar a algunos occidentales el masticar semillas, aunque guarda similitud con las barras de cereales occidentales hechas con semillas y

miel. La diversidad de wagashi refleja la riqueza de la repostería tradicional japonesa (Martínez, 2024).

ARROZ - KOME 米

El arroz japonés (米, kome), esencial en su gastronomía, se denomina gohan (ご飯), significando tanto "arroz blanco" como "comida". Predominan la variedad japónica (uruchimai, 粳米), de grano corto, dulce y pegajoso, ideal para sushi y sake, y el mochigome (もち米), glutinoso para mochi (餅) y sekihan (Japón-España, s.f.).



Figura 39. Arroz japonés. Fuente: Meta AI (2025)

Cultivado en todo Japón, desde el resistente de Hokkaidō hasta el koshihikari (コシヒカリ) de Honshū, su cultivo está muy mecanizado. Se vende integral (genmai, 玄米), pulido o germinado (hatsuga genmai, 発芽玄米). En zonas rurales hay

seimaijo (精米所) para pulir. Se consume solo, con furikake (ふりかけ), nattō (納豆) o nori (海苔), en sushi (寿司), ochazuke (茶漬け) o chāhan (チャーハン), y para sake (日本酒) y senbei (煎餅). Se prepara en suihanki (炊飯器) tras lavar y remojar el grano. Aunque su consumo calórico ha disminuido, sigue siendo el "pan cotidiano" cultural y psicológico (Sato, 2024).

PESCADO CRUDO - SASHIMI & SUSHI 刺身

La presentación del sashimi (刺身) en Japón es una celebración de la pureza y frescura del pescado, donde el atún (鮪, maguro) es una elección popular.



Figura 40. Pescado crudo. Fuente: Meta AI (2025)

Su carne magra y roja ofrece un sabor único y una textura sorprendentemente similar a la de

un corte de res tierno poco cocido. Para muchos occidentales, la ausencia del fuerte olor a "pescado" suele ser una grata sorpresa, resultado de los altísimos estándares de frescura que se consideran esenciales en Japón, a menudo difíciles de igualar en Occidente. Esta dedicación a la calidad resalta la importancia cultural de apreciar el ingrediente en su forma más prístina (Tanaka, 2024).

FIDEOS/TALLARINES – SOBA & UDON 即席麺



Figura 41. Pasta de Soba & Udon.
Fuente: Meta AI (2025)

Los fideos instantáneos (即席麺, sokuseki-men) gozan de una enorme popularidad tanto en Japón como en numerosos países occidentales. Para quienes residen en grandes urbes y priorizan la conveniencia sobre la nutrición en ocasiones, una económica taza de estos fideos

resulta una solución ideal. A pesar de su moderno empaque desechable, esta forma de alimento tiene una larga historia. Los japoneses los consideran una variante más de sus diversos platos de fideos, tal como su nombre lo sugiere. Los occidentales, en cambio, suelen percibirlos como una taza de sopa. No obstante, ni los fideos ni la sopa son elementos recientes en la dieta de ninguna cultura (Nippon, 2018).

PASTA Y SALSA DE SOYA – MISO & SHOYU 味噌醤油

Los condimentos fundamentales de la cocina japonesa son el miso (味噌) y el shoyu (醤油). Su uso en Japón se remonta a siglos atrás. El miso tiene su origen en China hace unos 2500 años, donde se conocía como *chiang*.



Figura 42. Soybean Paste & Soy Sauce.
Fuente: Meta AI (2025)

Monjes budistas lo introdujeron en Japón en el siglo VII. La salsa de soja también tiene una larga historia en China, similar al *chiang*, pero los japoneses comenzaron a utilizar el shoyu hace aproximadamente seis siglos, adaptándolo a sus propios gustos y técnicas de fermentación. Ambos condimentos, derivados de la fermentación de la soja, son pilares del sabor umami en la gastronomía nipona (Nippon.com, 2016).

SERVICIO DE COMIDA A DOMICILIO - DEMAE 出前

En Japón, dada su elevada densidad de población, las zonas residenciales y comerciales presentan una mayor concentración, lo que impulsa la prominencia de bicicletas y scooters como medios de transporte habituales.



Figura 43. Food delivery service. Fuente: Meta AI (2025)

En consecuencia, los demae mochi (出前持ち), los repartidores que circulan ágilmente en sus bicicletas cargando bandejas pesadas o cajas de bento (弁当), constituyen una estampa cotidiana y reconocible a las horas del almuerzo y la cena en cualquier núcleo urbano japonés. Su habilidad para navegar el tráfico con sus entregas rápidas subraya la eficiencia y la adaptación a la vida urbana de este país (NHK World, 2023).

3.6. LA MENTE JAPONESA

La psicología japonesa (日本の心理学, Nihon no shinrigaku) comparte similitudes con la occidental, aunque influenciada por el budismo y el taoísmo, enfocándose en la superación personal y la resiliencia. Comprender su gestión emocional se basa en el *tatemaie* (建前), el comportamiento público reservado y respetuoso, y el *honne* (本音), las emociones privadas para la introspección espiritual. La fuerte confianza intergrupala valora el respeto familiar y comunitario, priorizando el beneficio colectivo. *Arugama* (あるがまま) promueve la aceptación de las cosas como son, entendiendo que la resistencia impide la adaptación y la supervivencia. La "Morita Therapy"

(森田療法), similar a la terapia racional-emotiva, fomenta la atención consciente de las experiencias internas. Finalmente, se enfatiza la reflexión introspectiva sobre las propias vivencias, relacionándolas con los ciclos y la perspectiva de la naturaleza (Sabater, 2022).

RELIGIÓN Y ESPIRITUALIDAD

En Japón (日本), las prácticas religiosas (宗教, shūkyō) son un hilo conductor en la vida cotidiana, donde el sintoísmo (神道, Shintō), el budismo (仏教, Bukkyō) y el cristianismo coexisten de manera singular. El sintoísmo, la fe indígena arraigada en la veneración de los *kami* (神), espíritus de la naturaleza y ancestros, se manifiesta en visitas a santuarios (神社, jinja) y festivales tradicionales como el Hanami (花見). El budismo, introducido en el siglo VI, ejerce una influencia significativa en la búsqueda de la iluminación, las visitas a templos (寺, tera) y los rituales funerarios. El cristianismo, aunque minoritario desde su llegada en el siglo XVI, tiene una presencia notable, con seguidores que asisten a iglesias y celebran la Navidad con un enfoque más festivo.

Una característica distintiva es la flexibilidad religiosa de muchos japoneses, que a menudo adoptan prácticas de diversas fes según las circunstancias y las necesidades de sus vidas, sin adherirse exclusivamente a una sola religión. Esta perspectiva integra la religión como una parte intrínseca de su identidad cultural, proporcionando una guía espiritual, un sentido de comunidad y una conexión con lo trascendente en el día a día. La armoniosa coexistencia de estas tradiciones religiosas refleja la rica y diversa herencia cultural de Japón (NHK World, 2024).

BUDISMO ZEN - ZEN



Figura 44. Budismo Zen. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El zen (禅), una escuela del budismo (仏教, Bukkyō), arribó a Japón desde China, floreciendo notablemente

durante el período Kamakura bajo el patrocinio de los shogunes (将軍). Sus raíces se extienden hasta la India, con la figura del monje Bodhidharma como su patriarca. Conocido por su vida ascética, Bodhidharma buscó la iluminación a través de una meditación intensa, contemplando una pared en blanco durante nueve años.

La esencia del zen, la "tradición sin palabras" de Bodhidharma, ha sido transmitida de maestro a discípulo a lo largo de generaciones hasta la actualidad, enfatizando la experiencia directa sobre la instrucción verbal (Japan Arts, 2023).

SANTUARIOS - JINJA

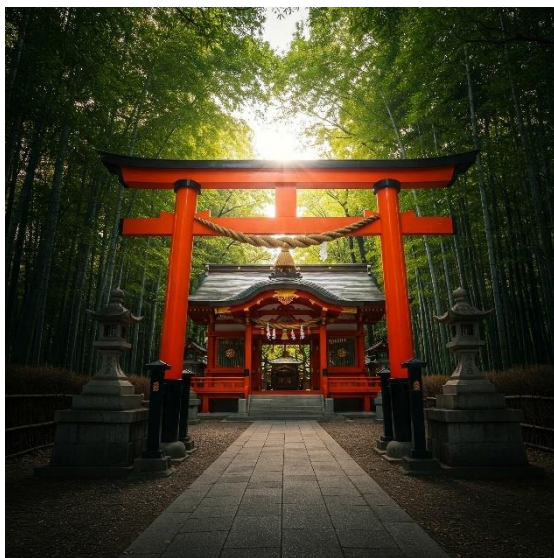


Figura 45. Santuario. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Para la mayoría de los japoneses, los jinja (神社) y el sintoísmo (神道, Shintō) son más que religión;

son parte esencial de ser japonés. Simbolizan una forma de vida, la historia del pueblo, sus sentimientos colectivos e intuiciones, trascendiendo la creencia consciente. Esta perspectiva arraigada en la cultura nipona otorga al sintoísmo un estatus único, inseparable de la identidad japonesa (JNTO, 2024).

VÍSPERA DE AÑO NUEVO - OMISOKA

Según la tradición, omisoka (大晦日) y bon (盆) son tiempos de retorno de los espíritus a sus hogares. El nombre tradicional del duodécimo mes, shiwasu (師走), evoca a monjes budistas corriendo para recitar sutras por los difuntos. Estas creencias arraigadas conectan el presente con el pasado ancestral en la cultura japonesa (NHK World, 2023).



Figura 46. Víspera año nuevo. Fuente: IA Google Gemini (2025)

AMULETOS DE BUENA SUERTE - OMAMORI

En Japón, los amuletos protectores se conocen como omamori (お守り), que significa "proteger". Estos talismanes ofrecen defensa contra enfermedades, accidentes, incendios, partos difíciles, bancarrota y otras adversidades de la vida. Son objetos de fe para afrontar las incertidumbres (JNTO, 2024).



Figura 47. Amuletos. Fuente: IA Google Gemini (2025)

DEIDAD DEL BARBERO ROJO - JIZO

Los creyentes buscan la protección de Jizo (地蔵) tanto en esta vida como en la otra. Su nombre significa "almacén de la tierra". Popular en Japón y China, a diferencia de su origen indio (Kshitigarbha), Bodhisattva Jizo ofrece su tutela a quienes la necesitan (Consejo de Artes, 2023).



Figura 48. Deidad barbero rojo. Fuente: IA Google Gemini (2025)

MATRIMONIOS ARREGLADOS - MIAI KKKON

Para algunos, el matrimonio arreglado evoca sexismo. Aunque el Japón temprano fue matriarcal, la influencia china cambió esto. En la era feudal, las mujeres quedaron relegadas a la procreación y el hogar, no siendo socias iguales. En clases altas, las hijas eran criadas como "doncellas" hábiles para servir a los hombres (Embajada Japón-España, s.f.).

FUNERALES - SOSHIKI

En Japón, sintoísmo (神道, Shintō) y budismo (仏教, Bukkyō) coexisten en equilibrio, practicando muchos japoneses tradiciones de ambas. Aunque el sintoísmo precedió al budismo, los funerales (葬式, sōshiki) se volvieron naturalmente budistas.



Figura 49. Funerales. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El sintoísmo, centrado en la pureza, veía la muerte como algo a evitar, limitando las ceremonias funerarias sintoístas a la realeza o funerales de estado (Nippon, 2017).

EL CÓDIGO SAMURAI - BUSHIDO



Figura 50. Código Samurai. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Los ideales del bushido (武士道) aún influyen en la vida moderna

japonesa. La lealtad de por vida en las empresas y la dedicación al trabajo son comunes. En casa, escuela, trabajo y deportes como el béisbol, se enfatiza la lealtad, el estoicismo, el trabajo duro y la preocupación por el grupo sobre el individuo (NHK World, 2018).

EL HOGAR Y LA VIDA DIARIA

Tras la Guerra Mundial de 1939, la migración del campo a la ciudad transformó el estilo de vida japonés. El crecimiento urbano llevó a las personas de sus hogares a sus trabajos en el centro. La tradicional convivencia multigeneracional dio paso a familias nucleares en las ciudades, con los abuelos residiendo separadamente (Web Japan, 2023).

CASAS JAPONESES - NIHON KAOKU

La habitación japonesa tradicional (和室, washitsu) es cada vez menos común.

Las viviendas modernas a menudo tienen sólo una habitación con tatamis (畳), y el tokonoma (床の間) se omite por su costo e infuncionalidad.

Aunque muchos aún usan futones (布団) sobre tatamis y se sientan en zabuton (座布団), su uso está en declive, reservándose para visitas

u ocasiones especiales, especialmente entre los jóvenes (NHK, 2019).



Figura 51. Casas japonesas. Fuente: IA Google Gemini (2025)

HABITACIÓN DE HUÉSPEDES - ZASHIKI

Para muchos japoneses, el zashiki (座敷) y su etiqueta son cosa del pasado.



Figura 52. Habitación japonesa. Fuente: IA Google Gemini (2025)

La occidentalización ha transformado el diseño y construcción de hogares, así como el entretenimiento de invitados. Incluso quienes prefieren mantener el zashiki tradicional encuentran que el espacio y el costo son lujos inalcanzables para la mayoría hoy en día (Nippon, 2018).

JARDINES JAPONESES - NIHON TEIEN

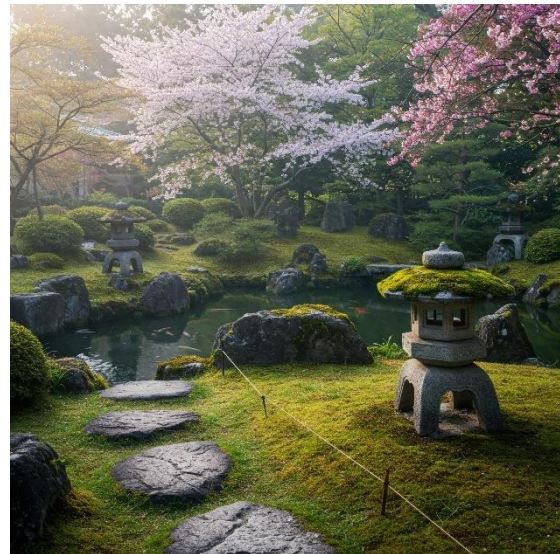


Figura 53. Jardín japonés. Fuente: Fuente: IA Google Gemini (2025)

Quizás el rasgo cultural japonés más exportado sea el jardín "japonés" u "oriental", presente en parques de ciudades occidentales. Pese a su popularidad global, pocos pueden definirlo, siendo algo difícil de describir, pero fácilmente reconocible visualmente (JNTO, 2024).

BAÑOS JAPONESES - SENTO & FURO

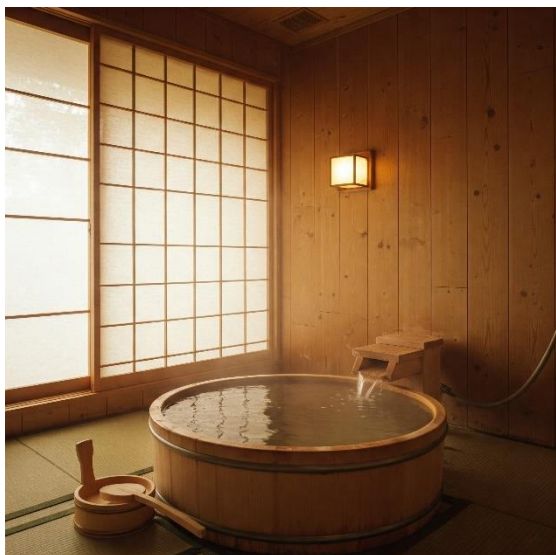


Figura 54. Baños sento. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Un sento (銭湯) se encuentra en casi cada barrio de Japón. Aunque la mayoría de los hogares modernos tienen furo (風呂), el sento sigue siendo esencial para muchos, ofreciendo socialización y relajación además del baño (Nippon.com, 2017).

ACUPUNTURA Y MOXIBUSTIÓN - HARI & KYU

Muchos encuentran alivio en el hari (鍼, acupuntura) y kyu (灸, moxibustión) para dolencias crónicas donde la medicina occidental falla. Si la investigación explica su eficacia, más médicos aceptarán la medicina oriental como conocimiento médico universal (Consejo Artes Japón, 2023).



Figura 55. Acupuntura. Fuente: IA Google Gemini (2025)

INTERCAMBIO DE REGALOS DE VERANO E INVIERNO - SEIBO & CHUGEN

En Japón y Occidente existen múltiples ocasiones para dar regalos. Las más importantes en Japón son el seibo (歳暮, fines de diciembre) y el chugen (中元, mediados de verano).



Figura 56. Intercambio de regalos. Fuente: IA Google Gemini (2025)

La Navidad y el seibo japonés ofrecen interesantes puntos de comparación en la cultura del obsequio (Nippon, 2016).

CAFETERÍAS JAPONESAS - KISSATEN

El kissaten (喫茶店) moderno aún exhibe rasgos del café de la era Meiji, su origen, similar a los bares. El consumo de café, como muchas costumbres occidentales introducidas hace un siglo, se percibía como moderno y exótico en Japón (Nippon.com, 2017).



Figura 57. Cafetería. Fuente: IA Google Gemini (2025)

ARTE DE ENVOLTURA CON TELAS JAPONESAS - FUROSHIKI

La diversidad de telas y diseños convierte al furoshiki (風呂敷) en un elemento cotidiano en Japón, desde hogares humildes hasta ceremonias elegantes. Existen patrones clásicos para cada ocasión,

y casi cualquier seda de kimono es apropiada. Incluso se pueden encargar furoshiki personalizados con el escudo familiar o mensajes conmemorativos (Artes de Japón, 2023).



Figura 58. Envoltura con telas. Fuente: IA Google Gemini (2025)

CALZADO - GETA & ZORI



Figura 59. Calzado. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Hoy en día, Japón exhibe una sorprendente variedad de "zapatos"

de producción nacional, elaborados con madera, cuero, plástico e incluso malla metálica. Esta diversidad atestigua la continua creatividad e independencia en la moda del calzado japonés (Tokyo Fashion, 2023).

KIMONOS - KIMONO

El kimono (着物) comparte un diseño modular con la casa tradicional japonesa: mangas, cuerpo, banda del cuello y okumi (衽).



Figura 60. Kimono. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Esta estandarización facilita su confección en comparación con la sastrería occidental. Las reglas se centran en sutilezas como el ángulo del cuello y el largo de las mangas, detalles imperceptibles para el ojo inexperto (Japan Arts, 2023).

ESCUELAS INTENSIVAS - YOBIKO

Los funcionarios de educación japoneses reconocen las fortalezas y debilidades del sistema, implementando cambios graduales. Similar a las universidades estadounidenses, las universidades nacionales japonesas ahora aceptan resultados de pruebas estandarizadas como apoyo en la selección de candidatos para sus propios exámenes de ingreso (JNTO, 2024).

TRÁNSITO MASIVO - TAIRYO YUSO

Aunque el metro de Nueva York es extenso, un neoyorquino notaría sus deficiencias al usar la red subterránea de Tokio. El ruido ensordecedor en Nueva York contrasta con el silencio en las plataformas de Tokio, donde apenas se oye llegar el tren (Metro de Tokio, 2024).

TERREMOTOS - JISHIN

Los terremotos impactan por su destrucción, imprevisibilidad e ignorancia sobre su causa, llevándonos a explicarlos como castigo divino. Nichiren, por ejemplo, atribuyó los desastres naturales a la degeneración de la ley de Buda (仏法, buddhō) (Agencia Meteorológica Japón, 2024).

3.7. COMUNICACIÓN, PALABRAS IMPRESAS Y GRÁFICAS

La comunicación japonesa se distingue por su intrincado sistema de escritura que incluye el silabario *kana* (かな) y los caracteres chinos *kanji* (漢字), fundamentales en periódicos (新聞, *shimbun*) y otros medios impresos. Los nombres japoneses (日本語の名前, *Nihongo no namae*), escritos con estos caracteres, portan significados culturales profundos. Los sellos personales (*inkan* o *hanko*) y las tarjetas de negocios (*meishi*) son herramientas esenciales en la comunicación formal.

El *manga* (漫画) y el *anime* (アニメ), formas de narrativa gráfica y animación respectivamente, son poderosos medios de comunicación visual con un alcance global, difundiendo la cultura y el idioma japonés. Los periódicos, con sus diversas líneas editoriales, continúan siendo una fuente de información, aunque su circulación esté en declive. La rica tradición gráfica japonesa se manifiesta en todos estos medios, desde la caligrafía hasta el diseño visual del *manga* y el *anime*, jugando un papel vital en la transmisión de información e ideas.

LENGUAJE ESCRITO – KANA & KANJI かな漢字

La escritura japonesa (日本語の文字, *Nihongo no moji*) surge de su historia. Antes de la llegada de los caracteres chinos (漢字) alrededor del siglo I, Japón carecía de escritura. Inicialmente, se escribía en chino mientras se hablaba japonés. Ante las dificultades, se intentó usar fonéticamente los *kanji*, para representar el japonés. Este esfuerzo sentó las bases para el complejo sistema actual, que combina *kanji* con los silabarios fonéticos *hiragana* (平仮名) y *katakana* (片仮名) (Seeley, 1991).

Hiragana			Katakana		
Japanese syllables			Japanese furigana-Kanshaku Systems		
宵	去	配	水	代	配
Pyōtōbugō Djyōtōbugō	Hiragana Katakana	Prakaze Kalyakana	Oorce Katakana	Sppōlū dazō	Rparyl dazō
當	号	号	う	志	物
Napachy	Cristun	Protogul	Erpingtana	Arekykuru	Haiūn
水	沁	蒸	晒	縫	貢
Oitauōng	Romaj	Erevime	Forou	Unpromea	Enkj
花	荷	党	殿	餓	人
Phoruiyōn	Oerintōng	Clophes	Pirjstō	Senobation	Stanton
化	杖	新	本	膳	盲
Froail	Stondne	Hodusen Stuktn	Ureutōn	Sityose Pouerankōn	Oolrs likon
乾	卦	酒	苗	肺	党
Sepōprousinon Sekling	Colites Stmit	Romaji	Stuciong	Slapredsture	Slincke Buliceget Tidings
Kanji					
Formica courtesy Lornnet.gkon					

Figura 61. Kana y Kanji. Fuente: IA Google Gemini (2025)

NOMBRES JAPONESES – NAMAЕ 名 前

El *নামাক্রম* (meimei), el proceso de nombrar a un niño en Japón reviste

una complejidad considerable, a menudo superando la comprensión de los padres primerizos, quienes suelen recurrir a expertos. Diversos factores influyen en esta decisión, primordialmente la legislación que restringe el uso de ciertos kanji (漢字) en los nombres. Además, se consideran la sonoridad del nombre, la cantidad de trazos de los kanji elegidos, su significado auspicioso y la armonía con el apellido familiar. La tradición y las connotaciones culturales también juegan un papel esencial en la selección del nombre ideal para el recién nacido (Ōno, 2006).

SELLOS PERSONALES – HANKO 判子

El inicio de la película japonesa "La mujer de la arena" destaca por su singularidad.



Figura 62. Sellos personales. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Durante los créditos, un sello personal (*hanko*) acompaña a cada nombre. Estos sellos, de formas y tamaños diversos, simbolizan la firma personal de cada artista involucrado en la producción cinematográfica, enfatizando la individualidad y la responsabilidad en su trabajo creativo (Anderson, 2010).

TARJETAS DE TRABAJO/NEGOCIOS – MEISHI 名刺



Figura 63. Tarjetas de negocios. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Los jóvenes, las amas de casa que no trabajan y los trabajadores manuales raramente necesitan *meishi* (名刺), las tarjetas de presentación japonesas. Sin embargo, la mayoría de las personas afiliadas a una empresa, organización, club o grupo profesional sí las poseen, constituyendo un gran porcentaje de la población japonesa, conocida por

su afinidad a los grupos (集団主義, shūdan shugi). Estas tarjetas facilitan la identificación y el intercambio de información dentro de estas estructuras sociales (Sugimoto, 2010).

PERIÓDICOS - SHIMBUN 新聞

Los editores de periódicos en Japón (新聞編集者, Shinbun Henshūsha) se autodenominan "guardianes de la libertad" y a menudo adoptan posturas firmes e independientes.

A diferencia de la prensa estadounidense, que suele respaldar candidatos en sus editoriales durante las elecciones, la prensa japonesa se mantiene neutral.



Figura 64. Periódicos. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Una peculiaridad del panorama periodístico japonés es la presencia de periódicos deportivos de alcance nacional o regional, dedicados exclusivamente a la

cobertura de eventos deportivos y el entretenimiento relacionado (Sosnoski, 2013).

MANGA Y ANIME 漫画アニメ

MANGA

El *manga* (漫画), cuyo origen como narrativa gráfica y término se sitúa durante la apertura cultural y económica de la era Meiji (1868-1912), combina el estilo de la pintura tradicional japonesa con las historietas occidentales. La palabra, compuesta por los kanji *man* (informal) y *ga* (dibujo), se traduce como "dibujos caprichosos". En Japón, *manga* se refiere genéricamente a los cómics, mientras que fuera define el estilo japonés de dibujar y narrar.



Figura 65. Manga japonés. Fuente: IA Microsoft Copilot (2024)

A principios del siglo XX surgieron, influenciados por Disney, cortometrajes de animación. Se

considera que el primer fragmento de animación japonesa es *Katsudō Shashin* (活動写真), datado entre 1907 y 1911.

El *manga* y el *anime* (アニメ) representan una industria importante para Japón debido a que generan beneficios económicos y culturales. Al igual que Hollywood para Estados Unidos, Japón ha utilizado el *manga* y el *anime* como una herramienta de propaganda cultural y de apertura al mundo, estableciéndose como una potencia de entretenimiento audiovisual (Schilling, 2023).

ANIME



Figura 66. Anime japonés. Fuente: IA Microsoft Copilot (2024)

El término *anime* (アニメ) se refiere a la animación originaria de Japón, ya sea tradicional o generada por computadora. Este estilo se

caracteriza por sus imágenes vívidas y coloridas, presentando personajes dinámicos dentro de narrativas llenas de acción que exploran temas poco convencionales o futuristas. Su diseño y narrativa han logrado un impacto global que trasciende fronteras culturales y demográficas (JNTO, 2024).

Historia del anime

La historia del *anime* (アニメ) en Japón se remonta a fines del siglo XIX, con la influencia del japonismo francés como inspiración inicial. Aunque los primeros ejemplos de animación moderna surgieron pronto, el género destacó hasta la Segunda Guerra, cuando el gobierno lo promovió como una forma de levantar la moral.



Figura 67. Historia del anime. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Se estima que la primera animación rudimentaria data de 1906, y el

primer cortometraje de anime fue creado en 1917 por Junichi Kouchi. Toei, la primera productora de anime contemporánea se fundó en 1948, marcando el inicio de una potencia en la animación. Toei popularizó las series animadas en la televisión en los años 60, dando paso a animes de influencia en producciones globales como *El viaje de Chihiro* y *Mazinger Z*. Trabajaron con creadores renombrados como Hayao Miyazaki.

En los 70, la televisión impulsó la experimentación en estilos y contenido, naciendo muchas series y películas actuales. Los 80 vieron surgir a los *otaku* (おたく), dedicados al anime, lo que diversificó los géneros. Para los 90, Japón poseía una vasta biblioteca de animación, arraigada profundamente en su cultura (Pellitteri, 2010).

3.8. LUGARES Y VISTAS

MONTE FUJI - FUJI 富士山

El nombre del monte Fuji (富士山, Fujisan) deriva de la palabra ainu para fuego, "fuchi", justificado por sus dieciocho erupciones registradas, la última en 1707, que cubrió Tokio con ceniza. A pesar de casi dos siglos de paz, Fujiyoshida ora al dios del fuego en agosto para

mantener la calma. El monte Fuji persiste como símbolo global de Japón en sus diversas facetas estacionales (JNTO, 2024).



Figura 68. Monte Fuji (2024). Fuente: IA Microsoft Copilot (2024)

LA VIEJA CAPITAL - KYOTO 京都



Figura 69. Fachada del Museo Nacional de Kioto. Fuente: Wikipedia.org (2023)

Kioto (京都) ofrece alternativas fascinantes al turismo masivo, como la búsqueda de antigüedades, atrayendo a coleccionistas y curiosos. Sus tiendas rebosan de objetos de épocas pasadas: *tansu* (箆笥), herramientas, artesanías populares, platos antiguos, artículos de hogar de segunda mano

y kimonos (着物) de seda antiguos, entre otros tesoros que atraen a multitudes (Sosnoski, 2013).

CAPITAL DEL ESTE – TOKYO 東京

El terremoto de Kantō (関東大震災) de 1923 devastó el antiguo Edo, dando paso a un Tokio moderno de hormigón armado. Sin embargo, los bombardeos de la Guerra Mundial en 1945 volvieron a destruir gran parte de la ciudad. La reconstrucción no priorizó una planificación moderna, resultando en una disposición caótica y sistemas obsoletos. La fisonomía del antiguo Edo se transformó casi por completo, preservándose su orden y simplicidad solo alrededor del Palacio Imperial (皇居, Kōkyo), donde el verdadero Edo perdura (Gordon, 2003).

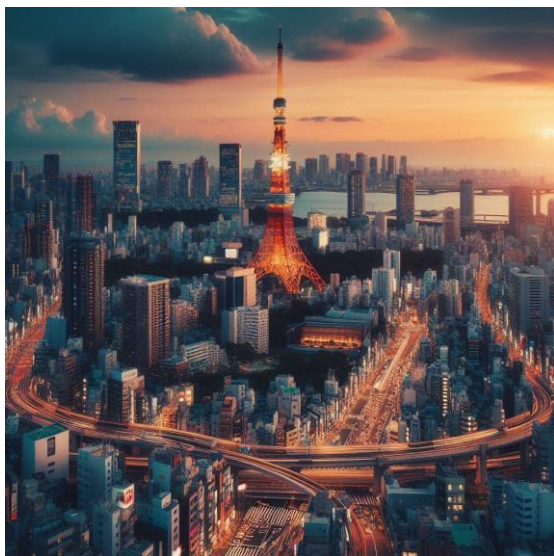


Figura 70. Tokio, Japón. Fuente: IA Microsoft Copilot (2024)

CIUDADES PORTUARIAS – MINATO MACHI 港町

La íntima relación de Japón (日本) con el mar, dada su geografía insular, se refleja en su vasta flota mercante y puertos automatizados. Tres ciudades portuarias destacan por su historia y ambiente internacional: Nagasaki (長崎), con su puerto natural y rica historia como puerto abierto; Kobe (神戸), uno de los puertos más grandes con una atmósfera distintiva; y Yokohama (横浜), con un atractivo exótico y su histórico cementerio extranjero. Estas ciudades, aunque japonesas, poseen un aire cosmopolita único (Organización Turismo Japón, 2024).

3.9. MUNDO GEEK Y OTAKU



Figura 71. Mundo geek & otaku. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El término *geek* (ギーク) alude a una persona apasionada por la informática, la electrónica y nuevas tecnologías, así como por intereses específicos del *fandom* (ファンダム) y la *memorabilia*.

Surgidos en los 80 con las computadoras personales, los *geeks* son hoy una subcultura con valores y prácticas propias, diferenciándose de la cultura dominante. Su interés se centra en tecnología, videojuegos, ciencia ficción y fantasía, valorando la creatividad, internet y el software libre (Turismo de Japón, 2024).

Morikawa Kaichirō considera la subcultura *otaku* (おたく) como un fenómeno japonés, producto del sistema escolar y la sociedad. En las escuelas, con su estructura jerárquica, los intereses individuales son reconocidos a través de los clubes. La sociedad vertical valora el éxito, pero quienes no encajan en este modelo tradicional, renuncian a esa expectativa y persiguen sus intereses, creando y alimentando la subcultura *otaku* (Galbraith, 2019).

Este capítulo ha presentado un análisis integral de la riqueza cultural y popular de Japón, evidenciando la coexistencia entre tradición y modernidad. Desde las festividades hasta las expresiones artísticas antiguas como la ceremonia del té y el teatro kabuki, pasando por la vida cotidiana, la gastronomía, la espiritualidad y la proyección mundial del *manga* y el *anime*, cada elemento refleja una sociedad aunada a su legado histórico, pero con apertura para la innovación. La cultura japonesa, caracterizada por su atención al detalle, su relación en armonía con la naturaleza y su sentido de comunidad configura la identidad nacional consolidando a Japón como un referente cultural distintivo.

4. CAPÍTULO 4 – MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

Los métodos y las técnicas de representación tradicionales y del ámbito digital, surgen como pilares del fundamento cultural y el conocimiento a nivel global. Históricamente, la pintura, el dibujo y la escultura han constituido las vías para plasmar ideas y conceptos dentro de la diversidad de las culturas humanas. Estas manifestaciones artísticas no promueven la sensibilidad estética, la visión del creador, actuando como un reflejo de las características de un momento histórico y su estructura social (CEUPE, 2023).

El avance tecnológico ha cambiado la forma en que se entiende el mundo. Herramientas como el Diseño Asistido por Computadora (CAD), la impresión 3D y la Realidad Virtual (RV) han ampliado la creatividad, permitiendo una mayor precisión en las representaciones gráficas. Estas innovaciones facilitan el trabajo de los diseñadores y arquitectos, además de hacer que más personas puedan acceder y participar en este proceso de creación visual (UNESCO, 2023).

En Japón, la representación gráfica ha alcanzado un nivel estratégico

con el *manga* y el *anime*, dos artes, que además de ser de entretenimiento, funcionan como herramientas educativas y medios para conservar la cultura. Gracias a su estilo y forma de narración, ambos ofrecen nuevas formas de interpretar la arquitectura e historia japonesas. Al combinar sus elementos visuales con la tecnología digital, surgen varias posibilidades para reconstruir virtualmente edificios históricos, como los del Periodo Edo, generando una conexión entre tradición y modernidad que permite apreciar mejor el valor cultural de Japón (MooveMag, 2023).

4.1. MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN TRADICIONAL

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN SECAS

Las técnicas secas en el arte se definen por el uso de medios pigmentados sólidos que se aplican directamente sobre la superficie sin necesidad de disolventes. Esta categoría comprende una variedad de materiales que permiten construir imágenes a través de la manipulación directa de pigmentos

en forma de polvo o barra, facilitando la creación de líneas, sombreados y texturas de manera precisa (StudySmarter, 2024).

LÁPIZ GRAFITO

El lápiz de grafito, una herramienta esencial desde su invención en el siglo XVIII ofrece una gran versatilidad para el dibujo. Su clasificación según la dureza de la mina (H para duro, B para blando, HB intermedio, F medio) permite controlar la oscuridad y el grosor del trazo, facilitando la creación de detalles finos, contornos definidos y amplias áreas de tonos de sombreado (Arte Vivo Divertido, s.f.).



Figura 72. Dureza de los lápices.
Fuente: blogspot.com (2015)

LÁPICES DE COLORES



Figura 73. Lápices de colores.
Fuente: imagenes.4ever.eu (2018)

Los lápices de colores son un medio accesible para iluminar el dibujo.

Permiten superponer capas para lograr una gama de tonos y la creación de texturas mediante el rayado y el uso de líneas. La presión ejercida influye en la intensidad del color, ofreciendo control sobre la saturación y el tono (Palacios, 2018).

ROTULADORES

Los rotuladores proporcionan líneas definidas y la posibilidad de aplicar color de manera directa e intensa. Su versatilidad se manifiesta en la creación de contornos precisos, tramas para generar texturas y la superposición de colores para obtener mezclas visuales directamente sobre el papel. Se recomienda comenzar con tonos claros para facilitar la integración cromática (SlideShare, s.f.).



Figura 74. Rotuladores.
Fuente: arteconsultants.com (2022)

CARBONCILLO

El carboncillo, en sus diversas presentaciones (bastones, comprimido, lápiz), es un medio expresivo ideal para bocetos rápidos, estudios de luces y

sombras, y la planificación de composiciones pictóricas. Su capacidad para difuminarse fácilmente permite crear transiciones tonales suaves y cubrir grandes áreas con rapidez (Palacios, 2018).



Figura 75. Carboncillos.
Fuente: ARTnews.com (2021)

CERAS

Las ceras, compuestas por pigmentos aglutinados con cera y grasa, ofrecen una plasticidad distintiva en el dibujo. Su aplicación puede ser lineal para contornos o por planos para crear áreas de color densas o transparentes, permitiendo una exploración táctil del color y la superficie (SlideShare, s.f.).



Figura 76. Ceras o crayolas.
Fuente: Youtube (2015)

COLLAGE

Técnica basada en recortar y pegar dibujos, fotografías u otros objetos y elementos (madera, piel, periódicos, revistas, objetos de uso diario) sobre diferentes superficies como cartón, tela, lienzo o madera. El término proviene del francés y significa pegado o encolado. También existen otras técnicas relacionadas con el collage como el fotomontaje, decoupage y ensamblaje (Mineduc, 2016).



Figura 77. Collage artístico.
Fuente: artmajeur.com (2024)

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN HÚMEDAS

Las técnicas húmedas en el ámbito artístico se caracterizan por la utilización de pigmentos que se encuentran dispersos o diluidos en medios líquidos, ya sean de naturaleza acuosa o aceitosa. La aplicación de estos colores sobre diversas superficies se realiza mediante el uso de pinceles u otros instrumentos diseñados para facilitar la extensión y

manipulación del material pictórico. La fluidez del medio permite una interacción dinámica con el soporte, abriendo un abanico de posibilidades expresivas en términos de textura, transparencia y mezcla de colores.

TEMPERA

La témpera es una técnica pictórica que se distingue por su naturaleza opaca y su alto poder cubriente, lo que facilita la aplicación de capas de color uniformes y la corrección de posibles errores durante el proceso creativo.



Figura 78. Temperas.
Fuente: blogspot.com (2021)

Pero también, al añadir agua, la tempera ofrece la posibilidad de trabajar con transparencias, permitiendo explorar efectos luminosos y de profundidad a través de la superposición de capas. Esto la convierte en una técnica flexible para otras formas de expresión artística (Ecured, 2024).

ACUARELA

La acuarela se caracteriza por su transparencia, cualidad que determina su técnica de aplicación por capas. La luminosidad de los colores de acuarela permite que el papel actúe como el blanco de la composición. Para un buen uso, se requiere el uso de papeles con una textura rugosa y un alto gramaje, que aseguren una absorción adecuada del agua evitando dañar la superficie. Adicional a esto, la técnica de la acuarela puede servir como base para practicar con diversas formas y texturas que expandan las posibilidades creativas (Artemaster, 2021).



Figura 79. Acuarelas.
Fuente: pintapeques.com (2022)

ÓLEO

La pintura al óleo se compone de pigmentos molidos finamente y aglutinados con aceites vegetales permitiendo lograr efectos de claroscuro con una paleta de colores intensos y una diversa gama de texturas. El soporte más tradicional y ampliamente utilizado para la pintura al óleo es el lienzo,

una tela de lino o algodón que se tensa cuidadosamente sobre un bastidor de madera para proporcionar una superficie firme y adecuada para la aplicación de las capas de pintura (Artes Visuales, 2017).



Figura 80. Paleta con pinturas al óleo.
Fuente: mymodernmet.com (2020)

ACRÍLICOS

La pintura acrílica se distingue por contener un material plastificado que ofrece un secado rápido y una vez seco, una enorme resistencia al agua.



Figura 81. Pinturas acrílicas.
Fuente: YouTube (2021)

Los pigmentos en la pintura acrílica se encuentran suspendidos en una emulsión de un polímero acrílico, denominado "látex". Sus características principales son su

solubilidad en agua en estado húmedo y su insolubilidad al secar, su variabilidad de aplicaciones mediante espátulas y pinceles, y su capacidad para ser transparente y pigmentada obteniendo una amplia gama de colores (Gb scor, 2017).

4.2. MEDIOS Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN TRADICIONAL JAPONESAS

A lo largo de la historia del arte, las técnicas secas y húmedas han permitido explorar varias formas de expresión visual. Mientras que las técnicas secas, como el grafito, el carboncillo o los pasteles, se caracterizan por su trazo rápido, las técnicas húmedas, como la acuarela, la tinta y el óleo, ofrecen matices y una mejor fluidez en su aplicación. Estas herramientas han sido una base de muchas tradiciones artísticas alrededor del mundo. En este contexto, resulta cautivador observar cómo estas categorías técnicas encuentran su propio camino dentro del arte japonés. A través de medios específicos y técnicas que radican en la cultura tradicional, Japón ha desarrollado un enfoque distintivo para la representación visual. En este apartado, se abordan los medios y

técnicas de representación tradicional japonesas, descubriendo cómo integran y transforman elementos tanto secos como húmedos en expresiones artísticas únicas y cargadas de simbolismo.

UKIYO-E (GRABADO EN MADERA)

El *ukiyo-e* (浮世絵), género japonés de impresión y pintura en madera del siglo XVII, marcó una vertiente de las artes visuales convencionales. Este nuevo estilo artístico se caracterizó por su enfoque en un solo tema central, permitiendo que el trazado de líneas y la selección de colores lo destacaran en contraste con un fondo que replicaba la naturaleza.

La producción de un *ukiyo-e* era un proceso colaborativo que dependía de la experiencia de cuatro figuras. Primero, el artista plasmaba la imagen utilizando tinta sobre papel, creando el diseño base. Segundo, un artesano especializado tallaba este dibujo en un bloque de madera. Tercero, un impresor aplicaba los pigmentos necesarios a la plancha de madera tallada. Por último, un editor supervisaba y coordinaba cada etapa del proceso, desde la concepción de la idea hasta la comercialización de las obras, asegurando su distribución y el alcance del público (Museum Blog, 2023).



Figura 82. Ukiyo-e de Suzuki Harunobu 1767.
Fuente: ukiyo-e.org (2014)

ARTE CON PAPEL WASHI

El *washi* (和紙) es un tipo de papel elaborado mediante un método tradicional japonés. El proceso implica sumergir las fibras vegetales en un utensilio de madera (*sukigeta*). El *sukigeta* se introduce en una tina llena de agua, donde se mueve rítmica y cuidadosamente. Esta acción permite que las fibras vegetales se entrelacen de manera uniforme, resultando en un papel resistente a la rotura, tanto en dirección horizontal como vertical.

El *washi* es versátil en sus aplicaciones, ya que, tradicionalmente, se utiliza como

base para la pintura y la caligrafía, realzando la belleza de las artes visuales japonesas.

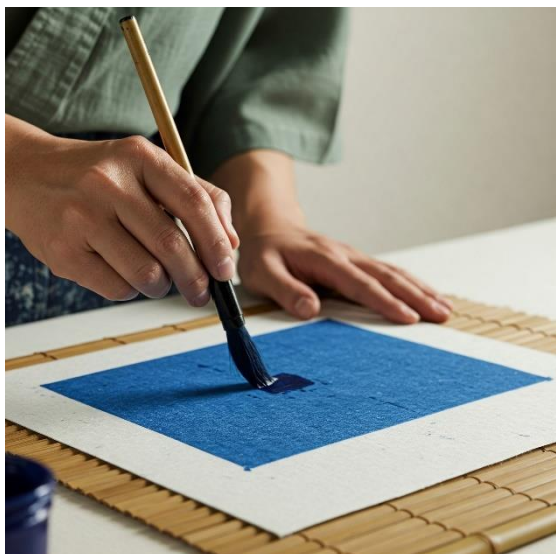


Figura 83. Papel washi. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Sin embargo, su utilidad se extiende más allá del ámbito artístico. Gracias a su durabilidad y apariencia, el *washi* es un material primordial en la fabricación de diversos artículos cotidianos en Japón, incluyendo las puertas corredizas elegantes conocidas como *shōji* (障子), objetos de decoración de interiores, lámparas de luz cálida, linternas, paraguas y sombrillas que combinan lo funcional con la belleza artesanal (Nippon, 2023).

SHODŌ (CALIGRAFÍA)

La *shodō* (書道), o caligrafía japonesa, es una forma de escritura artística que emplea caracteres chinos (*kanji*) y japoneses (*kana*)

que se trazan con pinceles y tinta. Cada estilo tiene características propias que reflejan una imagen y un propósito particulares.



Figura 84. Caligrafía japonesa. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El *kaisho* (楷書), o escritura regular, representa la forma más correcta de la caligrafía japonesa. Se distingue por su estilo y estructura cuadrada, donde se respeta la forma y el espacio de cada uno de los trazos que componen cada palabra con claridad y precisión.

El *gyōsho* (行書), o escritura en movimiento, tiene un carácter menos formal y se presenta con un estilo semicursivo. Aquí, los *kanji* pierden rigidez, fluyendo con más suavidad y generando mayor conexión entre los trazos, mediante una sensación dinámica y elegante.

Por último, el *sōsho* (草書) está constituido por un estilo más complejo de lectura. Se caracteriza por la unión de múltiples caracteres en un único trazo, lo que requiere un gran conocimiento de las formas base para

interpretarlo correctamente. Este estilo prioriza lo artístico y lo espontáneo del movimiento del pincel (Rodríguez, 2023).

ORIGAMI

El origami (折り紙) es el arte japonés de plegar papel siguiendo patrones precisos creando esculturas que pueden ser bidimensionales o tridimensionales, y que pueden representar una amplia variedad de conceptos como personas, objetos, plantas y animales.

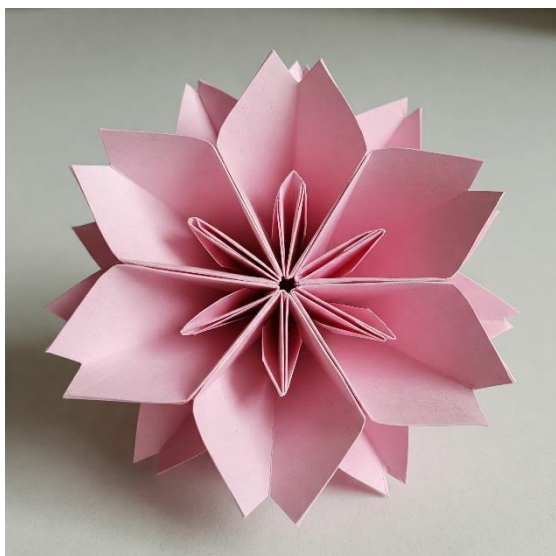


Figura 85. Sakura de origami. Fuente: IA Google Gemini (2025)

En contraste con otras formas de plegado de papel, en el origami deben seguirse pautas de doblado concretas. Una regla del origami es la prohibición de realizar cortes en el papel durante el proceso de creación. Cada figura se logra a partir de los dobleces con una base inicial, que normalmente consiste

en una hoja de papel de cuadrada o rectangular (You in Japan, s.f.).

SUMI-E

El *sumi-e* (墨絵), o pintura con tinta, es un arte tradicional originario de la dinastía Tang en China.



Figura 86. Pintura sumi-e. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Utiliza tinta negra para crear imágenes minimalistas centradas en la naturaleza y la expresión del instante, buscando capturar la esencia del sujeto más que su apariencia realista. Esta técnica integra filosofía y religión, representando lo esencial mediante trazos espontáneos y evitando los detalles precisos. Predomina lo monocromático, aunque a veces con toques de color, el *sumi-e* emplea tinta de carbón vegetal y agua, preparada en un *suzuri* (硯), y se pinta sobre papel de arroz (*washi*),

apreciado por su textura y resistencia a múltiples capas de tinta (Guía Japón, s.f.).

EL ARTE Y TÉCNICA DE LA PINTURA SUMI-E

El *sumi-e* (墨絵) persiste en el arte contemporáneo, evolucionando principalmente a través de la destreza individual de cada artista. En Japón, la pintura con tinta trasciende la profesión artística, siendo una práctica creativa apreciada por personas de todas las edades y niveles, quienes buscan inspiración en la naturaleza.

La pincelada lineal "*sembyo*" (線描) es la esencia de la pintura oriental con tinta, ejecutada con rapidez y libertad tras visualizar la composición. Se busca una maestría "descuidada" en el control del pincel, donde la coordinación mente-ojo-mano genera espontaneidad, fuerza y belleza. La práctica sin temor a la vacilación sirve para comprender estas cualidades.

El "*mokkotsu*" (没骨), un trazo suave de dos o tres tonos combinado con "*sembyo*", forma la base técnica del *sumi-e*. Se logra humedeciendo el pincel y cargándolo con tonos intermedios y negros profundos, inclinándolo para crear gradaciones tonales con cada pincelada lateral.

En la caligrafía oriental (*iren*), la continuidad del trazo es lógica en la construcción de caracteres, mostrando el orden secuencial y el movimiento fluido del pincel.



Figura 87. Sumi-e los "Cuatro caballeros de Japón". Fuente: IA Google Gemini (2025)

Las flores y árboles, conocidos como los "Cuatro Caballeros de Japón" (*shikunshi* 四君子), simbolizan cualidades humanas refinadas. La orquídea (*ran* 蘭) se relaciona con la caligrafía; el bambú (*take* 竹) requiere comprender pinceladas caligráficas; el ciruelo (*ume* 梅) presenta un tronco irregular; y el crisantemo (*kiku* 菊) ofrece pétalos ideales para las técnicas *sumi* (Thompson, 2012).

4.3. SOFTWARE DE REPRESENTACIÓN DIGITAL

En el mundo digital, la forma en que se comparten ideas y proyectos ha cambiado mucho. Ahora se usan herramientas tecnológicas y visuales que ayudan a comunicar información de forma clara en las plataformas digitales. Desde el diseño gráfico hasta la arquitectura, estos métodos incluyen programas especiales para modelado en 2D y 3D, renderización, animación y edición digital.

Dominar estas técnicas es elemental para quienes buscan mejorar la presentación de su trabajo y hacer más fácil la comprensión de conceptos complejos. Además, este campo impulsa la creatividad, la innovación y la eficiencia en la comunicación visual actual.

SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO

ADOBE PHOTOSHOP



Figura 88. Área de trabajo en Photoshop.
Fuente: ata.com.tr (2019)

Es uno de los programas más populares de edición y diseño de imágenes, fue creado en 1986 por los hermanos Knoll. Es utilizado en varios campos y disciplinas, como el diseño gráfico, la fotografía, ilustración, publicidad, entre otros. Sus actualizaciones lo mantienen como la herramienta principal dentro de la industria del diseño digital (Adobe, 2024).

ADOBE ILLUSTRATOR

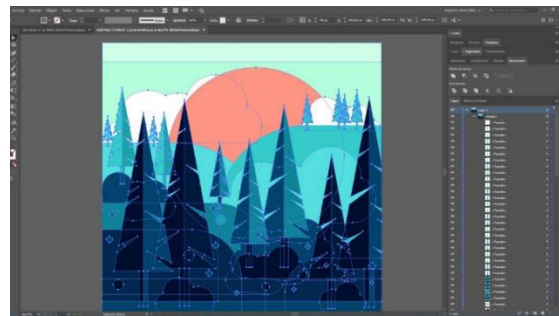


Figura 89. Área de trabajo en Illustrator
Fuente: educadictos.com (2018)

Illustrator es una herramienta primordial dentro del diseño gráfico vectorial desde que fue lanzado en 1987. Destaca por ser una aplicación digital elemental para los diseñadores, ilustradores y otros profesionales de la generación de imágenes (Adobe, 2024).

MODELADO 3D

BLENDER

Blender es un programa de diseño 3D utilizado para modelado 3D, animación, renderizado, escultura digital, composición, simulaciones,

además del desarrollo de videojuegos y otras funciones.



Figura 90. Área de trabajo en Blender.
Fuente: blenderartists.org (2017)

Fue lanzado por Ton Roosendaal en 1995. En 2002, se convirtió en software de código abierto por General Public License (GPL), permitiendo la contribución de la comunidad al desarrollo del programa (Blender Foundation, 2024).

SKETCHUP

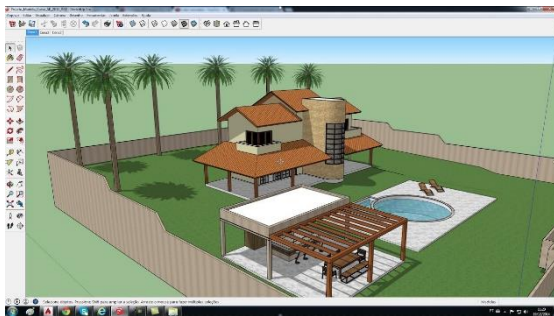


Figura 91. Área de trabajo en Sketchup.
Fuente: nyusoft.blogspot.com (2017)

SketchUp es un software de modelado 3D popular en arquitectura, diseño de interiores y paisajismo. Su interfaz intuitiva permite crear y modificar modelos 3D rápida y sencillamente, facilitando la visualización de proyectos desde

diferentes perspectivas (Trimble Inc., 2024).

AUTOCAD

AutoCAD (Diseño Asistido por Computadora) fue lanzado en 1982, es un software utilizado para dibujo 2D y modelado 3D. Se basa en el trazo de líneas, arcos y formas geométricas para dibujar. Es fundamental en la creación de planos técnicos y de diseño en diversas disciplinas como la arquitectura, la ingeniería y el diseño industrial (Autodesk, s.f.).

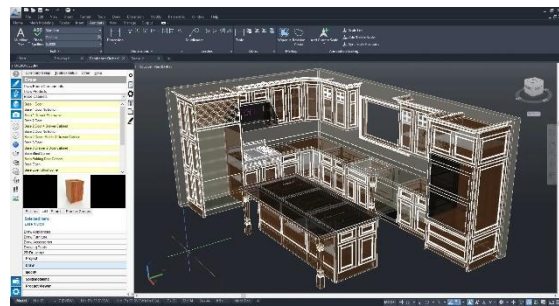


Figura 92. Área de trabajo en Autocad.
Fuente: inpetra.id (2022)

REVIT

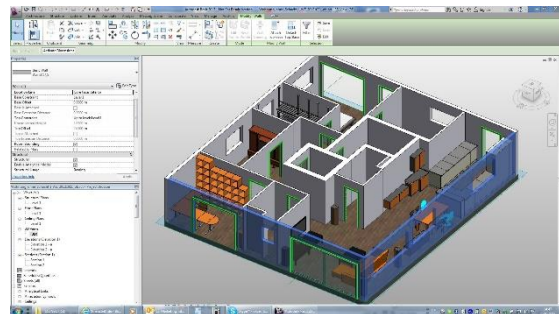


Figura 93. Área de trabajo en Revit.
Fuente: lt-fp.com (2019)

Revit es un software BIM (Modelado de Información de Construcción)

lanzado en 2000 y diseñado para la arquitectura, ingeniería estructural y MEP (mecánica, eléctrica y plomería).

A diferencia de AutoCAD, Revit se dedica para la creación de modelos 3D inteligentes que requieren información detallada sobre los elementos constructivos. Esto facilita la gestión de datos del proyecto y la generación automática de planos, elevaciones y cortes (Autodesk, s.f.).

ANIMACIÓN DIGITAL

TOON BOOM HARMONY



Figura 94. Software Toon Boom Harmony.
Fuente: animationssoftware.com (2024)

Este programa sirve como herramienta para crear animaciones 2D y 3D para televisión, cine y otras experiencias interactivas. Fue lanzado en la década de los 90's, se actualiza constantemente siendo útil para el diseño, la animación y la producción (Toon Boom, 2024).

ADOBE ANIMATE

Animate es un programa de computadora que sirve para crear

animaciones vectoriales 2D interactivas para la web, televisión, juegos y otros. Ofrece herramientas para dibujar, animar y publicar contenido multimedia (Adobe, 2024).



Figura 95. Área de trabajo en Animate.
Fuente: forum-rabisu.org (2022)

REALIDAD VIRTUAL (RV) Y REALIDAD AUMENTADA (RA)

UNITY

Unity es un motor para crear contenido interactivo 2D, 3D, de Realidad Virtual (RV) y de Realidad Aumentada (RA) para múltiples plataformas. Fue lanzado en 2005 por Unity Technologies y ha tenido numerosas actualizaciones, lo que lo convierte en un motor popular en la industria del desarrollo de videojuegos (Unity, 2024).



Figura 96. Área de trabajo en Unity.
Fuente: fity.club (2023)

4.4. ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración digital ha cambiado la forma de creación visual, ofreciendo un lienzo en blanco virtual donde las ideas se vuelven realidad mediante el uso de herramientas tecnológicas.



*Figura 97. Ilustración digital.
Fuente: cursodeinstalador.com (2024)*

A diferencia de los métodos tradicionales que involucran lápices, pinceles y papel, esta disciplina emplea tabletas gráficas, programas de diseño especializados. Los ilustradores digitales aprovechan la tecnología para dar vida a sus ideas, explorando un amplio espectro de colores, texturas y efectos. Este medio ha permitido que creadores de todo el mundo puedan compartir su arte y sus creaciones.

CARACTERÍSTICAS

La ilustración digital se apoya en tabletas gráficas sensibles a la presión y software especializado como Adobe Illustrator o Procreate.

El uso de capas permite una edición no destructiva, facilitando la modificación de elementos. Los pinceles y texturas digitales imitan estilos tradicionales y otros efectos nuevos. El zoom o ampliación ofrece más precisión en los detalles, así como la selección de color y paletas aseguran armonía.

Las ilustraciones se exportan en formatos digitales (JPEG, PNG, AI, GIF, TIFF, PDF, PSD), mientras que los efectos y filtros digitales enriquecen la composición generando profundidad y luminosidad (Mailchimp, s.f.).

4.5. PINTURA DIGITAL

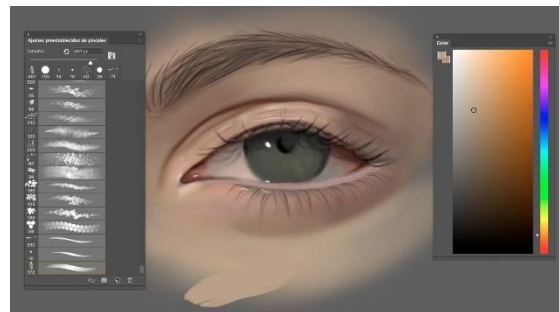


*Figura 98. Pintura digital.
Fuente: ArtStation.com (2020)*

La pintura digital nace como una forma de expresión artística contemporánea, donde la creatividad se ve reflejada a través del uso de herramientas tecnológicas avanzadas. Para ello, se emplean tabletas gráficas y programas especializados. Este medio trasciende las limitaciones de los

materiales tradicionales, abriendo un panorama inmenso de técnicas y efectos visuales. La flexibilidad y el control que ofrece el entorno digital permite experimentar sin límites en la creación de imágenes y obras artísticas (Adobe, 2024).

4.6. ESCULTURA DIGITAL

La escultura digital surge como una forma de expresión artística, donde las formas 3D se materializan en el mundo digital.

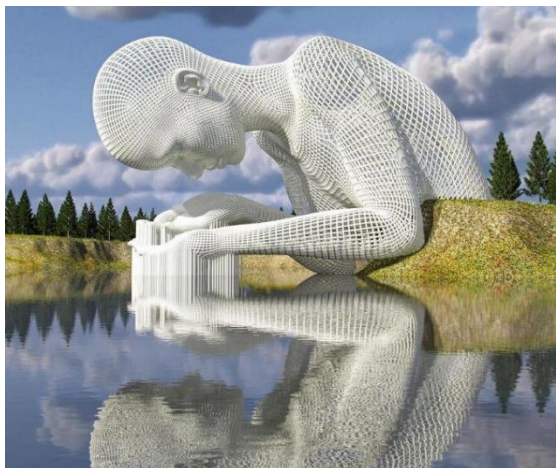


Figura 99. Pintura digital.
Fuente: bonstutoriais.com.br (2018)

Mediante el empleo de programas especiales, los artistas esculpen y modelan formas y texturas dentro de un espacio virtual. Esta disciplina redefine los límites de la escultura tradicional, ya que, ofrece más libertad para manipular el volumen y la superficie.

La interactividad permite cambios dinámicos, y la RV ofrece un espacio inmersivo. Las esculturas

pueden animarse y exportarse en formatos para videojuegos, animaciones y otros elementos multimedia (ZBrushCoreMini, 2024).

4.7. ANIME A TRAVÉS DEL TIEMPO

Las herramientas digitales han revolucionado las técnicas de representación visual, desde la pintura y la ilustración hasta la escultura 3D. Este avance en la tecnología también ha tenido un impacto en la creación de narrativas visuales dinámicas, conectando con la animación japonesa o *anime* (アニメ).

Desde sus orígenes analógicos hasta la producción digital actual, el *anime* ha tenido una constante transformación a lo largo del tiempo.

En este sentido, el *anime*, como forma de animación japonesa, ha traspasado fronteras culturales, adaptándose a las demandas sociales, tecnológicas y artísticas de cada época.

Los orígenes del *anime* están en las primeras décadas del siglo XX, con producciones influenciadas por la animación occidental, como los cortometrajes de Disney.

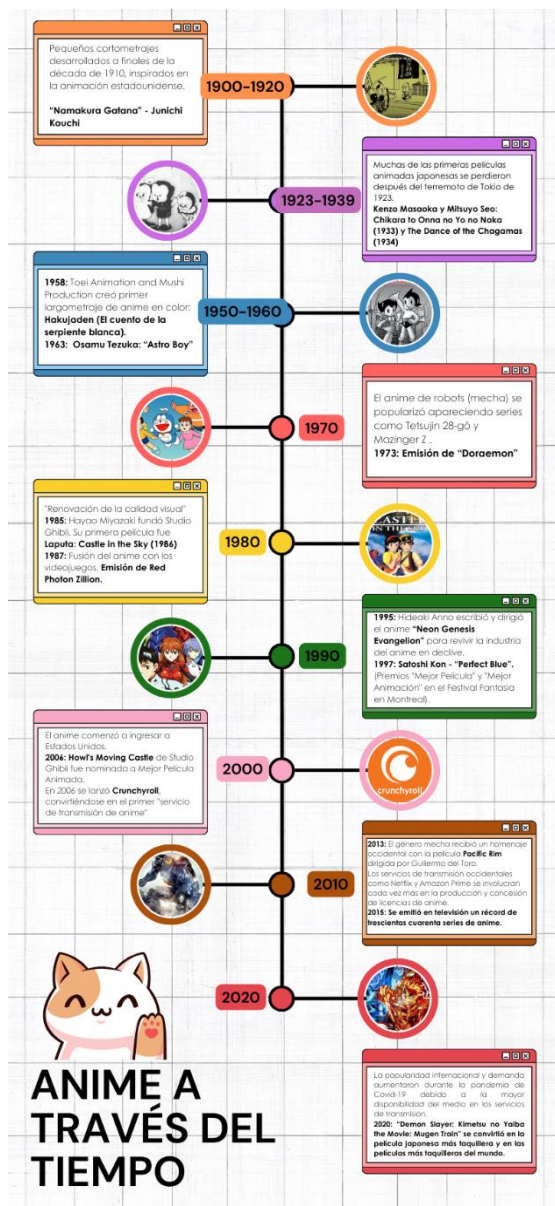


Figura 100. Línea del tiempo del Anime.
Fuente: Elaboración propia (2024)

Obras como *Namakura Gatana* (1917) marcaron el inicio de la creación de animación japonesa. Sin embargo, fue en los años 60's cuando el *anime* alcanzó un estilo propio gracias a Osamu Tezuka, también conocido como el -padre del *manga* moderno- debido a que su serie *Astro Boy* (1963) popularizó el formato de episodios

y el uso de diseños con ojos grandes, característicos del *anime* (Clements, 2015).

Durante los 70's y 80's, el *anime* se amplió, incorporando géneros como el *mecha* (robots gigantes) con series como *Mobile Suit Gundam* (1979). Al mismo tiempo, obras como *Akira* (1988) y *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) reflejaron una madurez narrativa que capturó la atención internacional (Napier, 2005).

En los 90's, la globalización del *anime* se vio marcada por títulos como *Dragon Ball Z* y *Sailor Moon*. Al mismo tiempo, el Studio Ghibli y Hayao Miyazaki redefinieron el cine de animación con películas como *La Princesa Mononoke* (1997) y *Spirited Away* (2001), que ganó un Óscar (Cavallaro, 2010).

En el siglo XXI, el *anime* ha prosperado debido a la digitalización y las plataformas de streaming como Crunchy Roll, Netflix y Prime Video, permitiendo que obras como *Attack on Titan* y *Demon Slayer* lleguen a audiencias globales. Este desarrollo también ha dado lugar a una mayor diversidad en los temas, abordando problemáticas contemporáneas y perspectivas culturales más inclusivas (Denison, 2015).

Así, el *anime* ha evolucionado desde simples experimentos artísticos hasta convertirse en un fenómeno cultural global, adaptándose a los cambios sociales y tecnológicos mientras mantiene su esencia única.

4.8. ANIME COMO MEDIO DE REPRESENTACIÓN DIGITAL

En las últimas décadas, las computadoras se han convertido en herramientas esenciales para producir dibujos animados. La tecnología y las imágenes CGI (Computer - Generated Imagery) generadas por ellas, han revolucionado la animación y también sistematizado y haciendo más eficiente el proceso de producción (Horno López, 2014).

A pesar de que varios estudios de animación en Japón todavía mantienen aspectos del proceso tradicional de creación con acetatos y papel, especialmente al realizar los fondos con técnicas pictóricas o al animar personajes fotograma por fotograma, existe una mezcla entre la animación tradicional y el uso de programas para conservar sus características visuales. Esta composición se popularizó porque el estilo de animación economiza la producción (Martín Cabrera, 2015).

La evolución de la tecnología en la animación japonesa se ha tornado aún más evidente.



Figura 101. Evolución de la animación de anime. Fuente: somoskudasai.com (2022)

La animación *Freedom Project* en 2006 aparentemente realizada con un dibujo bidimensional, es la película más popular de *anime* basada en un estilo *cel shading* (Horno López, 2014).

Este modo de renderizar en 3D, se caracteriza porque se aleja del fotorrealismo para que la imagen adquiera un aspecto similar a un dibujo bidimensional con colores planos y contorno oscuro.



Figura 102. Animación cel-shading. Fuente: vrogue.co (2024)

Otro avance reciente en la animación japonesa vinculado al *cel shading*, es el uso de movimiento real o de captura, como referencia para elaborar las animaciones

artísticas. Herramientas como la cámara Kinect de Microsoft, que captura en tiempo real el movimiento de una persona, permite que personajes modelados en 3D –y en el anime, con cel shading– puedan ser animados fácilmente gracias a este tipo de aplicaciones (Shagan, 2022).

En los primeros pasos de la animación, el método tradicional para plasmar movimientos específicos, como las expresiones faciales, consistía en dibujar el rostro del animador reflejado en un espejo, imitando las poses necesarias. Años más tarde, en la década de los treinta, con las primeras películas de Disney, los animadores descubrieron que era mucho más fácil utilizar fotografías y fotocopias de rostros reales como material de referencia para crear los gestos en la animación, en lugar de utilizar únicamente el espejo o intentar inventar por completo las expresiones faciales de los personajes (Domestika, 2018).

Los medios digitales agilizan el trabajo y mejora el realismo de las imágenes si se usan adecuadamente, si no, pueden inducir a elementos estáticos, mostrados con un movimiento digital –añadido en la edición–, y provocando animaciones monótonas y repetitivas que

distraen y se alejan del realismo deseado.

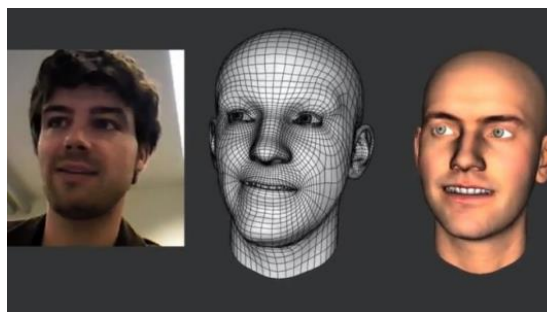


Figura 103. Realismo en animación.
Fuente: Google (2024)

En el anime, los dibujantes indican los efectos de iluminación en los mismos fotogramas originales con líneas de colores –generalmente rojo para los brillos y azul para las partes más oscuras–, para que los coloristas los pinten, de forma que los coloristas utilizando la paleta de tonos previamente establecido (Martín Cabrera, 2015).

Es evidente que el uso de herramientas digitales se ha convertido en algo frecuente en la producción de animaciones y ha ayudado a mejorar y acelerar su creación (Horno López, 2014).

Las nuevas tecnologías permiten combinar animación tradicional con modelos 3D, imitar las técnicas tradicionales propias del dibujo o la pintura con programas como Photoshop o Paintman, incorporar texturas, efectos especiales y cámaras multiplanos con After Effects o Premiere, así como la captura de movimientos reales



gracias a aplicaciones como la cámara Kinect (Shagan, 2022).

Todo ello ha permitido la expansión del mercado del entretenimiento, y que el ámbito de la animación se sitúe prácticamente al alcance de cualquier persona, lo que ha promovido la creación de pequeños estudios de animación y de animadores independientes capaces de crear películas de dibujos

animados de una gran calidad (Indraus, 2023).

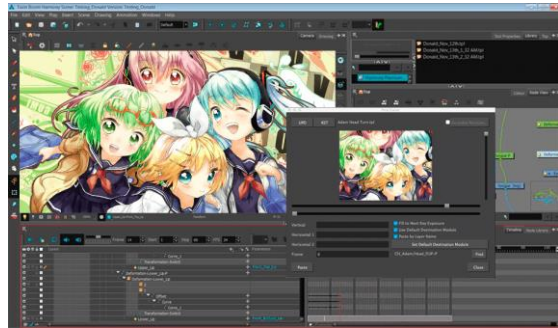


Figura 104. Animación de anime.
Fuente: fixthephoto.com (2022)

5. MODELO: *MANGA* Y *ANIME* COMO HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA PARA REINTERPRETAR EL DISEÑO

El *manga* y el *anime*, dos elementos populares de la cultura japonesa, han traspasado las fronteras del entretenimiento para influenciar diversos campos creativos, como el diseño. Estos medios son reconocidos por la trascendencia de sus historias y la belleza de sus personajes, además de su estilo artístico y su capacidad para fusionar diversos elementos de la cultura japonesa. El *manga*, con el uso de viñetas y su narrativa visual, y el *anime*, con su movimiento e iluminación, ofrecen recursos visuales y conceptuales que pueden ser adoptados en el proceso creativo de diseño.

El diseño se trata de resolver problemas y comunicar ideas de eficazmente. En este contexto, el *manga* y el *anime* proporcionan una fuente de inspiración debido a su capacidad para narrar historias complejas a través de imágenes. Los diseñadores pueden aprender el uso de perspectivas, composición y ritmo visual para aplicarlos en la creación de experiencias visuales en sus propios trabajos. Además, la narrativa visual en el *manga* y el *anime* marcan la importancia del detalle y la estética, lo que puede

influir en la forma en que los diseñadores abordan la creación de productos, espacios y medios interactivos.

El *manga* y el *anime* también pueden servir como modelos para el desarrollo de conceptos innovadores. La creatividad ilimitada de estos medios fomenta un pensamiento que alienta a los diseñadores a explorar nuevas ideas y otros enfoques. Por ejemplo, la construcción de mundos y personajes ficticios en el *anime* puede inspirarlos a crear entornos funcionales y significativos.

Al integrar los principios narrativos y estéticos del *manga* y el *anime*, los diseñadores pueden enriquecer su trabajo, logrando resultados visualmente atractivos y con una profundidad cultural y emocional.

5.1. GÉNEROS DE *MANGA* Y *ANIME*

El *anime*, originario de Japón, cuenta con varias características distintivas como la variedad de géneros que abarca, cada uno ofrece una experiencia diferente para los espectadores que van desde

aventuras y romances hasta terror y ciencia ficción.

Entre los géneros más populares se encuentra el *shonen*, dirigido a jóvenes masculinos, y caracterizado por historias de acción, amistad y superación personal. El *shojo* está dirigido a mujeres jóvenes y se enfoca en el romance, la vida escolar y las relaciones personales. El género *seinen* para una audiencia adulta, ofrece tramas complejas,

mientras que el *josei* se centra en las experiencias y relaciones de mujeres adultas jóvenes.

El *anime* de *mecha* o robots gigantes ha marcado la ciencia ficción, mientras que el género *isekai*, lleva a los protagonistas a mundos alternativos. El horror y el thriller exploran la psicología humana y el miedo (Crunchyroll, 2024).

SHONEN	Dragon Ball Z (1989)	Naruto (2002)	Jojo's Bizarre Adventure (2012)
SHOJO	Watashi ga Motete Dosunda (2016)	Ore Monogatari!! (2015)	Tokyo Mew Mew (2002)
SEINEN	Baccano! (2007)	Ajin: Demi-Human (2016)	My Home Hero (2023)
ISEKAI	Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu (2016)	No Game No Life (2014)	Mondaiji-tachi ga Isekai kara Kuru Sou Desu yo? (2013)
KODOMO	Digimon adventure (1999)	Doraemon (1973)	Remi the Nobody's Boy (1977)

JOSEI	 Nana (2006)	 Ristorante Paradiso (2009)	 Honey and Clover (2005)
HENTAI	 Itadaki! Seieki (2014)	 Mankitsu Happening (2015)	 Oni Chichi: Re-birth (2011)
JIDAIGEKI	 InuYasha (1996)	 Princess Mononoke (1997)	 Ninja Scroll (1993)
SENTAI	 Science Ninja Team Gatchaman (1972)	 Ronin Warriors (1989)	 Samurai Flamenco (2013)

Tabla 2. Géneros de manga y anime. Fuente: Elaboración propia (2024)

Cada género de *anime* ofrece una versatilidad diferente dentro de la animación japonesa, permitiendo a los espectadores observar diversas caras de la vida y de la imaginación.

5.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS GÉNEROS DE MANGA Y ANIME

El *manga* (漫画) y el *anime* (アニメ), al igual que la literatura y el cine occidentales, se clasifican en un amplio espectro de géneros, cada uno con sus propios temas, personajes y públicos específicos. Desde las batallas y las amistades del *shonen* hasta los romances y las

emociones del *shojo*, pasando por los dilemas existenciales del *seinen* y el *josei*, el *manga* y el *anime* ofrecen experiencias que quebrantan fronteras culturales y generacionales.

Este análisis de géneros muestra la creatividad y la capacidad de estos medios para abordar temas y conectar con un amplio porcentaje de espectadores.

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
SHONEN	Proporciones del cuerpo	Cuerpos atléticos y proporcionados. La altura del cuerpo generalmente se divide en cabezas. Un personaje típico de shonen puede tener alrededor de 7 a 8 cabezas de altura.	
	Cabeza y expresiones faciales	La forma de la cabeza puede ser un óvalo ligeramente alargado. Ojos grandes y expresivos con cejas definidas	
	Pelo	Peinados llamativos con mechones de pelo puntiagudos y exagerados para añadir dinamismo.	
	Postura y dinamismo	Los personajes shonen suelen estar en poses activas, ya que a menudo están involucrados en combates y situaciones intensas.	
	Detalles anatómicos	Detalles como los músculos más pronunciados, especialmente si el personaje está destinado a ser fuerte y ágil.	

Tabla 3. Género Shonen. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
SHOJO	Proporciones del cuerpo	En el shojo, las figuras suelen ser más estilizadas y elegantes.	

	Cabeza y expresión facial	La forma de la cabeza es más redonda y suave. Los ojos suelen ser grandes, expresivos y con pestañas largas. A menudo, se enfatiza el brillo en los ojos para transmitir emociones. Las expresiones faciales tienden a ser más sutiles y enfocadas en transmitir emociones como la dulzura, la timidez o la felicidad.	
	Pelo	Los peinados en el estilo shoujo pueden ser detallados y románticos. con accesorios para el cabello, como lazos o flores.	
	Ropa	Ropa más detallada que puede incluir elementos románticos como encajes, volantes y lazos.	

Tabla 4. Género Shoujo. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
SEINEN	Proporciones del cuerpo	Cuerpos más proporcionados y realistas Los personajes seinen tienden a tener una apariencia más adulta	
	Cabeza y expresión facial	La forma de la cabeza es más realista y proporcional. Detalles faciales como arrugas, líneas de expresión y características más maduras	
	Ropa	La ropa en el seinen suele ser más práctica y moderna que reflejan la edad y la personalidad del personaje. Los colores de la ropa pueden ser más apagados y neutrales.	

Tabla 5. Género Seinen. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
ISEKAI	Diseño del personaje	Con elementos fantásticos, como orejas puntiagudas, colas, ojos de colores inusuales, para indicar que el personaje pertenece a un mundo diferente	
	Cabello y accesorios	Elementos fantásticos, como mechones flotantes o adornos mágicos Con accesorios como amuletos, joyas o armas especiales	
	Elementos de magia o poder	Pueden incluir destellos de luz, patrones mágicos o aura resplandeciente	
	Ropa	Elementos de fantasía, como túnicas, armaduras o vestimenta inspirada en épocas históricas	

Tabla 6. Género Isekai. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
KODOMO	Simplicidad y formas básicas	Formas redondeadas para crear personajes y elementos del entorno Los detalles se mantienen simples y fácilmente reconocibles	
	Ojos expresivos	Los ojos grandes y expresivos son comunes en el manga kodomo Diferentes formas y tamaños de ojos para transmitir diversas emociones	

	Colores llamativos	Paleta de colores alegre y llamativa Se destacan elementos importantes mediante colores más intensos	
	Diseños adorables	Se juega con las proporciones para lograr un aspecto tierno Los animales antropomórficos también son populares en el <i>manga</i> kodomo	
	Expresiones faciales exageradas	Esto ayuda a los niños a entender las situaciones y sentimientos de los personajes	

Tabla 7. Género Kodomo. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
JOSEI	Proporciones del cuerpo realistas	Proporciones más cercanas a la realidad Se representa de manera más fiel las características faciales y corporales	
	Expresiones faciales sutiles	Expresiones faciales más sutiles y realistas para transmitir emociones complejas y matizadas	
	Detalles en los ojos	Expresiones más profundas y emocionales. Con sombras y reflejos para realzar la mirada	
	Estilo de moda	Los personajes Josei suelen ir bien vestidos y con un sentido más amplio de la moda	

Tabla 8. Género Josei. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
HENTAI	Proporciones del cuerpo (figura)	Espaldas arqueadas. Caderas y hombros se encuentran en ángulos opuestos Se paran en puntillas, para que las piernas se vean más largas Si están recostadas la punta de los pies siempre apunta hacia afuera con los dedos en tensión y apretados	 
	Ropa	La ropa en el hentai es que sea lo más ceñida posible, o que deje a la vista la mayor parte de los atributos atractivos de la mujer	

Tabla 9. Género Hentai. Fuente: Elaboración propia (2024)

GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
JIDAIGEKI	Expresiones y posturas respetuosas	Expresiones faciales y las posturas corporales que reflejan la etiqueta y las normas sociales de la época	
	Armamento y artes marciales	Armas tradicionales, como katanas, wakizashis o naginatas	
	Vestimenta y peinados tradicionales	Vestimenta y los peinados característicos de la era Edo. Los kimonos, yukatas, hakamas y peinados elaborados son elementos esenciales	

Tabla 10. Género Jideageki. Fuente: Elaboración propia (2024)

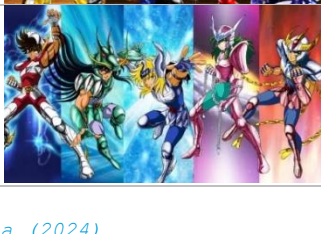
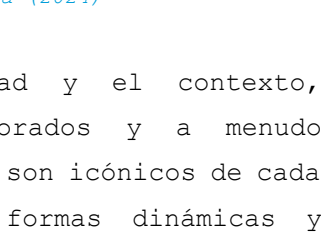
GÉNERO DE MANGA-ANIME	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLIFICACIÓN
SENTAI	Posturas dinámicas	Los equipos sentai suelen realizar movimientos acrobáticos y poses llamativas durante las batallas	
	Inspiración en temáticas	Asociación de los personajes con un tema específico, como animales, elementos naturales o elementos tecnológicos	
	Armas y accesorios temáticos	Armas y accesorios que se ajusten al tema del equipo sentai. Pueden ser espadas, pistolas, o incluso elementos relacionados con la temática del equipo	
	Diseño de trajes llamativos	Combinaciones de colores brillantes y patrones que los hagan destacar	
	Casco o máscara distintiva	Cascos o máscaras que sean distintivos para cada miembro del equipo. Estos elementos suelen ser icónicos en los personajes sentai	

Tabla 11. Género Sentai. Fuente: Elaboración propia (2024)

La representación gráfica del diseño mediante el *anime* se define por la aplicación distintiva de estos elementos visuales, como figuras estilizadas con proporciones particulares, paletas de colores extenuantes y simbólicas, técnicas de iluminación específicas para crear atmósfera y enfatizar emociones, expresiones faciales exageradas y detalladas que comunican sentimientos intensos, vestimentas variadas que reflejan

la personalidad y el contexto, peinados elaborados y a menudo llamativos que son icónicos de cada personaje, y formas dinámicas y fluidas que transmiten movimiento y energía.

La comprensión y aplicación consciente de estas características son fundamentales para capturar la esencia estética y narrativa del *anime* en cualquier proyecto de diseño.

5.3. MANGA Y ANIME COMO HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA PARA REINTERPRETAR EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

El producto de diseño final es un modelo que utiliza elementos de la

creación del *manga* y el *anime* como medio en el proceso creativo de diseño. En el caso de estudio, se desarrolla la aplicación de este modelo en la arquitectura:

- El *anime* siempre se mantiene.
- Incluso cuando la arquitectura cambia.
- Incluso para diferentes tipos de diseño.

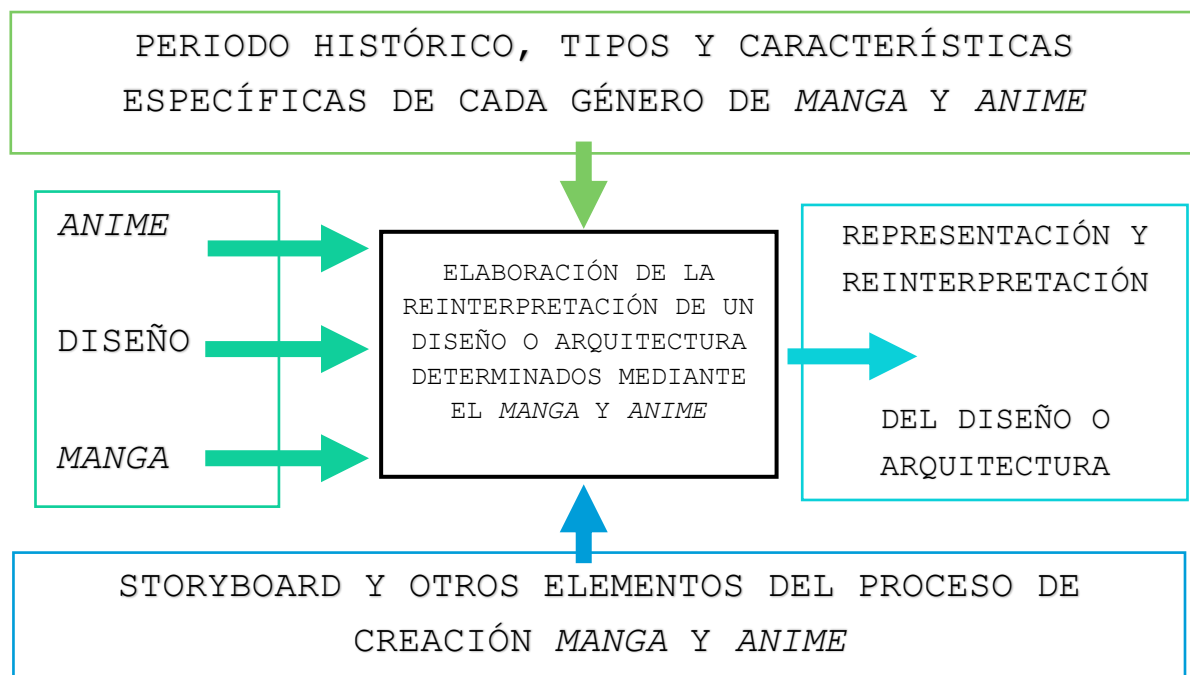


Figura 105. Diagrama del modelo de diseño creado. Fuente: Elaboración propia (2024)

El diagrama muestra el proceso de reinterpretación del diseño o arquitectura a través del *manga* y el *anime*. El enunciado en la parte superior "Periodo histórico, tipos y características específicas de cada género de manga y anime", implica que el análisis comienza con una comprensión del contexto histórico y las características de

los diferentes géneros de *manga* y *anime*.

A la izquierda, las tres flechas que apuntan hacia el centro del diagrama representan los elementos de entrada, el "Anime", "Diseño" y "Manga". Estas flechas señalan el cuadro central "Elaboración de la reinterpretación de un diseño o

arquitectura determinados mediante el manga y anime", lo cual indica que el proceso central implica la creación de una reinterpretación utilizando el *manga y anime*.

En la parte inferior, la flecha que apunta hacia el cuadro central desde que dice "*Storyboard y otros elementos del proceso de creación manga y anime*", implica que el proceso también incluye la narrativa, la creación de *storyboards* y otros elementos de la creación de *manga y anime*.

Del cuadro central, se desprende la flecha que apunta a la derecha, "*Representación y reinterpretación del diseño o arquitectura*", lo que sugiere que el resultado final del proceso es la representación visual y reinterpretación del diseño o arquitectura previamente elaborados.

De esta forma, el diagrama proporciona una visión estructurada del proceso creativo en el contexto del *manga* y el *anime*, destacando la importancia del contexto histórico, el diseño y la narrativa en la reinterpretación de diseños y arquitecturas. Esta metodología puede servir entonces, como una herramienta innovadora para la preservación cultural y educativa.

En este mismo sentido, se da paso a que se lleve a cabo una convergencia entre los elementos del diagrama, es decir, relacionando el proceso general de diseño creativo, con las etapas que conlleva la elaboración de un *manga-anime*, para obtener un vínculo entre ambos y utilizando la arquitectura como el tipo de diseño que se ejemplifica de manera práctica más adelante.

ETAPA DE DISEÑO	DESCRIPCIÓN	ETAPAS MANGA-ANIME	PROCESO EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO (DISEÑO + MANGA-ANIME)
PROBLEMA	Se plantea lo que debe hacerse, se define el tiempo y el presupuesto inicial	Elegir un tema y establecer de qué tratará el <i>manga</i> de forma breve	Elegir la función del proyecto arquitectónico y futura construcción
BÚSQUEDA O INVESTIGACIÓN	Implica conocer las necesidades del solicitante, el contexto, e incluso, una búsqueda documental de ser requerida	Categorizar el tema inicial: - Crear un <i>manga</i> de acción si se quiere enfocar en escenas de batalla - Hacer un <i>manga</i> de chicas mágicas si se quiere una historia del bien contra el mal - Elaborar un <i>manga seinen</i> si prefiere enfocarse en historias oscuras y maduras - Dibujar un <i>manga</i> de comedia si se quiere enfocarse en bromas y en un escenario de la vida real. - Hacer un <i>manga</i> de monstruos de batalla si gusta la acción y los animales	Se establecen los requerimientos del proyecto y con base en el género de <i>manga-anime</i> elegido, se consideran sus características como proporciones, formas, colorimetría, dinamismo, iluminación
CONCEPTUALIZACIÓN Y BOCETAJE	Se genera una lluvia de ideas, diagramas, bosquejos. Se definen colores, texturas, formas. Es la etapa creativa del diseño.	- Crear los perfiles de los personajes y dibujarlos - Escoger un escenario para la historia y hacer el esquema de la historia - Decidir la dirección de lectura - Crear globos de texto por cada viñeta y viñetas por cada página - Usar viñetas rectangulares para una secuencia cómica y corta - Incrementar el número y variedad de las viñetas para las escenas de acción - Usar un cuadrado amplio y simple o un rectángulo para la conversación - Dibujar extensiones amplias para imágenes y escenarios	Se elabora el diagrama de funcionamiento, una zonificación preliminar, y se narra una historia utilizando estos dos elementos junto con el propósito del proyecto y el género de <i>manga-anime</i> seleccionado describiendo los elementos de éste que poseerá el proyecto El bocetaje se lleva a cabo a mano alzada utilizando la secuencia del <i>manga</i>, es decir, haciendo uso de viñetas, escenas, diálogos, onomatopeyas
IMPLEMENTACIÓN DIGITAL	A través de medios digitales, se elabora una propuesta preliminar o anteproyecto de diseño	Puede continuarse desarrollando el <i>manga</i> de forma manual o digitalizarlo para hacerlo más amplio y dinámico: - Jugar con diagramaciones dinámicas de las viñetas - Crear movimiento en los personajes y los fondos - Usar un trasfondo de ánimo y una gramática visual	Comienza el desarrollo formal del proyecto, el cual, implica elaborar los planos arquitectónicos (estilo <i>manga</i>) y volúmenes 3D (estilo anime) del edificio o construcción, para lograrlo, pueden elaborarse de manera manual o digital mediante el uso de software
FUTURO DEL PROYECTO	Dependiendo de la disciplina del diseño, el desarrollo futuro del proyecto puede volverse un producto físico, vivencial, o compartirse digitalmente	El futuro de un proyecto de <i>manga</i> , además de publicarlo personalmente de forma digital en alguna plataforma, puede ser, conseguir publicarlo de forma impresa mediante alguna editorial, e incluso, que pueda convertirse en un anime	Además de la entrega del proyecto de forma impresa y digital, se define el futuro de la construcción mediante texturas, materiales, alturas, volúmenes, iluminación natural y artificial, y su correspondencia con las cuatro etapas anteriores

Tabla 12. Etapas de Diseño + Manga y Anime. Fuente: Elaboración propia (2024) con base en y HeadStart.gov (proceso de diseño) y Wikihow (cómo hacer un manga) (2023)

5.4. APLICACIÓN EN CAMPO

Se lleva a cabo el taller “Manga y Anime en el diseño arquitectónico” el día 24 de febrero de 2025, para el cual, se cuenta con un grupo de alumnos de segundo semestre de la Licenciatura en Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx, a los que se les expone un caso e instrucciones a seguir para que se aplique el modelo de forma práctica, el formato a utilizar es el siguiente:

ACTIVIDAD: DISEÑAR UN CENTRO DE OPERACIONES PARA UN GRUPO DE SUPERHÉROES O SUPERHEROÍNAS
GÉNERO DE MANGA-ANIME: SHOJO O SENTAI
INSTRUCCIONES: 1. Tomar en cuenta la función del proyecto arquitectónico 2. Se establecen los requerimientos del proyecto: a. 5 héroes o heroínas con poderes de vuelo b. Edad entre 16 y 19 años c. Los 5 asisten a la misma escuela d. Requieren al menos una habitación con baño para cada uno, una cocina, una sala, una torre de vigilancia y un área de reuniones e. Cada uno de ellos debe tener un espacio para su mascota mágica f. Debe contar con un sistema de invisibilidad o un sistema que oculte que es un centro de operaciones (explicarlo mediante una imagen y un pequeño texto) g. El terreno es plano y regular con unas dimensiones de 25m x 50m, y se encuentra en esquina 3. Con base en el género de <i>manga-anime</i> elegido (Anexo 1), se consideran sus características como proporciones, formas, colorimetría, dinamismo, iluminación (Anexo 2) 4. Se elabora el diagrama de funcionamiento y una zonificación preliminar 5. Se narra una historia utilizando estos dos elementos junto con el propósito del proyecto y el género de <i>manga-anime</i> seleccionado describiendo los elementos de éste que poseerá el proyecto 6. El bocetaje se lleva a cabo a mano alzada utilizando la secuencia del <i>manga</i>, es decir, haciendo uso de viñetas, escenas, diálogos, onomatopeyas (una hoja con 5 o 6 cuadros o viñetas) 7. Comienza el desarrollo formal del proyecto, que implica elaborar un plano arquitectónico estilo <i>manga</i> (una planta rápida y un alzado), el alzado puede explicar el sistema de ocultación del edificio 8. Se dibuja un volumen 3D estilo <i>anime</i> del edificio, ya sea de un interior o de la fachada exterior principal
ANEXO 1: IMÁGENES DE EJEMPLOS DEL GÉNERO DE MANGA-ANIME
ANEXO 2: TABLA CON CARACTERÍSTICAS DEL GÉNERO MANGA-ANIME
MATERIALES: ➤ Hojas de papel ➤ Lápices de grafito o carbón ➤ Lápices de colores, plumones, marcadores, otros ➤ Goma de borrar ➤ Estilógrafo para entintar lo necesario
ENTREGABLES: ➤ Diagrama de funcionamiento ➤ Planta arquitectónica a nivel boceto o zonificación con dimensiones ➤ Narración explicando el proyecto y por qué se eligió el género de <i>manga-anime</i> ➤ Hoja con los cuadros o viñetas incluido algún personaje y uno o dos escenarios ➤ Alzado de la fachada principal con el sistema de ocultación del edificio explicándolo ➤ Dibujo del volumen 3D del interior o del exterior

Tabla 13. Formato de aplicación en campo. Fuente: Elaboración propia (2024)

Se inicia el taller colocando posters de los dos géneros de anime que se usarán -shojo y sentai-, así como imágenes que sirven como ejemplo de algunos diseños que pueden usarse como base para generar uno nuevo para la actividad “diseñar un centro de operaciones para un grupo de superhéroes o superheroínas”.



Figuras 106 y 107. Inicio del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)

Después de dar una introducción al taller, se conforman equipos de tres integrantes y se les asigna un género a cada uno según su elección, además de proporcionarles una hoja con las instrucciones de la actividad.

Se registra el progreso inicial de cada equipo mediante la toma de fotografías:



Figuras 108 y 109. Progreso del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)



Figuras 110 y 111. Progreso del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)



Figuras 112 y 113. Progreso del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)

Después de la etapa inicial, y al tener aproximadamente una hora y media restante, los equipos comienzan a deliberar sobre las ideas, consultan en internet algunos prototipos, se centran en cómo dividirán cada entregable y comienzan su labor creativa empezando por bocetos, qué colores usarán y dónde se encontrará cada espacio en planta, cómo lucirá la fachada y cómo será el juego de volúmenes para que correspondan en un diseño conjunto y congruente sin dejar de lado las características del género de *manga-anime* elegido, sus usuarios finales y el uso de algunos *storyboards* para plasmar todos estos elementos antes de finalizar la sesión.

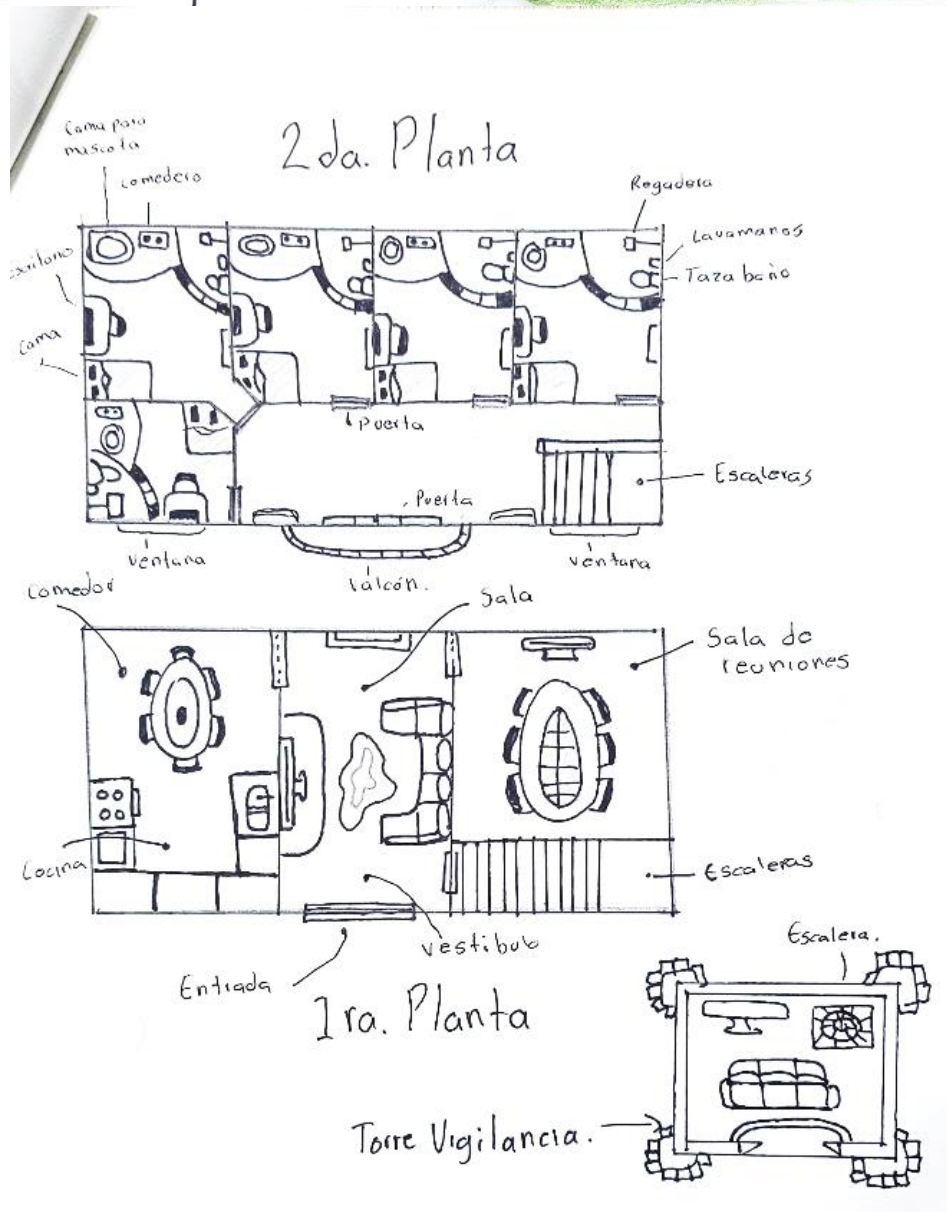


Figuras 114 y 115. Continuación del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)



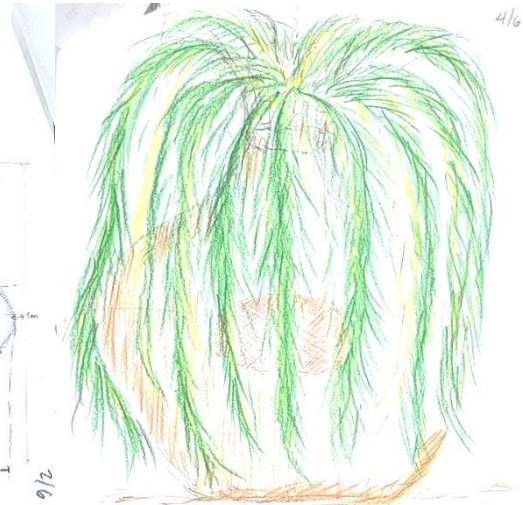
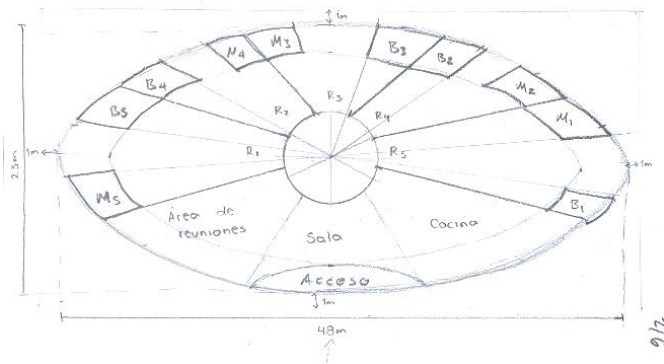
Figuras 116 y 117. Continuación del taller. Fuente: Fotografías propias (febrero 2025)



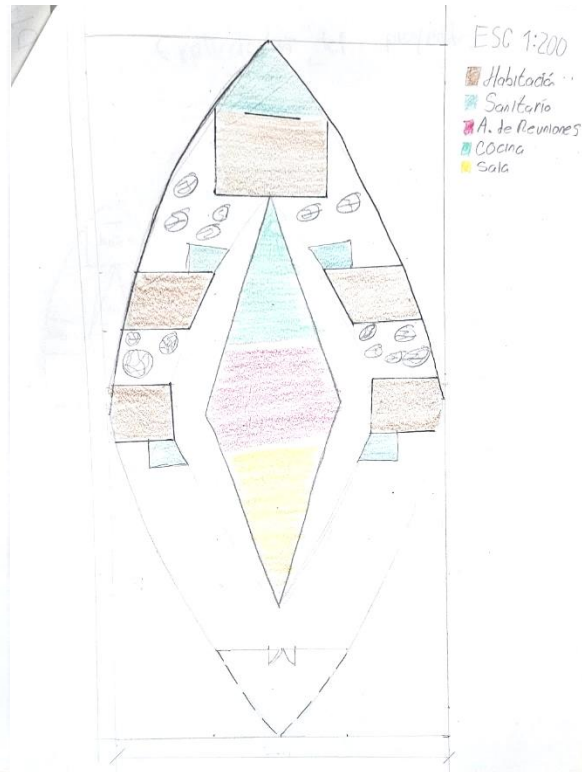
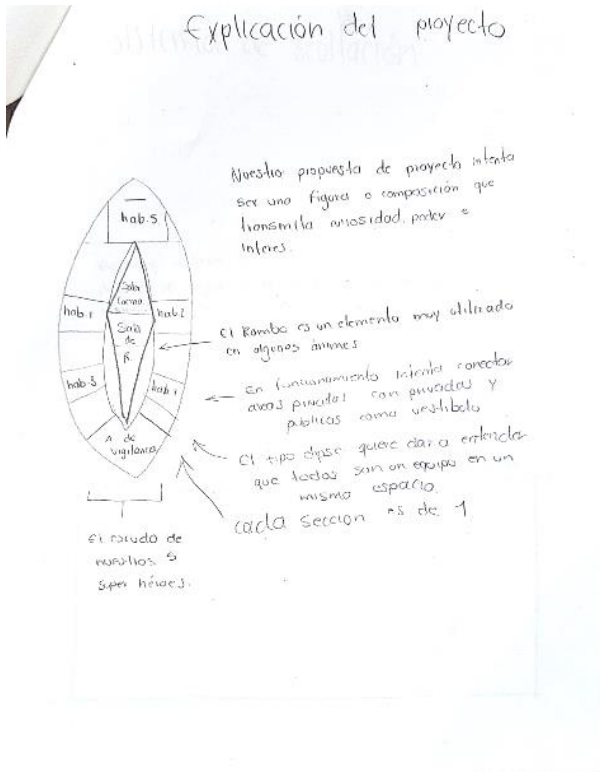


Figuras 124, 125 y 126. Ejercicio casi completo (90%)
Fuente: Fotografías propias (feb 2025)

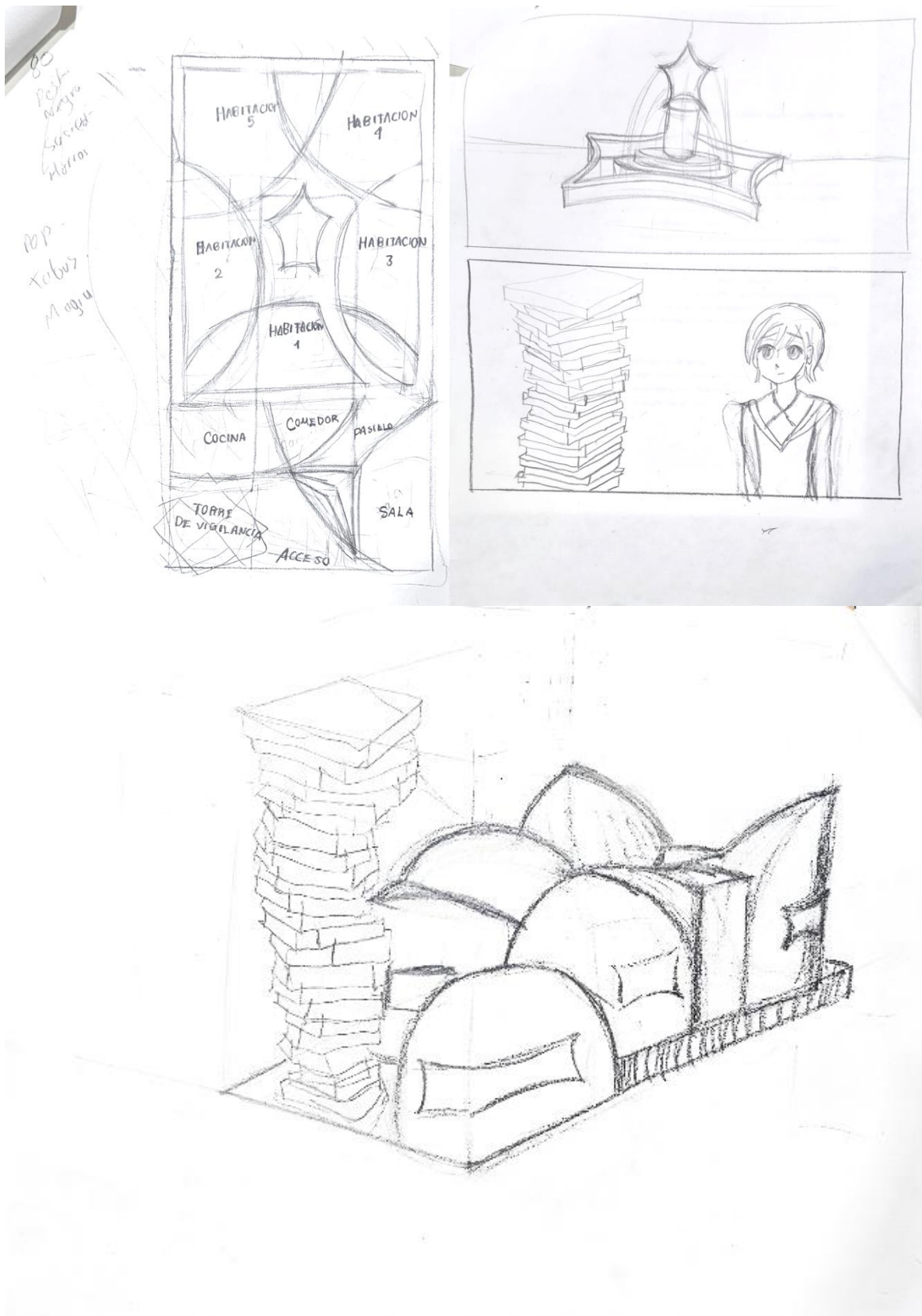
PLANTA ARQUITECTÓNICA



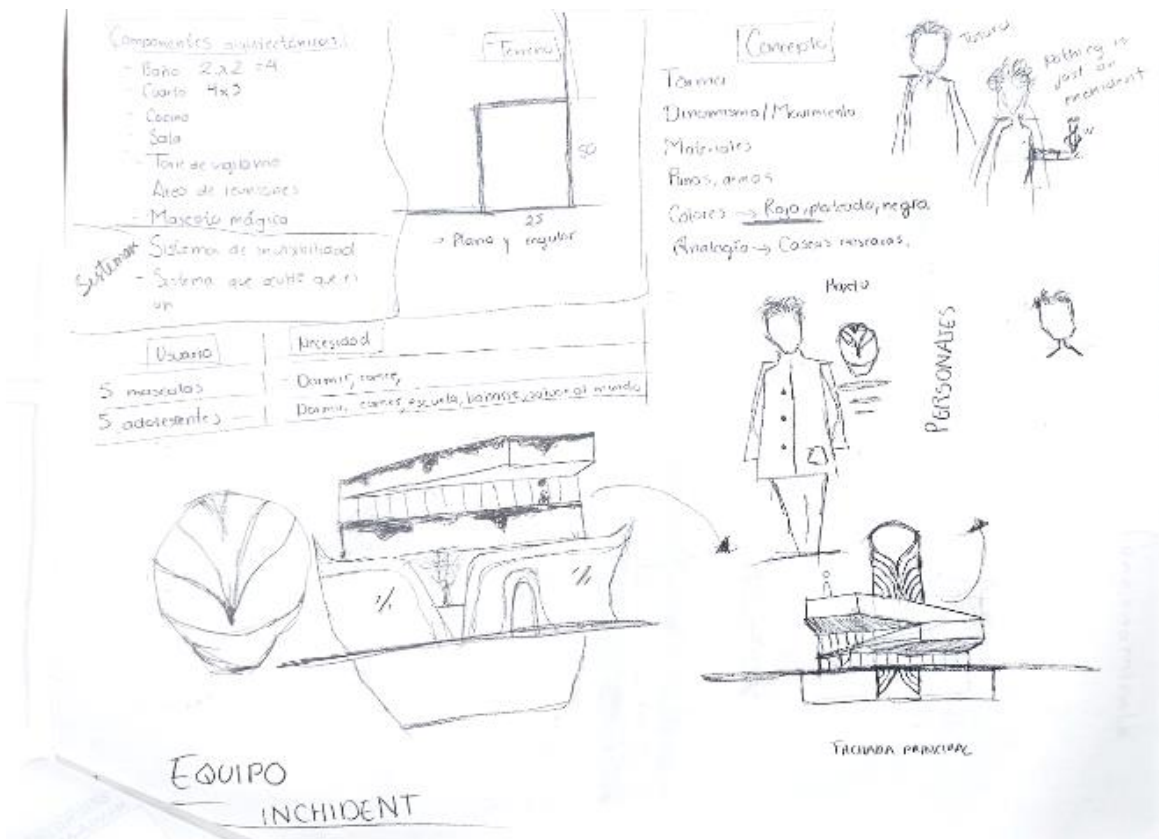
Figuras 127 y 128. Ejercicio casi completo (75%). Fuente: Fotografías propias (feb 2025)



Figuras 129 y 130. Ejercicio incompleto (45%). Fuente: Fotografías propias (feb 2025)



Figuras 131, 132 y 133. Ejercicio casi completo (90%)
Fuente: Fotografías propias (feb 2025)



Figuras 134. Ejercicio casi completo (75%). Fuente: Fotografía propia (feb 2025)

Estas imágenes de los productos finales y la observación durante la sesión dejan en evidencia que, de manera general, y con un poco más de tiempo, la mayoría de los equipos hubieran entregado el proyecto completo. Algunos otros muestran desinterés en concluirlos debido a que no era un taller remunerado, en cuanto a puntaje de calificación o por no ser de carácter obligatorio para el grupo de estudiantes con los que se llevó a cabo la actividad.

Por otro lado, los porcentajes al pie de imagen son calculados

colocando una cifra redondeada del 15% por entregable debido a que los de mayor puntaje son los volúmenes o alzados, la planta arquitectónica o de zonificación y el uso simple de un *storyboard* para explicar el proyecto gráficamente.

En este sentido, los equipos que lograron un mayor avance cuentan con un 90% con seis entregables, los siguientes un 75% con cinco entregables, uno más, un 45% con tres entregables, y, por último, uno del 15% con sólo un entregable.

De esta manera puede concluirse que el modelo explicado a lo largo de este capítulo es funcional, útil y aplicable al proceso de diseño arquitectónico. Esto debido a que el *manga* y *anime* pueden interpretar futuros edificios para aclarar el objetivo de diseño, e incluso, el uso de *storyboards* sirve de apoyo para analizar el sentido del edificio además de explicar los resultados esperados del proyecto gráfica y explícitamente.

Con esto en consideración, en el capítulo 8, se espera que el proceso inversivo de diseño utilizando el *manga* y *anime* como herramientas de representación y reinterpretación del diseño, y después de la descripción de la arquitectura japonesa en el capítulo 6, y del análisis de los edificios correspondientes en el capítulo 7, la afirmación anteriormente mencionada refuerce el funcionamiento del modelo, y de esta forma, pueda evolucionar más adelante al ser retomado en la arquitectura de otros países, y en otras disciplinas del diseño como los videojuegos, las páginas y sitios web, la moda, productos y servicios gráficos y de producción industrial, entre otros.

6. CAPÍTULO 6 – HISTORIA DE LA ARQUITECTURA JAPONESA

A lo largo de la historia de cualquier ciudad o país, se diseñan y construyen edificios como el vestigio de una época, haciendo que la humanidad deje una huella casi permanente, por ello, como siguiente parte de la investigación debe ahondarse en la parte histórica de la arquitectura japonesa, para que así, al final pueda elegirse una época específica de la que se extraerán ciertas construcciones, que serán las que se analizarán, reinterpretarán y representarán gráficamente mediante el uso del *manga* y *anime*.

La historia de la arquitectura japonesa abarca una evolución rica y diversa, desde las estructuras primitivas del periodo Jomon, hechas con materiales naturales, hasta las influencias continentales en los periodos Asuka y Nara, cuando el budismo trajo consigo la arquitectura templaria de inspiración china. En el periodo Heian se desarrolló un estilo más propio, que se refinó en la era Kamakura con templos más sobrios y guerreros. En los periodos Muromachi y Edo, surgieron elementos como los jardines zen, el uso del tatami (畳), el papel de arroz y los shoji (障子), junto a

una arquitectura residencial minimalista. Ya en el periodo Meiji y hasta hoy, Japón ha absorbido la modernidad occidental sin perder su esencia, dando lugar a una arquitectura contemporánea que fusiona tradición, tecnología y sostenibilidad. Esta trayectoria será clave para reinterpretar visualmente su riqueza histórica (Vives, 2021).

6.1. ARQUITECTURA TRADICIONAL JAPONESA

La arquitectura tradicional japonesa se caracteriza por su elegancia, simplicidad y atención al detalle:

TEMPLOS

Los templos budistas (仏教寺院, *bukkyō jiin*) representan estructuras sagradas en Japón, profundamente imbuidas de espiritualidad y una conexión armoniosa con el entorno natural. Ejemplos emblemáticos como el Templo Daigoji (醍醐寺) en Kioto y el Santuario de Itsukushima (厳島神社) en Miyajima, aunque técnicamente un santuario sintoísta, comparten elementos arquitectónicos tradicionales.



Estos edificios suelen caracterizarse por sus distintivos techos de tejas (*kawara* 瓦), la delicadeza de las paredes de papel (*shōji* 障子), que filtran la luz suavemente, y las funcionales puertas corredizas (*fusuma* 襖), que permiten la reconfiguración flexible del espacio interior. La serenidad y la integración estética con el paisaje circundante son sellos distintivos de estos espacios religiosos (Japan National Tourism Organization, 2024).



Figura 135. Templo Daigoji.
Fuente: depositphotos.com (2020)

SANTUARIOS

Los santuarios sintoístas (神社, *jinja*) en Japón se encuentran a menudo emplazados en entornos naturales significativos, como en las serenas laderas de las montañas o en la costa. La creencia sintoísta arraigada sostiene que innumerables deidades, conocidas como *yaoyorozu no kami* (八百万の神), habitan diversos elementos de la naturaleza. El Santuario de

Itsukushima (厳島神社) en Miyajima destaca como un ejemplo particularmente impresionante, célebre por su icónica puerta *torii* (鳥居) de un llamativo color rojo bermellón, que parece flotar majestuosamente sobre las aguas de la bahía, simbolizando la frontera entre el mundo humano y el reino de los kami (Japan Travel, 2024).



Figura 136. Puerta Santuario Itsukushima.
Fuente: gaijinpot.com (2017)

CASTILLOS

Los castillos japoneses (日本の城, *nihon no shiro*) representaban fortificaciones estratégicas, construidas principalmente con madera y piedra a lo largo de su historia. Hacia finales del siglo XVI y principios del XVII, se introdujo de manera más extensiva el uso de la piedra como base estructural, buscando una mayor resistencia y solidez ante asedios y desastres naturales.

El Castillo Himeji (姫路城), declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, se erige

como un ejemplo sobresaliente de esta evolución arquitectónica, preservando su majestuosidad y ofreciendo vistas panorámicas impresionantes desde sus múltiples pisos y elaboradas superposiciones de techumbres, testimonio de la ingeniería y el diseño militar de la época (Japan Travel, 2024).



Figura 137. Castillo Himeji.
Fuente: stock.adobe.com (2022)

ESTILOS DE ARQUITECTURA JAPONESA

ESTILO SHINDEN / SHINDEN-ZUKURI

El florecimiento del estilo arquitectónico Shinden-zukuri (寝殿造) se originó con el traslado de la nobleza japonesa a la capital, Heian-kyō (平安京), entre los años 794 y 1185. Este estilo se distingue por la creación de un espacio central cuadrangular, completamente delimitado por muros, que establece una clara separación del exterior.

Dentro de este recinto, los edificios se disponían simétricamente en forma de "U", con

el imponente *shinden* (寝殿) ocupando la posición central como edificación principal. A sus lados, se encontraban edificios anexos denominados *tainoya* (対屋), conectados al *shinden* y entre sí mediante elegantes corredores cubiertos llamados *watadono* (渡殿), facilitando la circulación y enfatizando la armonía del conjunto arquitectónico.



Figura 138. Santuario de Heian.
Fuente: viajesdeark.com (2014)

Una construcción distintiva es el Santuario de Heian que data del siglo XIX, el cual, por supuesto, tuvo como inspiración el estilo Shinden para la creación de este santuario búdico (Cartwright, 2018).

ESTILO SHOIN / SHOIN-ZUKURI

El estilo Shoin (書院造) emergió en Japón entre los años 1336 y 1573, sucediendo al estilo Shinden (寝殿造) y marcando una significativa adaptación a las nuevas dinámicas sociales y políticas. Su apogeo coincidió con la prominencia de los guerreros samurái (侍) que actuaban

bajo el shogunato Kamakura (鎌倉幕府), influyendo profundamente en la estética moderna, particularmente en el minimalismo y la concepción del espacio.

Se desarrolló como respuesta para la vida militar, ofreciendo una alternativa más funcional que el Shinden. Influenciada por el budismo Zen (禅), este estilo sirvió para ceremonias del té (茶道) y otros eventos exclusivos para la élite militar y la aristocracia, presentando una nueva era de eficiencia en la arquitectura (Kodama, 2021).

Un edificio representativo que todavía se conserva estas características es el Pabellón Ginkaku-ji (銀閣寺) o Pabellón de Plata en Kioto. Su diseño residencial, principalmente el Tōgu-dō (東求堂), es considerado uno de los ejemplos más antiguos de esta arquitectura.



Figura 139. Pabellón Ginkaku-ji o Pabellón de plata. Fuente: stock.adobe.com (2023)

ESTILO SUKIYA / SUKIYA-ZUKURI

El estilo Sukiya-zukuri (数寄屋造), nació con un enfoque más sensible y centrado en la satisfacción del cliente, se inspira en la tradición del Shinden-zukuri (寝殿造), aunque alcanzando una mayor sofisticación. Una de sus características principales son los postes circulares, elaborados a partir de diversas maderas, valorando la textura y la calidez de cada tipo.



Figura 140. Villa Imperial Katsura. Fuente: nippon-touch.com (2022)

La ornamentación integra elementos como los clavos decorativos kamikakushi (神隠し), que ocultan sus cabezas de manera elegante, y los detallados frisos ranma (欄間), tallados con motivos naturales y abstractos. La filosofía estética de la casa de té (chashitsu 茶室) se incorpora plenamente, influyendo en la creación de múltiples edificaciones interconectadas dentro de la propiedad, fomentando una atmósfera de tranquilidad y contemplación (Droppers, 2024).

ANTECEDENTES Y ORÍGENES

Antes del siglo I a.C., las viviendas japonesas eran casas de madera con techos de paja y suelos de tierra en aldeas agrícolas. La llegada del budismo introdujo diseños únicos en los templos, como columnas de soporte, tejados inclinados, entramados de ménsulas y vigas (組物 *kumimono*) y tejas (瓦 *kawara*), elementos que influyeron en la arquitectura doméstica.



Figura 141. Templo Todaiji en Nara.
Fuente: tokyoweekender.com (2024)

La escasez de piedra por la actividad volcánica impulsó el uso de la madera, resistente a los terremotos. En los periodos Asuka (飛鳥時代) y Nara (奈良時代), los templos fueron vitales. El Tōdai-ji (東大寺) en Nara destaca por sus columnas, el entramado *kumimono* visible y sus tejados curvos con tejas canalizando el agua (Travel Japan, s.f.).

MATERIALES UTILIZADOS EN LA ARQUITECTURA JAPONESA

La arquitectura japonesa tradicional se distingue por el uso de materiales naturales.

La madera (木 *ki*), esencial en la técnica de "madera ensamblada" (木組み *kigumi*), emplea ciprés (檜 *hinoki*) y cedro (杉 *sugi*) para estructuras robustas y revestimientos.

El papel de arroz (*washi* 和紙) crea las translúcidas puertas *shōji* (障子) y paneles, difundiendo la luz suavemente.

El barro y la paja (*tsuchikabe* 土壁 o *doboku* 土木) forman muros aislantes y reguladores de humedad.

La piedra (石 *ishi*) se usa en cimientos y muros exteriores, armonizando con el entorno.

El bambú (竹 *take*) aporta ligereza a estructuras como las casas de té (*chashitsu* 茶室) y se usa en andamios.

Finalmente, las tejas de cerámica (*kawara* 瓦) ofrecen durabilidad y protección en los tejados (Kurz, 2023).

Así, lo tradicional de la arquitectura japonesa yace en el uso de materiales naturales como la madera, el papel y el barro, así como en el diseño de estilos como el Shinden, Shoin y Sukiya, mostrando una gran conexión con el entorno. Los templos, santuarios y castillos de diferentes épocas y con distintos propósitos, evidencian la evolución de técnicas constructivas y principios de diseño.

Al comprender estos antecedentes, la diversidad de estilos y la importancia de los materiales, se establece una base para analizar la arquitectura japonesa a través de los periodos históricos que revelan cómo las influencias culturales, religiosas y sociales forjaron su identidad.

6.2. PREHISTORIA

La arquitectura prehistórica japonesa abarca los periodos Jōmon (縄文時代), Yayoi (弥生時代) y Kofun (古墳時代), con una evolución de las viviendas humildes y de otras estructuras más complejas. Durante el Jōmon, predominaban las casas de pozo circulares u ovaladas. El Yayoi introdujo almacenes elevados y casas con suelos de madera. El Kofun se caracteriza por las tumbas megalíticas (kofun 古墳),

incluyendo sepulcros con forma de ojo de cerradura (zempōkōenfun 前方後円墳), que demuestran una creciente organización social y constructiva. Estos primeros asentamientos y monumentos funerarios sentaron las bases para el desarrollo arquitectónico posterior en Japón (Habu, 2020).



Figura 142. Arquitectura prehistórica.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.3. ARQUITECTURA ASUKA Y NARA

El periodo Asuka (飛鳥時代, 538-710 d.C.) marcó una transformación con la introducción del budismo (仏教 *bukkyō*) desde China, impactando en la arquitectura. Los templos (寺 *tera*) construidos durante esta época, como el Hōryū-ji (法隆寺), se caracterizaron por los cimientos de piedra, patios de arena y una paleta de colores inspirada en los palacios chinos. Las pagodas (塔 *tō*),

estructuras para albergar reliquias, se convirtieron en elementos distintivos de los complejos templarios. El posterior período Nara (奈良時代, 710-794 d.C.) continuó esta tendencia, con la construcción de templos aún más grandiosos como el Tōdai-ji (東大寺) en Nara, consolidando la influencia arquitectónica budista en Japón (Vives, 2021).



Figura 143. Arquitectura Asuka y Nara.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.4. HEIAN

El período Heian (平安時代, 794-1185 d.C.) trasladó la capital a Heian-kyō (平安京), marcando una era de florecimiento cultural y el desarrollo de la arquitectura aristocrática. El estilo Shinden-zukuri (寝殿造) se forjó en las residencias de la nobleza con edificios simétricos en forma de "U" alrededor de un jardín central.

Los templos budistas continuaron evolucionando, integrándose a la naturaleza. La influencia del budismo también se reflejó en la arquitectura de los monasterios en las montañas. Este periodo sentó las bases para estilos futuros definiendo una nueva sensibilidad estética (Goodwin, 2022).



Figura 144. Arquitectura Heian.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.5. PERIODO KAMAKURA Y LAS CASAS DE TÉ

El período Kamakura (鎌倉時代, 1185-1333 d.C.) se caracterizó por el ascenso de la clase samurái (侍) o de guerreros y por una arquitectura que reflejaba su utilidad. Los templos Zen (禅寺 zen-dera) introdujeron diseños austeros y funcionales. Paralelamente, surgió la estética de la casa de té (chashitsu 茶室), influenciada por

el Zen, promoviendo la simplicidad, la armonía con la naturaleza y la atención al detalle. Estas pequeñas estructuras, con sus materiales naturales y espacios íntimos, se convirtieron en centros para la ceremonia del té (茶道 *sadō*) y una expresión única de la sensibilidad japonesa (Takei, 2019).



Figura 145. Casa de té Kamakura.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.6. PERIODO AZUCHI-MOMOYAMA / PERIODO SENGOKU

Desde el siglo VII, se construyeron varios castillos feudales que fueron contruidos para la defensa militar y como una demostración de poder sobre el pueblo. Sus principales características fueron las estructuras de madera y concreto, además de las acequias. Son ejemplos de esta arquitectura, los castillos de Osaka, Matsumoto e Himeji (Vives, 2021).



Figura 146. Arquitectura Azuchi-Momoyama-Sengoku. Fuente: IA Google Gemini (2025)

El periodo Azuchi-Momoyama (安土桃山時代, 1568-1600) y el Sengoku (戦国時代, c. 1467-1615) fueron épocas de agitación política y militar, reflejándose en una arquitectura imponente y defensiva. Los castillos (城 *shiro*) como el de Himeji (姫路城) se convirtieron en símbolos de poder, con complejas fortificaciones y opulentos interiores para impresionar. Paralelamente, el estilo Shoin-zukuri (書院造) evolucionó en las residencias de la élite, caracterizado por amplias habitaciones con *tatami*, *shōji*, *fusuma* y el *tokonoma*. Esta época fusionó la funcionalidad militar con una creciente sofisticación estética (Berry, 2021).

6.7. PERIODO EDO

En 1873 se aprobó una ley que permitió la demolición de casi todos los castillos construidos en época feudal. El gobierno de Meiji afirmó que ya no era necesario mantenerlos, ya que recordaban el feudalismo. Además, debía modernizarse el país. De los ciento setenta castillos del Periodo Edo, dos terceras partes fueron destruidos, además de los que se derrumbaron por incendios, terremotos y bombardeos (Vives, 2021).



Figura 147. Arquitectura Edo.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

El periodo Edo (江戸時代, 1603–1868) se caracterizó por una estabilidad política bajo el shogunato Tokugawa, lo que influyó en una arquitectura que reflejó tanto el poder como el florecimiento cultural. Los castillos (城 *shiro*) continuaron

siendo importantes, pero las residencias de los *daimyō* (大名) en Edo y sus territorios se volvieron más elaboradas, como los jardines anexos (*daimyo teien* 大名庭園), diseñados para el ocio y la demostración de estatus. Las casas de comerciantes (*machiya* 町屋) en las ciudades crecieron en sofisticación, con fachadas distintivas y una organización interna adaptada a la vida urbana. Los templos y santuarios, reconstruidos tras incendios, adoptaron una estética más ornamentada. Un elemento distintivo fue el desarrollo de la arquitectura de las casas de té (*chashitsu* 茶室) en su forma más refinada, enfatizando la sencillez rústica (*wabi-sabi* 侘寂) (Japan Travel, s.f.).

6.8. PERIODO MEIJI

El periodo Meiji (明治時代, 1868–1912) marcó una ruptura con la tradición arquitectónica japonesa, adoptando influencias occidentales como símbolo de modernización. Se construyeron edificios de estilo europeo, como el Banco de Japón (日本銀行 *Nihon Ginkō*) y la Estación de Tokio (東京駅 *Tōkyō Eki*), utilizando ladrillo y piedra. Sin embargo, también hubo un movimiento por preservar y reinterpretar la

arquitectura tradicional. Este eclecticismo reflejó la compleja identidad de Japón durante su rápida transformación en una potencia industrial y global (Reynolds, 2019).



Figura 148. Arquitectura Meiji.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.9. ARQUITECTURA MODERNA

Este término sirve para definir los estilos arquitectónicos en Japón desde el siglo XX. Además de seguir el estilo tecnológico, las obras están marcadas por la creatividad en los cortes, el uso de colores neutros y la integración entre ambientes interiores y exteriores (Vives, 2021).

La arquitectura japonesa del siglo XX, posterior al periodo Meiji (明治時代), experimentó una fascinante evolución. Inicialmente, se

continuó con la hibridación de estilos occidentales y japoneses. Sin embargo, arquitectos como Kenzo Tange (丹下健三) destacaron por mezclar la estética moderna con principios de diseño tradicionales, creando un lenguaje arquitectónico moderno.

Después de la Segunda Guerra, la reconstrucción impulsó la innovación con nuevos materiales y formas. El movimiento Metabolista (メタボリズム) propuso audaces megaestructuras urbanas.

La arquitectura contemporánea japonesa sigue siendo influyente a nivel mundial, destacando por su minimalismo, integración con la naturaleza y experimentación estructural (Stewart, 2022).



Figura 149. Arquitectura moderna japonesa.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

6.10. ARQUITECTOS JAPONESES CONTEMPORÁNEOS

En la actualidad existen varios arquitectos que destacan cuando debe hablarse de arquitectura moderna en Japón.



Figura 150. Arquitectura contemporánea.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

La arquitectura contemporánea japonesa del siglo XXI continúa la tradición de innovación y sensibilidad estética. Arquitectos de renombre mundial como Tadao Ando (安藤忠雄), con su minimalismo y uso magistral del hormigón y la luz; Toyo Ito (伊東豊雄), conocido por sus estructuras fluidas y orgánicas; Ryūe Nishizawa (西沢立衛), socio de SANAA, con diseños ligeros y transparentes; Kengo Kuma (隈研吾), que explora la materialidad y la integración con la naturaleza; y Sou Fujimoto (藤本壮介), con sus

estructuras etéreas y conceptuales, siguen marcando la pauta. Otros arquitectos importantes continúan enriqueciendo el panorama con enfoques diversos y vanguardistas (Jinnai, 2023).

6.11. ELECCIÓN DEL PERIODO HISTÓRICO Y JUSTIFICACIÓN DE EDIFICACIONES POR ANALIZAR

Se elige el Periodo Edo o Tokugawa debido a que la arquitectura del periodo anterior, Sengoku, es exclusivamente militar, además de que, en periodos anteriores a estos dos, Japón apenas salía de las batallas con China por independizarse, y la posterior, desde el año 1869 al presente, se considera de menos importancia y con menos valor que la arquitectura tradicional o antigua.

Existen muchas construcciones que fueron edificadas durante el Periodo Edo en Japón, sin embargo, sólo se considerarán las tres más representativas:

La elección del Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Toshogu para realizar un análisis arquitectónico se fundamenta en su importancia histórica, cultural y arquitectónica durante el periodo Edo en Japón.

En primer lugar, el Castillo Edo, ubicado en el corazón de Tokio, es una estructura emblemática que simboliza el poder y la influencia del shogunato Tokugawa. Fue construido en 1603 como la residencia del shogun y como el centro administrativo del gobierno durante. Su diseño estratégico refleja las técnicas de fortificación de la época e incorpora elementos de estética y funcionalidad del periodo Edo. El análisis de este edificio proporciona una visión de la arquitectura defensiva y residencial de los samuráis.

En segundo lugar, el Teatro Kabuki Minamiza en Kioto, es uno de los teatros kabuki más antiguos de Japón. Fue fundado en 1610 y es un ejemplo vivo de la arquitectura de entretenimiento de la época. Su estructura y diseño interior están adaptados especialmente para las actuaciones de kabuki, un arte teatral tradicional japonés que floreció durante el periodo Edo. Analizar este teatro permite entender cómo la arquitectura se ajusta a las necesidades funcionales y estéticas del kabuki, ofreciendo una perspectiva única sobre la intersección de la cultura popular y el diseño arquitectónico.

Por último, el Templo Toshogu en Nikko es un santuario dedicado a Tokugawa Ieyasu, fundador del shogunato Tokugawa. Este templo es famoso por su ornamentación exagerada que combina elementos del budismo y el sintoísmo. Construido en 1617, destaca por sus complejos tallados y pinturas, representando la cima del arte y la arquitectura religiosa del periodo Edo. El análisis de este templo permite apreciar la simbología y las técnicas artísticas empleadas en la construcción de lugares sagrados.

La selección de estos tres edificios emblemáticos permite un análisis comprehensivo de diferentes aspectos de la arquitectura del periodo Edo, desde la fortificación militar y la cultura teatral hasta la religión y la devoción, proporcionando una visión holística de la época.

A lo largo de este capítulo, se ha recorrido la historia de la arquitectura japonesa, desde la prehistoria hasta la contemporaneidad. La arquitectura tradicional, con sus templos, santuarios y castillos, sentó las bases de un diseño y técnicas constructivas vinculadas al entorno natural y a las creencias espirituales. Los estilos Shinden, Shoin y Sukiya reflejan la evolución de sociedad y los ideales de cada época. La comprensión de los antecedentes, los materiales empleados y el progreso de estilos permite apreciar la riqueza de esta tradición.

Se observa cómo la llegada del budismo en las eras Asuka y Nara introdujo la monumentalidad que transformó el paisaje. La corte Heian se manifestó en la arquitectura de la nobleza. La practicidad de la era Kamakura dio paso a la austeridad del Zen y a la belleza de las casas de té. Los periodos Azuchi-Momoyama y Sengoku cultivaron la presencia de los castillos como símbolos de poder. La estabilidad del periodo Edo propició el desarrollo de residencias y casas de comerciantes sofisticadas, así como la culminación de las casas de té. Esto se ejemplifica en las construcciones por analizar en el capítulo 7, como el Castillo Edo (江戸城), el Teatro Kabuki Minamiza (南座) y el Templo Tōshō-gū (東照宮) que reflejan el florecimiento cultural urbano de la época y su simbolismo.

La apertura al mundo durante el periodo Meiji consiguió una fusión de estilos, mientras que la modernidad del siglo XX mezcló tradición e innovación. Finalmente, los arquitectos contemporáneos continúan expandiendo los límites de la creatividad.

La elección de un periodo histórico específico y el análisis detallado de edificaciones representativas permitirán profundizar en la comprensión de cómo los factores culturales, políticos y sociales se materializaron en la forma construida, revelando la perdurable singularidad de la arquitectura japonesa.

7. CAPÍTULO 7 – ANÁLISIS DE EDIFICACIONES ESPECÍFICAS DEL PERIODO EDO O PERIODO TOKUGAWA

Este capítulo se centra en el análisis compositivo-arquitectónico de las tres edificaciones elegidas del periodo Edo (江戸時代, 1603-1868): el Castillo Edo (江戸城), el Teatro Kabuki Minamiza (南座), y el Templo Tōshō-gū (東照宮). La elección responde a que representan las diversas facetas de la sociedad y la cultura de la época, el poder político y administrativo del shogunato Tokugawa, las artes escénicas y la religiosidad de la vida cotidiana.

El Castillo Edo, sede del gobierno Tokugawa, ejemplifica la arquitectura de poder del periodo Edo. Su diseño, distribución y simbología reflejan la jerarquía social, la administración del shogunato y la estabilidad política de más de dos siglos.

En contraste, el Teatro Kabuki Minamiza, ligado al desarrollo del Kabuki (歌舞伎), refleja la importancia del ocio. Su diseño, con el escenario hanamichi (花道) y palcos, muestra la arquitectura como un medio para la experiencia teatral y el encuentro social.

Finalmente, el Templo Tōshō-gū, dedicado a Tokugawa Ieyasu, encarna la arquitectura religiosa del periodo. Su rica decoración, simbología y armonía con el paisaje reflejan la veneración al shogun y el poder del shogunato, manifestando fe y autoridad mediante técnicas constructivas refinadas.

De esta manera, el análisis mencionado se adapta al estudio de estas tres edificaciones históricas, con el fin de que, más adelante, se reinterpreten sus elementos, lógica constructiva, función espacial y significado cultural. Este análisis permitirá representarlas gráficamente mediante el lenguaje visual del *manga-anime*, invirtiendo el proceso creativo habitual en este medio. Así, se explora el modelo no sólo como herramienta de representación, sino también como medio para comprender la arquitectura histórica japonesa desde una perspectiva visual, fusionando tradición arquitectónica y narrativa contemporánea.

CONSTRUCCIÓN	CARACTERÍSTICAS	DISEÑADOR	POR QUÉ SE CONSTRUYÓ	TRANSFORMACION	USO ACTUAL	ILUSTRACIÓN
CAS- TILLO EDO	-Rodeado por murallas de piedra y un foso, diseñado contra posibles ataques. -Varias torres de vigilancia para proporcionar puntos de observación y defensa. Torre del Homenaje (Tenshu): Símbolo del poder del shogun y proporcionaba vistas panorámicas de los alrededores.	Ota Sukemune (1593)	Para cumplir con una variedad de objetivos estratégicos y políticos, incluyendo la defensa, el control territorial, la centralización del poder y la creación de un centro gubernamental para el shogunato Tokugawa.	El castillo original fue destruido en el siglo XVII. En 1958 se llevó a cabo la reconstrucción de la Torre del Homenaje (Tenshu) en el Tenshudai (plataforma de la torre) utilizando materiales modernos.	Hoy en día, el área del Castillo Edo ha sido convertida en el Parque Chiyoda, y aunque la estructura original ya no existe en su totalidad, la reconstrucción parcial del Tenshudai sigue siendo un sitio de interés histórico y cultural en Tokio.	
TEATRO KABUKI MINAMI -ZA	-Arquitectura tradicional japonesa con un escenario diseñado para las actuaciones de kabuki. -Escenografía Intricada: El teatro está equipado con un escenario giratorio y otras características que permiten realizar las elaboradas representaciones de kabuki.	Fue construido por primera vez en 1610 en Kioto y ha experimentado varias renovaciones y reconstrucciones a lo largo de los siglos.	Inicialmente, fue construido como un teatro de variedades y no para kabuki. A lo largo del tiempo, se adaptó para incluir actuaciones de kabuki, lo que le dio el estatus de ser uno de los teatros de kabuki más antiguos en funcionamiento.	Aunque no se construyó como teatro kabuki, se adaptó para incluir este estilo de actuación, que se convirtió en parte integral de sus funciones.	Actualmente, sigue siendo un teatro activo y alberga actuaciones de kabuki y otras formas de entretenimiento. Además de las actuaciones de kabuki, el teatro también acoge eventos culturales y musicales.	
TEMPLO TOSHO- GU	-Pagoda Gojunoto: Cinco pisos en el recinto del templo. -Puertas Yomeimon y Nitenmon: Puertas ornamentales con esculturas y relieves decorativos. -Relieves de los Tres Monos Sabios: Representaciones de los Tres Monos Sabios que simbolizan "no ver, no oír, no hablar".	Tokugawa Ieyasu, el fundador del shogunato Tokugawa (1636)	Fue construido como mausoleo para Tokugawa Ieyasu después de su muerte en 1616. Se construyó con el objetivo de honrar la memoria de Ieyasu y para consolidar la posición de los Tokugawa como la familia gobernante de Japón.	En la era Meiji, algunos elementos fueron desmantelados o destruidos como parte de la política de separación del budismo y el sintoísmo, pero el templo fue posteriormente restaurado.	Es un importante lugar de peregrinación y turismo en Japón. Es parte del conjunto de templos y santuarios de Nikko, que fue designado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.	

Tabla 14. Análisis inicial del Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Toshogu.
Fuente: Elaboración propia con base en varias fuentes (2024)

7.1. CASTILLO EDO – 江戸城

El Castillo Edo, ubicado en el centro de Tokio, es una de las estructuras arquitectónicas más icónicas de Japón. Construido en 1457 por el samurái Ōta Dōkan y expandido durante el periodo Edo bajo el gobierno de los shōgun Tokugawa, este castillo se convirtió en el centro del poder político y la sede del gobierno militar. Actualmente, aunque gran parte del castillo original ha desaparecido debido a incendios, terremotos y la modernización de la ciudad, sus murallas, fosos y algunos edificios restaurados ofrecen una visión del esplendor de la arquitectura feudal japonesa.

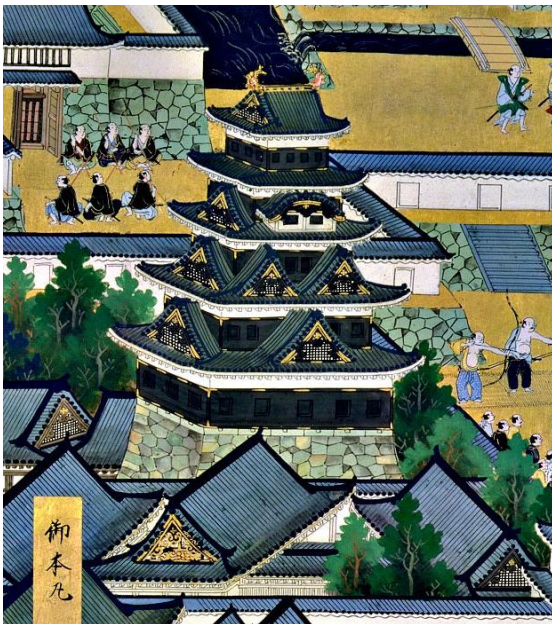


Figura 151. Tenshu del Castillo Edo.
Fuente: es-academic.com (2022)

ARQUITECTURA EXTERIOR: UNA FORTALEZA IMPENETRABLE

DISPOSICIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL CASTILLO

El diseño del Castillo Edo seguía el modelo de los castillos japoneses tipo *hirajiro*, construidos en llanuras y rodeados de múltiples defensas. Su estructura constaba de varias secciones:

El Honmaru o círculo principal, es la zona más fortificada, donde se encontraba la torre principal (tenshu) y la residencia del shōgun.

Los Ninomaru y Sannomaru, son los anillos exteriores de defensa con puertas fortificadas, edificios administrativos y residencias de samuráis de alto rango.

Los fosos y murallas son concéntricos llenos de agua que rodeaban el castillo, con muros de piedra inclinados para evitar escaladas.

El acceso al castillo se realizaba a través de múltiples puertas monumentales, diseñadas estratégicamente con pasillos en ángulo recto para dificultar el avance enemigo (Coaldrake, 2002).

TENSHU (TORRE PRINCIPAL) Y SU IMPACTO VISUAL

El tenshu del Castillo Edo, destruido en 1657 por un incendio, fue una de las estructuras más imponentes de su tiempo. Construido con madera y piedra, alcanzaba aproximadamente cincuenta y ocho metros de altura.

El tejado de múltiples niveles, cubierto con tejas negras de cerámica, que contrastaban con las paredes blancas de yeso.

Con detalles ornamentales en los aleros, figuras mitológicas y remates en forma de shachihoko, criaturas con cabeza de tigre y cuerpo de carpa, consideradas protectoras contra incendios.

La estructura escalonada, fue diseñada en diferentes niveles que se estrechaban a medida que ascendían, logrando una apariencia majestuosa (Screech, 2020).

MURALLAS DE PIEDRA Y PUERTAS FORTIFICADAS

Las murallas estaban construidas con enormes bloques de piedra tallada y encajada sin el uso de mortero, técnica conocida como *ishigaki*. Estas piedras presentaban una ligera inclinación hacia adentro, aumentando la resistencia ante terremotos.

Las puertas fortificadas, como la Puerta Otemon, estaban elaboradas con vigas de madera maciza y recubiertas con hierro, diseñadas para soportar ataques. Algunas puertas incluían techos de tejas con remates ornamentales y escudos familiares de los Tokugawa (Japan Experience, s.f.).



Figura 152. Puerta del Castillo Edo.
Fuente: kiboriguma.jp (2021)

DISEÑO DE INTERIORES: LA ESTÉTICA DEL PODER Y LA ELEGANCIA

MATERIALES Y TÉCNICAS CONSTRUCTIVAS

Los interiores del Castillo Edo reflejaban la sofisticación de la nobleza samurái. Se empleaban materiales naturales como la madera de ciprés japonés (*hinoki*), utilizada en columnas y vigas, debido a su resistencia y durabilidad.

El yeso blanco era aplicado en las paredes para mejorar la iluminación interior.

El papel de arroz (washi) estaba presente en puertas correderas (fusuma y shoji), permitiendo un juego de luces suaves.

El tatami de paja de arroz cubría los suelos en las habitaciones de los altos funcionarios (Turnbull, 2003).



Figura 153. Interior del Castillo Edo.
Fuente: br.pinterest.com (2024)

ESPACIOS INTERIORES Y SU FUNCIÓN

Cada espacio en el castillo tenía un propósito específico, con una jerarquización clara según la proximidad al shōgun.

La sala del shōgun estaba decorada con biombos pintados a mano, mostrando paisajes y motivos naturales en pan de oro.

Las habitaciones de los daimyō estaban reservadas para señores feudales que visitaban el castillo, con techos altos y ornamentación detallada.

Los pasillos y galerías fueron construidos con suelos de madera pulida que producían un leve

chirrido ("uguisubari") para detectar movimientos sospechosos.

Los jardines interiores eran diseñados con estanques, rocas y árboles cuidadosamente podados, siguiendo el concepto zen de armonía y simplicidad (Edo Digital Museum, s.f.).



Figura 154. Habitación del Castillo Edo.
Fuente: pinterest.jp (2023)

El Castillo Edo fue mucho más que una fortaleza; representaba el núcleo del poder político y cultural de la era Tokugawa. Su diseño arquitectónico combinaba una estética refinada con una estructura defensiva imponente, logrando un equilibrio entre funcionalidad y belleza. La majestuosidad del tenshu, las murallas de piedra impenetrables y los lujosos interiores reflejaban la autoridad del shōgun y la sofisticación de la aristocracia samurái.

A pesar de la desaparición de su torre principal, el legado del castillo sigue vivo en sus puertas

restauradas, murallas y jardines, que hoy forman parte del Palacio Imperial de Tokio. Su influencia arquitectónica continúa inspirando diseños modernos en Japón, sirviendo como testimonio de la maestría en construcción y la sensibilidad estética de la época feudal. Así, el Castillo Edo es un vestigio del pasado y un símbolo perdurable del ingenio y la identidad cultural japonesa.



Figura 155. Castillo Edo en la actualidad.
Fuente: britannica.com (2022)

7.2. TEATRO KABUKI MINAMIZA - 南座

El Teatro Kabuki Minamiza, situado en Kioto, es considerado uno de los principales escenarios del kabuki en Japón y uno de los teatros más antiguos aún en funcionamiento. Fundado a principios del siglo XVII y reconstruido varias veces a lo largo de los siglos, el Minamiza ha conservado su importancia histórica y cultural mientras se adapta a las necesidades del teatro contemporáneo. Su última gran renovación en 2018 mejoró sus

instalaciones técnicas manteniendo su esencia tradicional.



Figura 156. Antiguo Teatro Kabuki Minamiza.
Fuente: electrokabuki.com (2018)

ARQUITECTURA EXTERIOR: UNA SÍNTESIS ENTRE HERENCIA E INNOVACIÓN

ESTRUCTURA Y DISTRIBUCIÓN

El Minamiza mantiene una fachada característica que integra elementos arquitectónicos tradicionales japoneses con ajustes modernos que cumplen los estándares actuales de seguridad y accesibilidad.

El tejado de irimoya con aleros curvos, inspirado en templos budistas, proporciona una silueta reconocible y solemne.

La fachada en madera tiene acabados de yeso blanco y negro. Contrastes visuales que enfatizan la estructura original del periodo Edo.

Los letreros de madera y faroles chōchin se actualizan periódicamente y muestran los nombres de los actores y las obras, preservando el ambiente del kabuki (Ashkenazi, 2020).



Figura 157. Fachada Teatro Kabuki Minamiza.
Fuente: kanpai.fr (2021)

MATERIALES Y DETALLES CONSTRUCTIVOS

La restauración incorporó materiales resistentes y técnicas modernas de construcción antisísmica como la madera hinoki reforzada estructuralmente para preservar el aroma y la estética tradicional con mayor durabilidad.

El yeso con resinas resistentes mejora la resistencia al fuego y la humedad.

Las tejas y recubrimientos cerámicos actualizados aportan protección climática y estética histórica (Nakamura H. &., 2020).

DISEÑO DE INTERIORES: TEATRALIDAD Y CERCANÍA ESCÉNICA

DISTRIBUCIÓN FUNCIONAL Y ESCÉNICA

El diseño interior prioriza la visibilidad y la inmersión del público, con innovaciones que mantienen vivas las tradiciones

escénicas del kabuki como el Hanamichi, la pasarela que cruza el auditorio permite entradas dramáticas directamente entre los espectadores.

El escenario giratorio (mawari-butai) con tecnología clásica que facilita cambios de escena fluidos.

Las butacas modernas con estética de tatami ofrecen comodidad al público manteniendo la ambientación clásica (Japan Arts Council, 2019).



Figura 158. Interior Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: insidekyoto.com (2015)

ESTÉTICA DECORATIVA

La ornamentación interior celebra la expresividad del kabuki como su paleta cromática rica en rojo, negro, dorado y azul índigo, colores simbólicos asociados al drama, la energía y lo espiritual.



Figura 159. Escenario Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: kabuki-bito.jp (2019)

La iluminación actual es cálida con faroles tradicionales y sistemas LED ocultos fusionando tradición y tecnología.

Las decoraciones escénicas son móviles y adaptables que permiten adaptarse a diversas puestas en escena (Yamamoto, 2021).

Entonces, el Teatro Kabuki Minamiza es un ejemplo destacado de cómo la arquitectura japonesa tradicional puede integrarse con técnicas contemporáneas para preservar el patrimonio vivo del kabuki. Su diseño exterior mantiene la imagen histórica del teatro clásico, mientras que su interior combina comodidad, tecnología y tradición escénica. La restauración de hace unos años lo ha consolidado como un espacio patrimonial resiliente y accesible para nuevas generaciones.

Este teatro no sólo es un lugar de representación artística, sino también un símbolo de continuidad cultural. Su cuidadoso diseño arquitectónico asegura que la experiencia del kabuki, con todos sus rituales visuales y sonoros, siga siendo tan impactante y emocionalmente resonante como lo fue hace siglos.

7.3. EDIFICIO 3: TEMPLO TOSHOGU

El Templo Toshogu, ubicado en Nikkō, prefectura de Tochigi, es uno de los santuarios más destacados del Japón premoderno. Construido en 1617 como mausoleo de Tokugawa Ieyasu, fundador del shogunato Tokugawa, combina elementos del sintoísmo, el budismo y la arquitectura decorativa del periodo Edo. A través de sucesivas restauraciones —incluida una en 2017 para conmemorar el 400 aniversario del templo—, el Toshogu ha sido preservado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.



*Figura 160. Templo Toshogu.
Fuente: top-his-usa.com (2022)*

ARQUITECTURA EXTERIOR: EXUBERANCIA BARROCA DEL ORIENTE

ORGANIZACIÓN DEL COMPLEJO

El Templo Toshogu está compuesto por más de una docena de estructuras ceremoniales, entre las que destacan la Yomeimon o Puerta del Sol con más de quinientos

tallados ornamentales, es el símbolo del santuario. Cada figura representa un concepto ético, mitológico o natural.

La Gojūnotō o Pagoda de cinco pisos fue restaurada con un eje antisísmico central, su color rojo intenso y remates dorados destacan entre el entorno boscoso.

El Honden o Salón Principal, y el Haiden u Oratorio, están unidos bajo un mismo techo, reflejan una fusión arquitectónica del sintoísmo con influencias budistas (Shimizu, 2018).



Figura 161. Gojūnotō del Templo Toshogu. Fuente: matcha-jp.com (2016)

TÉCNICAS Y MATERIALES

Las técnicas constructivas del templo han sido estudiadas por su maestría en la integración artística y estructural de la madera hinoki, tratada y lacada, utilizada para estructuras y paneles decorativos, por su durabilidad y resistencia a la humedad.

Los techos de cobre curvado o karahafu tienen aleros sobresalientes que protegen la decoración inferior.

El yeso y pan de oro son aplicados en capiteles, molduras y figuras para aumentar el efecto visual bajo la luz solar (Okada, 2021).



Figura 162. Honden y Haiden del Templo Toshogu. Fuente: All about Japan (2017)

DISEÑO DE INTERIORES: SACRALIDAD EN DETALLE

FUNCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Los interiores están destinados al culto, a la veneración de Ieyasu como deidad (Tōshō Daigongen) y a las ceremonias religiosas.

El Haiden es el lugar donde se realizan los rituales. Decorado con puertas doradas, linternas de bronce y frescos en el techo.

El Honden es un espacio inaccesible al público, donde reposa el espíritu de Tokugawa Ieyasu.

Los pasillos y galerías unen los edificios con pisos de madera

barnizada y techos pintados con escenas florales y animales mitológicos (Suzuki, 2019).



*Figura 163. Interior del Templo Toshogu.
Fuente: All about Japan (2017)*

COLORES Y SIMBOLISMO DECORATIVO

El Templo Toshogu es célebre por su policromía exuberante y su rica iconografía donde predomina el dorado, que representa la divinidad, el poder eterno y el vínculo entre cielo y tierra. Mientras que el rojo bermellón y verde esmeralda son tradicionalmente usados en templos por su asociación con protección espiritual y renovación.



Figura 164. Esculturas de animales Templo Toshogu. Fuente: japonismo.com (2018)

Las esculturas de animales como los monos sabios, dragones y aves hō-ō

transmiten valores morales, protección y longevidad (Yamada, 2022).

De esta manera, el Templo Toshogu constituye una síntesis arquitectónica que representa el poder simbólico del shogunato Tokugawa y la riqueza cultural del Japón del siglo XVII. Su diseño revela un mensaje político y espiritual que perdura en el tiempo. Las renovaciones y mantenimiento recientes han logrado preservar su estructura íntegra, lo que reafirma su estado como Patrimonio de la Humanidad.

Gracias al uso de distintas técnicas de restauración tradicional y moderna, el templo permanece como una reliquia y como un espacio vivo de culto, turismo y educación patrimonial.

En este capítulo, se ha explicado la complejidad arquitectónica de tres edificaciones representativas del Periodo Edo -el Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Tōshō-gū-. El análisis de sus exteriores e interiores sirve para apreciar cómo cada estructura manifestaba los valores, las funciones y la estética de ese tiempo.

Entonces, con este análisis, se constata cómo la arquitectura de este periodo fue una manifestación que se adaptó a las necesidades específicas de cada tipología de edificio y a los diferentes aspectos de la sociedad. Por ello, estas tres edificaciones ofrecen una visión del legado constructivo de una de las eras más importantes de la historia de Japón.

Así, de acuerdo con lo anterior, en el próximo apartado, se establecen las características de diseño arquitectónico requeridas que deben retomarse de cada edificio para llevar a cabo su reinterpretación y representación gráfica mediante un género de *manga-anime* acorde a cada uno en un sentido inverso, probando y comprobando la eficiencia del modelo desarrollado en el capítulo cinco, ya no en campo, pero sí de una forma pragmática con construcciones hechas en una época distinta a la actual.

8. CAPÍTULO 8 – REINTERPRETACIÓN DE LAS CONSTRUCCIONES ANALIZADAS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MODELO

Las edificaciones seleccionadas –el Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Toshogu– fueron escogidas por su pertenencia al periodo Edo, un momento clave en la historia de la arquitectura japonesa donde convergen elementos de poder político, expresión cultural y simbolismo religioso. Tras un análisis detallado de sus características arquitectónicas, compositivas y estéticas, se propone ahora su reinterpretación gráfica a través del lenguaje visual del *manga* y el *anime*. Este ejercicio no sólo permite visualizar de manera explícita el proceso de investigación realizado, sino que demuestra cómo el análisis arquitectónico puede formar parte de esta herramienta de creación interdisciplinaria.

A diferencia de un modelo convencional que se limita a establecer fases o pasos secuenciales dentro de un proceso creativo, este enfoque busca activar el modelo a través de un ejemplo concreto y narrativo. Es decir, se pone en práctica el modelo no como una estructura cerrada, sino como un sistema dinámico capaz de integrarse en

ámbitos del diseño contemporáneo, particularmente en aquellos donde confluyen la arquitectura, la animación, la narrativa visual y las ciencias sociales.

El empleo de recursos propios del *manga* y el *anime*, como el storyboard, el diseño de escenarios y la estilización gráfica según género narrativo, permite abordar las edificaciones históricas desde una perspectiva compositiva innovadora. Así, se genera una reinterpretación de los tres edificios seleccionados como si fueran concebidos de nuevo hoy, bajo principios modernos de diseño inspirados en sus formas originales. El resultado enriquece el entendimiento histórico-arquitectónico y establece un precedente metodológico y visual para futuras aplicaciones, como reconstrucciones virtuales o producciones audiovisuales, aunque estas ya no correspondan al alcance directo de esta investigación, sino que se proyectan como aplicaciones derivadas y futuras.

8.1. CARACTERÍSTICAS PARA LA REINTERPRETACIÓN MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL MODELO

A continuación, se presenta el análisis para cada uno de los tres edificios, describiendo las características arquitectónicas y compositivas más relevantes para representarlos gráficamente mediante el género de *manga* y *anime* más adecuado para cada caso, considerando tanto estética como narrativa.

CASTILLO EDO – GÉNERO: JIDAIGEKI (DRAMA HISTÓRICO/SAMURÁI)

El Castillo Edo se presta para ser representado en el género *jidaigeki*, que se ambienta en el Japón feudal y se centra en samuráis, shōguns y conflictos sociopolíticos del periodo Edo. Este género prioriza la fidelidad de los detalles arquitectónicos como parte del ambiente narrativo. Reinterpretar el Castillo Edo en este contexto requiere destacar ciertos elementos arquitectónicos representativos.

La estructura principal es la torre central o *tenshu*, con techos escalonados cubiertos por tejas negras de cerámica, muros encalados y remates en forma de *shachihoko*.

Esta imagen transmite poder y es ideal para demostrar el dominio del shōgun. La composición de las murallas de piedra inclinadas (*ishigaki*) debe enfatizarse para representar defensa. Además, los fosos concéntricos y las puertas fortificadas con pasajes en ángulo derecho cumplen una función táctica y proporcionan una base visual para escenas de intriga o infiltración.

En cuanto a interiores, los tatamis, paneles de papel (*shōji* y *fusuma*) y los techos artesonados con pintura dorada ofrecen un contraste estético entre lo militar y lo ceremonial, que es ideal para representar dinámicas de poder o drama político. El uso del color en el género *jidaigeki* tiende a ser sobrio y terroso, lo cual resalta perfectamente la paleta neutra del castillo, interrumpida por detalles dorados o textiles ceremoniales.

Desde el punto de vista compositivo, las líneas fuertes y horizontales de los techos y muros, así como los jardines exteriores con árboles podados y estanques de piedra, permiten integrar escenas introspectivas, duelos de honor o transiciones narrativas en el entorno arquitectónico. Este tipo de ambientación en *anime* refuerza la solemnidad de los personajes y su conexión con los ideales de deber y jerarquía.

TEATRO KABUKI MINAMIZA – GÉNERO: JOSEI O SHŌWA-ERA ROMANTIC DRAMA

El Teatro Kabuki Minamiza, con su rica tradición escénica y estética visual, encaja mejor en un anime de género *josei* o dramas románticos situados en la era Shōwa, donde el énfasis está en las emociones complejas, la vida urbana y el arte como medio de expresión. Representar este edificio requiere atención a la teatralidad y contrastes de su composición.

La fachada exterior, con el techo curvado tipo *irimoya*, faroles *chōchin* y letreros verticales, comunica un sentido de tradición cultural en un contexto urbano moderno. Esto es elemental para mostrar personajes que viven entre la tradición y la reinvención. A nivel gráfico, estos elementos permiten composiciones simétricas y verticales.

El interior del teatro cuenta con la presencia del *hanamichi*, la pasarela escénica que atraviesa el público para componer escenas teatrales dentro del *anime*, donde los personajes pueden moverse simbólicamente entre la ficción y la realidad. El uso de colores cálidos (rojo, dorado, negro) y las texturas ornamentales permiten gráficos que reflejan emociones y contrastes típicos del *josei*.

Además, el contraste entre el escenario tradicional y las tecnologías modernas de iluminación o escenografía (como el escenario giratorio) es útil para representar de forma visual los conflictos intergeneracionales, la evolución del arte y la lucha interna de identidad de los personajes. En términos de diseño de producción en *anime*, este teatro ofrece una oportunidad para transiciones visuales fluidas, como si se pasara de un drama real a una escena kabuki sin cambiar de escenario.

TEMPLO TOSHOGU – GÉNERO: SEINEN SOBRENATURAL O FANTÁSTICO HISTÓRICO

El Templo Toshogu, con su ornamentación exagerada, su simbolismo y su conexión con Tokugawa Ieyasu, se adapta mejor a un *manga* o *anime* del género *seinen sobrenatural*, donde el entorno arquitectónico se convierte en un objeto de misterio, poder y espiritualidad.

Visualmente, este templo es una obra de opulencia decorativa debido a los frontones curvos, pilares tallados, pan de oro y colores luminosos (rojo bermellón, verde, azul índigo). Esto lo hace ideal para una narrativa que necesita escenarios significativos y donde cada símbolo puede ser una llave mágica o espiritual. Las esculturas

animales, como los monos o los dragones, pueden tomar vida o formar parte de una mitología dentro del relato, lo cual es conveniente y frecuente dentro del *seinen* fantástico.

La disposición espacial, con pasillos, puertas decoradas, escalinatas empinadas y espacios sagrados sin acceso, permite componer planos visuales verticales y laberínticos que evocan lo sagrado y lo oculto. Las escenas pueden jugar con la luz filtrada por linternas o reflejada en pan de oro para generar ambientes místicos.

El entorno natural que rodea el santuario –bosques densos, niebla matinal, sonidos rituales– puede ser utilizado para representar planos sensoriales o el paso entre mundos.

En el *anime*, el Toshogu puede convertirse en un santuario custodiado por fuerzas espirituales, una puerta al mundo de los kami, o el centro de un conflicto esotérico basado en el legado de Ieyasu. Su rica iconografía permite a los animadores trabajar con múltiples capas visuales de simbolismo que enriquecen la narrativa.

Teniendo todos estos elementos arquitectónicos en consideración, así como el género de *manga-anime* elegido para cada edificio y cómo interactúa con la construcción y su composición, se continúa con la reinterpretación y representación gráfica del Castillo Edo, del Teatro Kabuki Minamiza y del Templo Toshogu. Para lograrlo, se toman como base los entregables de la práctica de campo del capítulo cinco, pero de manera inversa, debido a que se parte de la construcción y no de la conceptualización inicial:

- ✓ Construcción representada con fotografías
- ✓ Dibujo digital del volumen y alzados de las fachadas mediante una representación gráfica estilo *manga-anime*
- ✓ Dibujo digital del volumen y alzados de las fachadas mediante una representación gráfica estilo *storyboard* de un *manga*
- ✓ Dibujo a mano alzada con los cuadros o viñetas de escenarios
- ✓ Narración fantástica del proyecto en relación con la elección del género de *manga-anime*
- ✓ Planta arquitectónica representativa
- ✓ Diagrama de funcionamiento

En este sentido, esta reinterpretación visual de los tres edificios trasciende su documentación fotográfica existente. A través de una exploración creativa, se generan representaciones gráficas que fusionan la majestuosidad histórica con la estética dinámica del *manga-anime*. Este proceso se desarrolla en las etapas mencionadas anteriormente, es decir, comenzando con la ilustración digital del volumen y los alzados de sus fachadas, tanto en un estilo *anime -jidaigeki, josei, seinen-* como en la secuencia narrativa visual de un *storyboard* de *manga*. La expresión artística se extiende al dibujo a mano alzada mediante viñetas escénicas, complementándose con una narración fantástica que contextualiza el proyecto dentro de un género específico del *manga-anime*. Finalmente, se presenta una planta arquitectónica representativa, así como la localización actual satelital y un diagrama de funcionamiento para ofrecer una comprensión integral de esta reinterpretación visual.

8.2. REINTERPRETACIÓN DEL CASTILLO EDO

A continuación se realiza la reinterpretación del Castillo Edo (江戸城) tomando como base inicial las fotografías de los restos actuales del edificio.



Figura 165. Castillo Edo.
Fuente: Meta IA (2025)



Figura 166. Castillo Edo.
Fuente: IA Google Gemini (2025)

Una vez que se tienen estas imágenes iniciales, se desarrolla el dibujo digital en el estilo del *manga-anime* elegido con todas las características vistas en el capítulo 5 (pág. 95). Esto puede realizarse mediante alguno de los programas explicados en el capítulo cuatro (pág. 83). En este caso, se desarrollan con el uso de Inteligencia Artificial para ejemplificar cómo deben quedar los renders después de modelado el edificio, haciendo uso de las herramientas de retoque necesarias para que la representación gráfica final quede de esta manera.



Figura 167. Manga-Anime Castillo Edo. Fuente: IA Microsoft Copilot (2025)

Estos son ejemplos de cómo quedarían los *storyboards* si se decidiera añadir personajes, diálogos y otras expresiones provenientes de la narrativa fantástica para el desarrollo del proyecto del edificio.



Figura 168. Storyboard a color del Castillo Edo. Fuente: IA Google Gemini (2025)



Figura 169. Storyboard en blanco y negro del Castillo Edo. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Aquí se presenta la imagen escaneada del *manga* bocetado a mano alzada utilizando una plantilla prediseñada que facilita la distribución de las viñetas y de la historia contada anteriormente (escrita en su proceso normal y gráfica en el proceso inverso).



Figura 170. Viñetas a mano alzada Castillo Edo. Fuente: Elaboración propia (2025)

Narración fantástica: en relación con el edificio y la elección del género de *manga-anime* se tiene que en el corazón de Neo-Edo, donde rascacielos киберpunk se alzaban sobre las antiguas murallas del Castillo Edo (江戸城), residía el alma ancestral del shogunato. Una joven кибер-samurái, Akane, descubrió que el castillo no era sólo ruinas; sus piedras pulsaban con energía espiritual. Cuando una sombra tecnológica amenazó con borrar la historia, el espíritu del castillo se manifestó en visiones *manga-anime* para Akane. Guiada por estos espectros de guerreros y damas de la corte, Akane desató el poder киберnético oculto en las ruinas, defendiendo el legado de Edo en una batalla épica entre tradición y futuro.

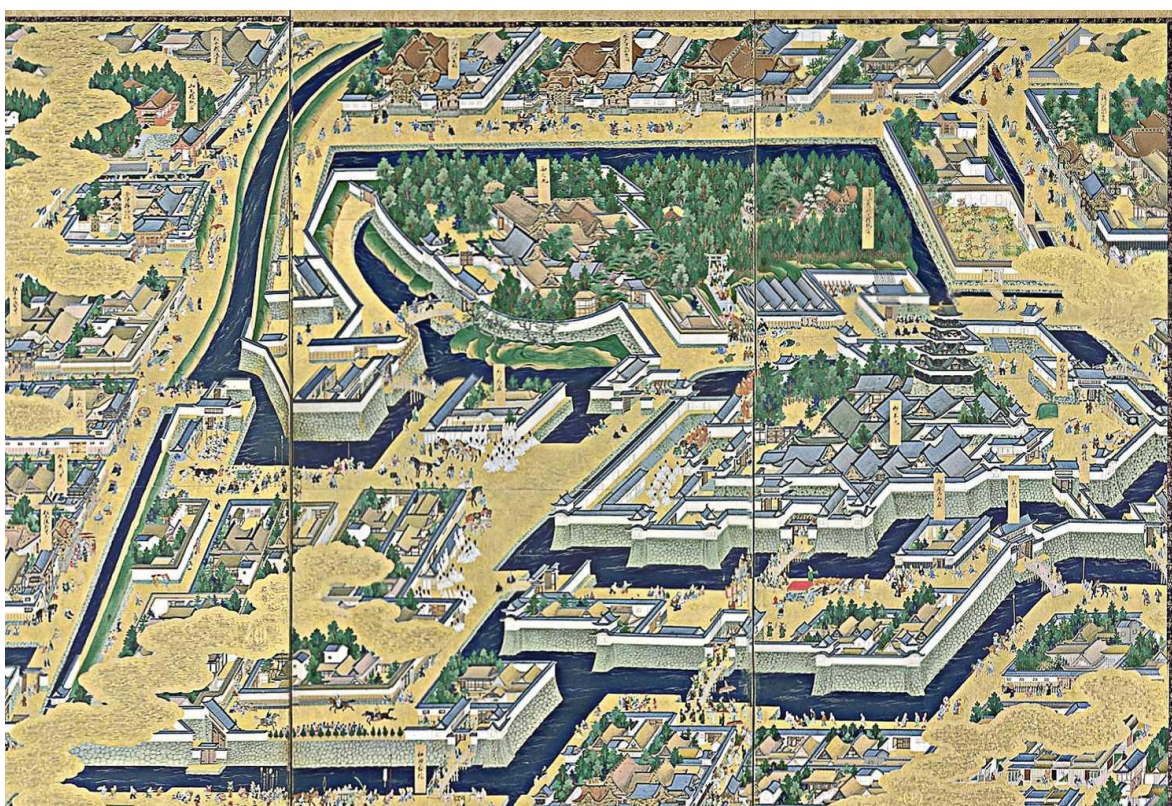


Figura 171. Planta arquitectónica representativa. Fuente: wikiwand.com (2021)

Con esta imagen de la planta arquitectónica isométrica, puede describirse que el Castillo Edo, construido en 1457 y expandido en el siglo XVII, tenía una distribución estratégica con múltiples recintos fortificados. En su núcleo estaba el Honmaru, la residencia principal del shōgun, rodeada por el Ninomaru y el Sannomaru, áreas administrativas y de defensa. Los fosos internos y externos protegían el complejo, mientras que los puentes y puertas fortificadas regulaban el acceso. En su apogeo, el castillo incluía almacenes, residencias de samuráis y jardines, reflejando su importancia

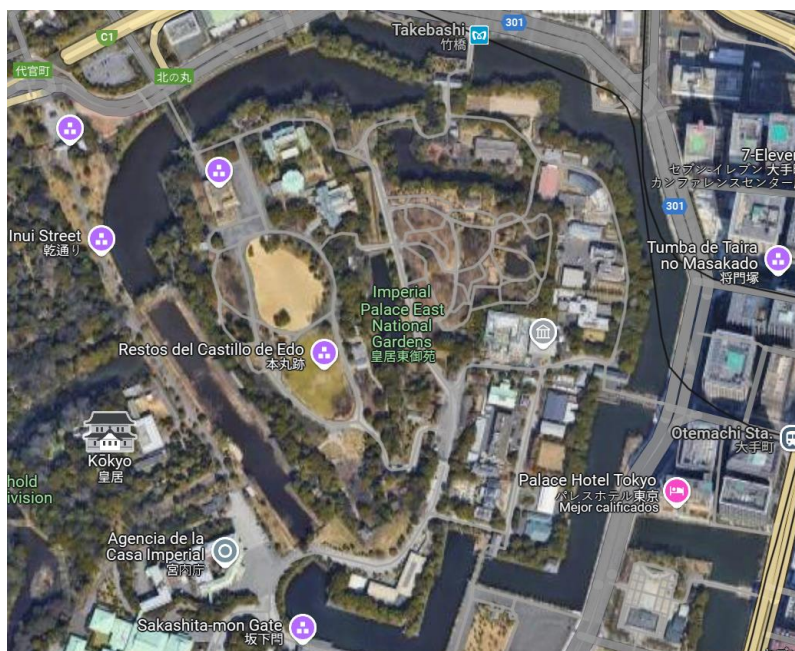


Figura 172. Actualidad del Castillo Edo. Fuente: Google Maps (2025)

Diagrama de funcionamiento: muestra la organización estratégica del Castillo Edo como fortaleza y centro administrativo del shogunato Tokugawa. Su diseño incluía el Honmaru, residencia del shōgun, rodeado por el Ninomaru y Sannomaru, áreas de defensa y gestión. Los fosos y murallas regulaban el acceso, mientras que los puentes conectaban los sectores internos. La circulación estaba jerarquizada, con caminos para samuráis y funcionarios. La torre principal simbolizaba el poder, y los jardines proporcionaban espacios ceremoniales y de descanso. Y queda de la siguiente manera:

—— Honmaru (Recinto Principal)

- | | — Palacio del Shōgun
- | | | — Ō-omote (Recepciones públicas)
- | | | — Naka-oku (Asuntos de Estado)
- | | | — Ōoku (Residencia privada del shōgun y damas de compañía)
- | | — Tenshudai (Base de la torre principal)
- | | — Fujimi-yagura (Torre de vigilancia)
- | | — Fujimi-tamon (Casa de defensa)

- | └── Ishimuro (Almacén de suministros)
- | └── Ninomaru (Segundo Recinto)
- | | └── Palacio para el heredero del shōgun
- | | └── Jardín diseñado por Kobori Enshū
- | | └── Dōshin-bansho (Casa de guardias samurái)
- | | └── Hyakunin-bansho (Casa de los cien guardias)
- | | └── Ō-bansho (Casa de guardias principal)
- | └── Sannomaru (Tercer Recinto)
- | | └── Puerta Hirakawa-mon (Entrada principal al Sannomaru)
- | | └── Tatsumi-yagura (Torre de vigilancia)
- | | └── Kikyō-mon (Puerta interior)
- | └── Nishinomaru (Recinto Occidental)
- | | └── Residencias de daimyōs de alto rango
- | | └── Jardines y áreas de descanso
- | └── Kitanomaru (Recinto Septentrional)
- | | └── Instalaciones militares y almacenes
- | └── Fukiage (Jardines Imperiales)
- | └── Suwa-no-Chaya (Casa de té)

8.3. REINTERPRETACIÓN DEL TEATRO KABUKI MINAMIZA

A continuación se realiza la reinterpretación del Teatro Kabuki Minamiza (南座) en Kioto tomando como base inicial las fotografías del actual edificio.



Figura 173. Teatro Kabuki Minamiza.
Fuente: japon-secreto.com (2020)



Figura 174. Teatro Kabuki Minamiza.
Fuente: kataoka-kamezo.com (2023)

Una vez que se tienen estas imágenes iniciales, se desarrolla el dibujo digital en el estilo del *manga-anime* elegido con todas las características vistas en el capítulo 5 (pág. 95). Esto puede realizarse mediante alguno de los programas explicados en el capítulo cuatro (pág. 83). En este caso, se desarrollan con el uso de Inteligencia Artificial para ejemplificar cómo deben quedar los renders después de modelado el edificio, haciendo uso de las herramientas de retoque necesarias para que la representación gráfica final quede de esta manera.



Figura 175. Manga-Anime Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Estos son ejemplos de cómo quedarían los storyboards si se decidiera añadir personajes, diálogos y otras expresiones provenientes de la narrativa fantástica para el desarrollo del proyecto del edificio.



Figura 176. Storyboard a color del Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: IA Google Gemini (2025)



Figura 177. Storyboard del Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Aquí se presenta la imagen escaneada del *manga* bocetado a mano alzada utilizando una plantilla prediseñada que facilita la distribución de las viñetas y de la historia contada anteriormente (escrita en su proceso normal y gráfica en el proceso inverso).

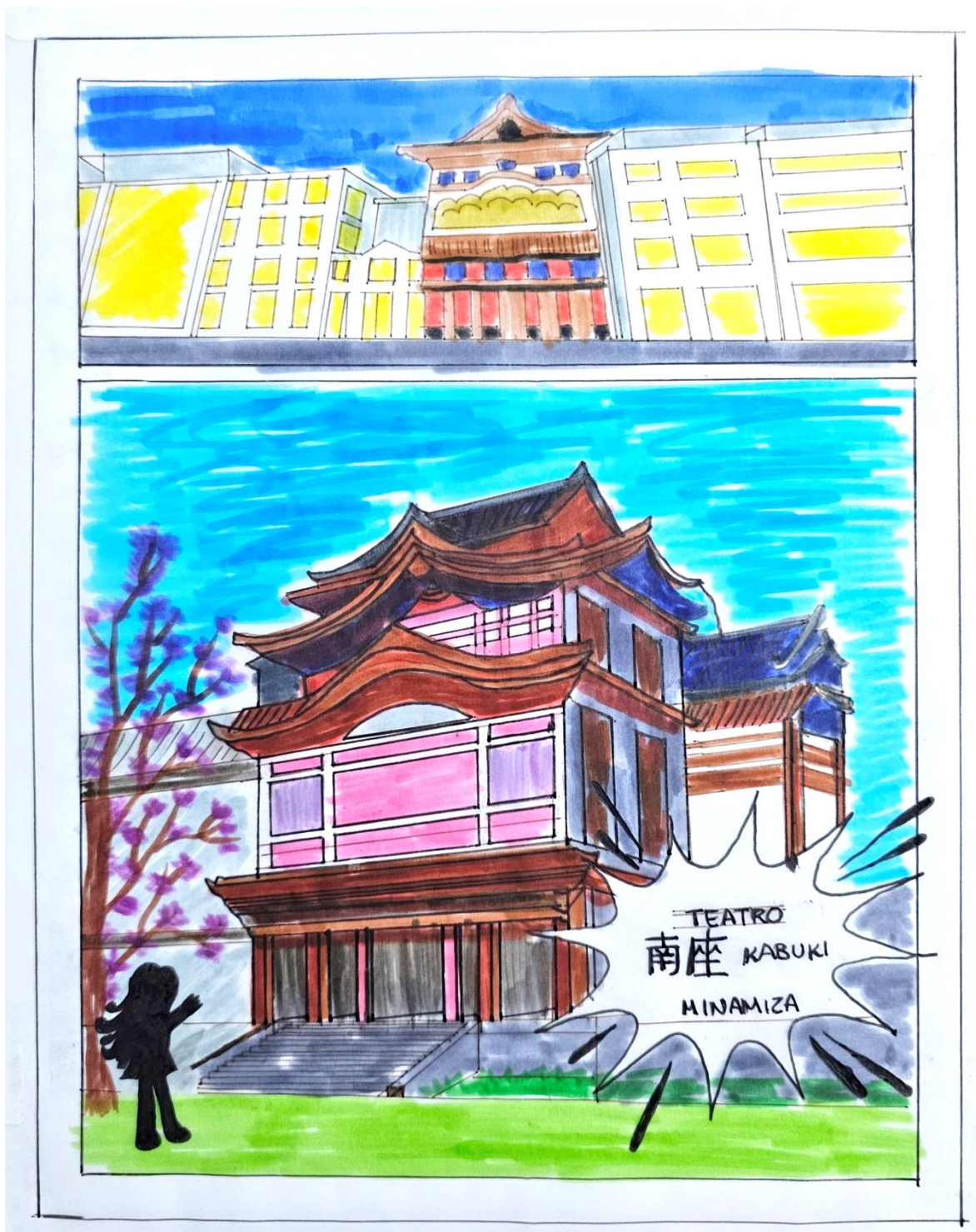


Figura 178. Viñetas a mano alzada Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: Elaboración propia (2025)

Narración fantástica: en relación con el edificio y la elección del género de *manga-anime* se tiene que en la evocadora Kioto, el Teatro Kabuki Minamiza (南座) susurraba secretos de romances pasados y anhelos contenidos. Una joven diseñadora de vestuario de *anime*, Ren, sentía una conexión especial con el teatro, percibiendo emociones entre sus cortinas de terciopelo. Al dibujar los kimonos y la melancolía en los rostros de los actores, observaba escenas fugaces de amores y destinos prohibidos, como en un drama. Cuando una crisis amenazó el teatro, ella, inspirada por estas visiones que fluían a través de su arte, dirigió su pasión por las historias para reavivar el teatro, atrayendo a una nueva generación con la promesa de emociones inigualables.

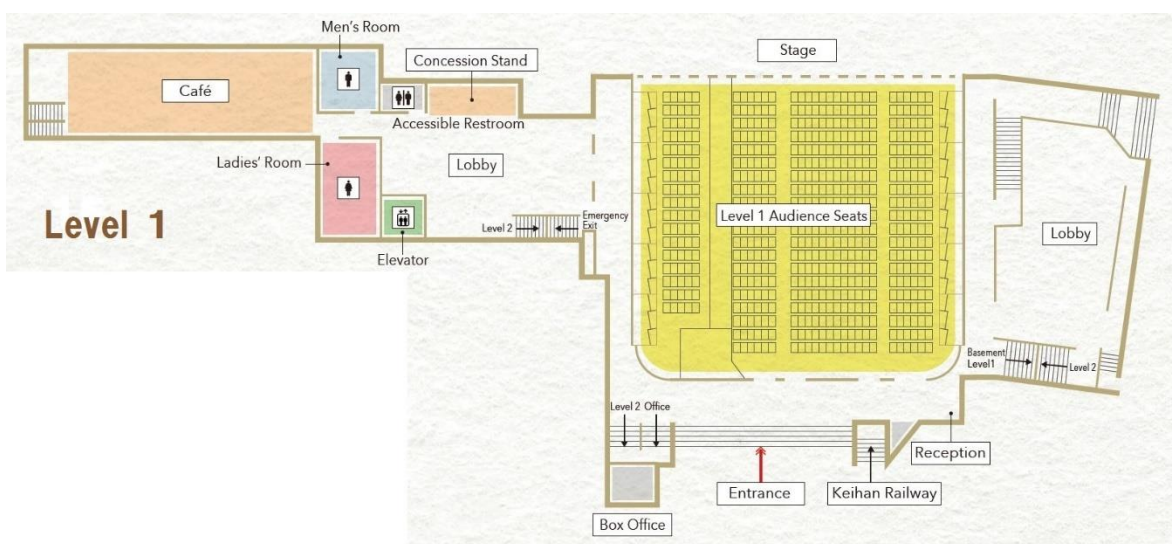


Figura 179. Planta arquitectónica Nivel 1. Fuente: kabukiweb.net (2017)

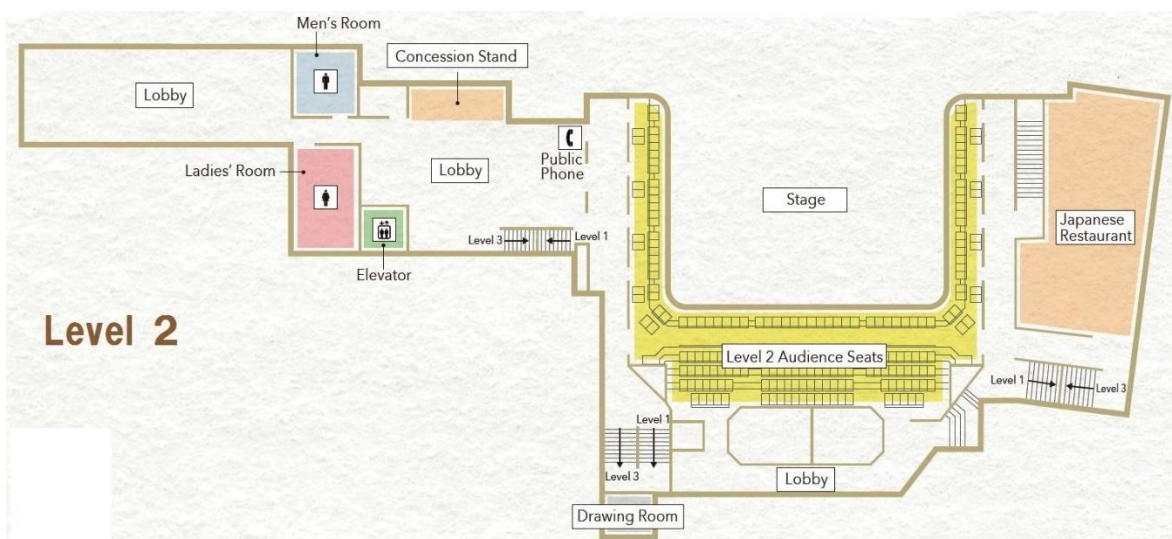


Figura 180. Planta arquitectónica Nivel 2. Fuente: kabukiweb.net (2017)

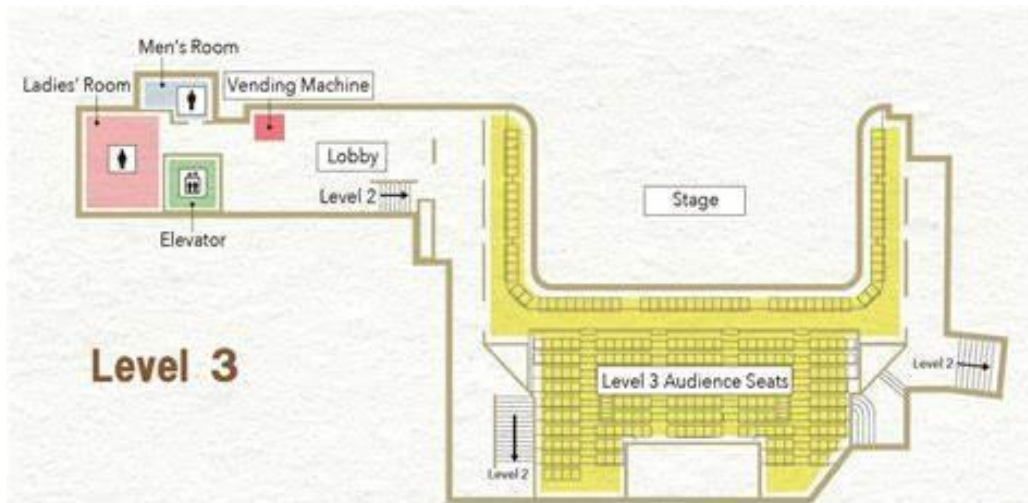


Figura 181. Planta arquitectónica Nivel 3. Fuente: kabukiweb.net (2017)



Figura 182. Actualidad del Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: Google Maps (2025)

Con estas imágenes de las plantas arquitectónicas actuales, puede describirse que el Teatro Kabuki Minamiza en Kioto tiene una distribución para una experiencia teatral óptima. En la planta baja, el vestíbulo recibe a los visitantes en las taquillas y tiendas de recuerdos. La sala principal cuenta con un escenario giratorio y pasarelas hanamichi que atraviesan el paso del público. En los niveles superiores, los balcones ofrecen vistas privilegiadas, mientras que áreas privadas albergan camerinos y espacios técnicos. El sótano incluye instalaciones para producción y almacenamiento, asegurando el funcionamiento eficiente del teatro.

Diagrama de funcionamiento: muestra que la organización del Teatro tiene un diseño que optimiza la experiencia teatral y la funcionalidad escénica. Su estructura incluye un vestíbulo con taquillas y tiendas, una sala principal con un escenario y pasarelas, y balcones en niveles superiores para una mejor visibilidad. Los camerinos y áreas técnicas están distribuidos para facilitar la producción. En el sótano, se encuentra el almacenamiento y logística. Su diseño combina tradición y tecnología para preservar el arte kabuki, quedando de la siguiente manera:

- └─ Escenario Principal
 - | └─ **Mawari-butai (Escenario giratorio)**
 - | └─ Seri (Elevador escénico)
 - | └─ Suppon (Trampilla en el hanamichi)
 - | └─ Joshiki-maku (Telón tradicional)
 - | └─ Kakiwari (Fondos escénicos pintados)
- └─ Hanamichi (Pasarela)
 - | └─ Agemaku (Cortina del hanamichi)
 - | └─ Toriya (Sala al final del hanamichi)
- └─ Área del Público (Kyakuseki)
 - | └─ Planta baja
 - | └─ Galerías laterales
 - | └─ Asientos con vista al hanamichi
- └─ Zona Técnica
 - | └─ Geza (Orquesta oculta)
 - | └─ Kagebayashi (Efectos de sonido)
 - | └─ Iluminación y sonido modernos
- └─ Instalaciones Complementarias
 - | └─ Vestíbulos y áreas de descanso
 - | └─ Restaurante Nada Man (2.º piso)
 - | └─ Taquillas y dispensadores automáticos
 - | └─ Accesos adaptados y ascensores
- └─ Infraestructura
 - └─ Naraku (Sótano técnico)
 - └─ Yagura (Torreón tradicional)
 - └─ Estructura antisísmica (renovada en 2018)

8.4. REINTERPRETACIÓN DEL TEMPLO TOSHOGU

A continuación se realiza la reinterpretación del Tōshō-gū (東照宮) tomando como base inicial las fotografías de los restos actuales del edificio.



Figura 183. Templo Toshogu. Fuente: GaijinPot.com (2017)



Figura 184. Templo Toshogu. Fuente: nippon.com (2022)

Una vez que se tienen estas imágenes iniciales, se desarrolla el dibujo digital en el estilo del *manga-anime* elegido con todas las características vistas en el capítulo 5 (pág. 95). Esto puede realizarse mediante alguno de los programas explicados en el capítulo cuatro (pág. 83). En este caso, se desarrollan con el uso de Inteligencia Artificial para ejemplificar cómo deben quedar los renders después de modelado el edificio, haciendo uso de las herramientas de retoque necesarias para que la representación gráfica final quede de esta manera.



Figura 185. Manga-Anime Teatro Kabuki Minamiza. Fuente: IA Microsoft Copilot (2025)

Estos son ejemplos de cómo quedarían los *storyboards* si se decidiera añadir personajes, diálogos y otras expresiones provenientes de la narrativa fantástica para el desarrollo del proyecto del edificio.



Figura 186. Storyboard a color del Templo Toshogu. Fuente: IA Google Gemini (2025)



Figura 187. Storyboard del Templo Toshogu. Fuente: IA Google Gemini (2025)

Aquí se presenta la imagen escaneada del *manga* bocetado a mano alzada utilizando una plantilla prediseñada que facilita la distribución de las viñetas y de la historia contada anteriormente (escrita en su proceso normal y gráfica en el proceso inverso).

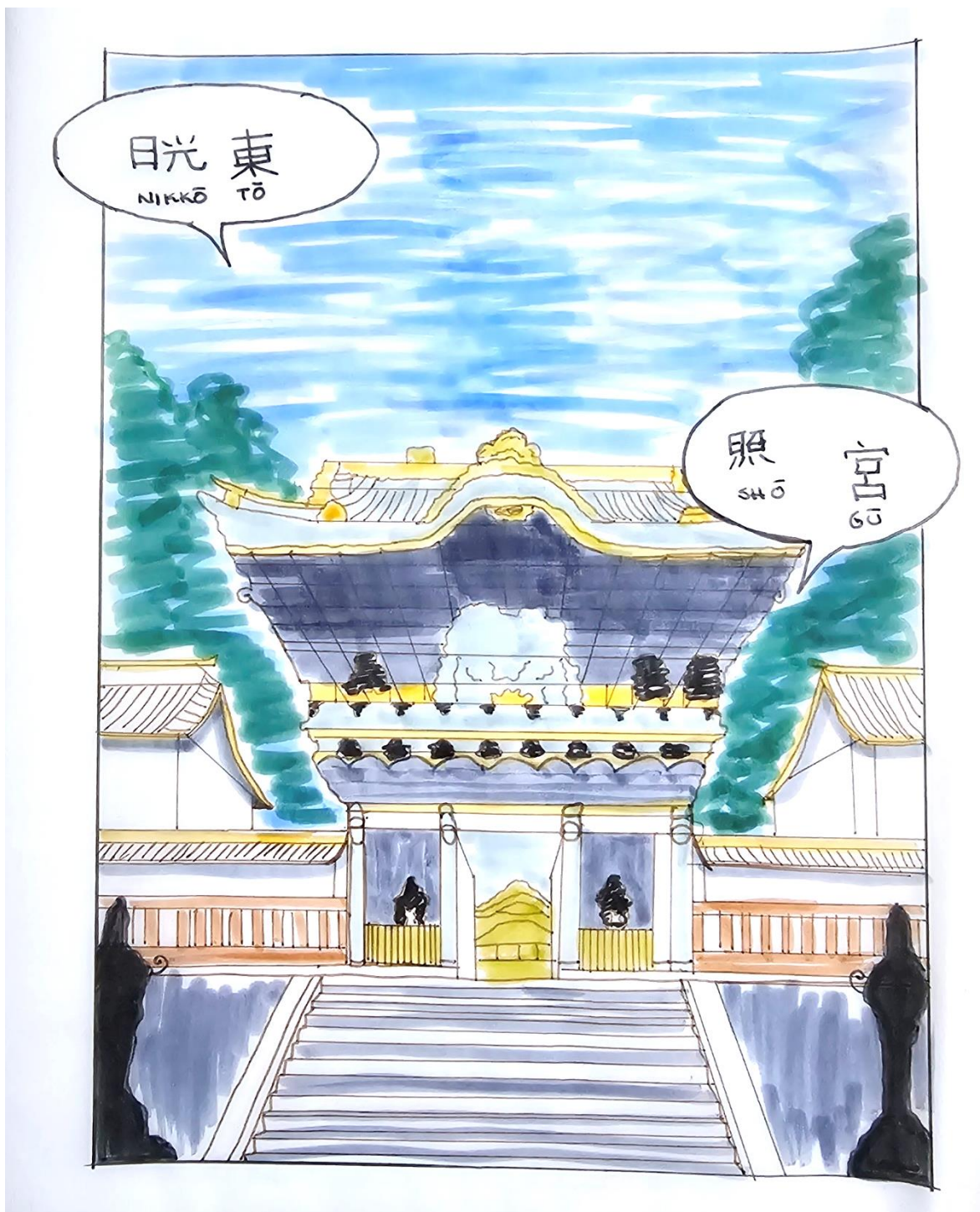


Figura 188. Viñetas a mano alzada del Templo Toshogu. Fuente: Elaboración propia (2025)

Narración fantástica: en relación con el edificio y la elección del género de *manga-anime* se tiene que en las profundidades de Nikko, el Templo Tōshō-gū (東照宮) no era un santuario; era también un nexo con planos astrales. Un joven fotógrafo, Kenji, descubrió que sus intrincados tallados ocultaban códigos dimensionales. Al escanearlos, desataba visiones oscuras y oníricas de samuráis espectrales y deidades ancestrales en conflicto. Cuando una secta intentó explotar el poder del templo, Kenji, armado con su cámara y las crípticas imágenes *manga* que cobraban vida, se convirtió en el improbable guardián, luchando para preservar el equilibrio entre la realidad y los inquietantes secretos del Tōshō-gū.

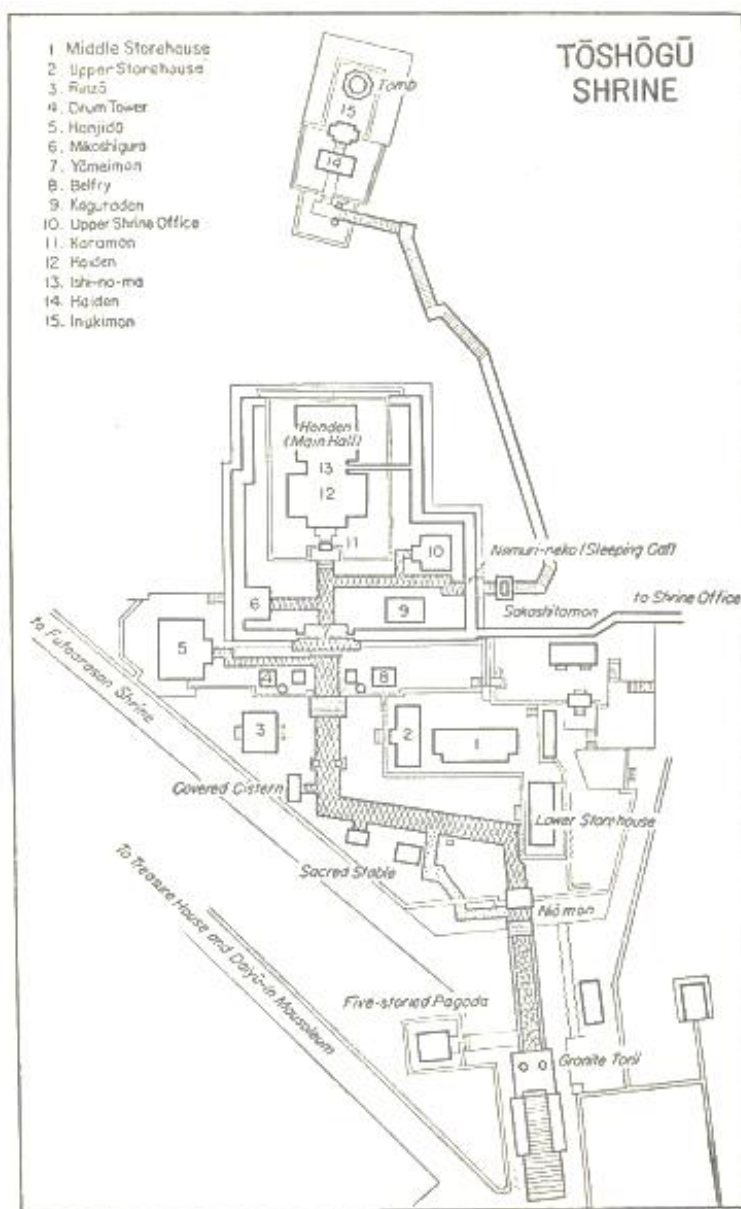


Figura 189. Planta arquitectónica de distribución. Fuente: kabukiweb.net (2017)

Esta planta del Templo Toshogu en Nikko muestra su distribución original arquitectónica y sus principales estructuras. En la entrada, la pagoda de cinco pisos destaca por su diseño simbólico. El Yomeimon, la puerta principal, exhibe intrincadas tallas doradas. Dentro, el Honjido alberga el famoso "Dragón que llora". El mausoleo de Tokugawa Ieyasu se encuentra en la parte más elevada, rodeado de senderos ceremoniales. Los almacenes decorados incluyen la talla de los tres monos sabios. Todo el complejo combina elementos sintoístas y budistas.

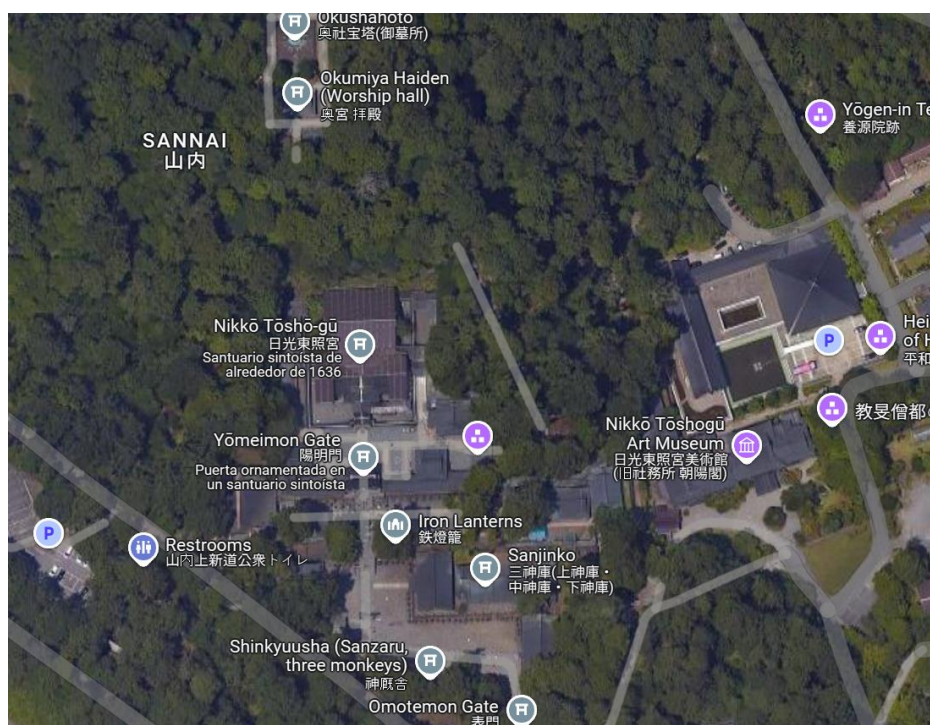


Figura 190. Actualidad del Templo Toshogu. Fuente: Google Maps (2025)

Con esta imagen satelital y la anterior pueden describirse las principales estructuras y caminos del Templo que aún se mantienen en la actualidad. Se pueden observar accesos marcados, como la puerta Omotemon, que da paso a un conjunto de edificios ornamentados. La pagoda de cinco pisos se encuentra cerca de la entrada, mientras que el Yomeimon continúa marcando el acceso a la zona principal. En el interior, el Honjido y el mausoleo de Tokugawa Ieyasu están rodeados de senderos ceremoniales. También se identifican almacenes decorados y espacios de culto.

Diagrama de funcionamiento: muestra que la organización del Templo Toshogu en Nikko refleja su integración de elementos sintoístas y budistas. Su acceso principal conduce a patios escalonados con templos y pabellones

ceremoniales. La pagoda de cinco pisos simboliza los elementos naturales, mientras que el Honjido y el mausoleo de Tokugawa Ieyasu ocupan zonas elevadas. Los senderos conectan almacenes decorados y espacios de culto, regulando la circulación. Su diseño enfatiza la jerarquía espiritual y la armonía con el entorno natural. quedando de la siguiente manera:

└─ Puerta de Piedra Torii (Ishi-dōrō)

| └─ Entrada simbólica al santuario

└─ Puerta Omote-mon

| └─ Entrada principal decorada

└─ Establos Sagrados (Shinkyū-sha)

| └─ Donde se encuentran los "Tres Monos Sabios"

└─ Fuente de Purificación (Temizuya)

| └─ Ritual de limpieza antes de la oración

└─ **Puerta Yōmei-mon**

| └─ Conocida como "Puerta del Sol"

| └─ Altamente ornamentada y símbolo del templo

└─ Sala Principal del Santuario (Honden)

| └─ Lugar de adoración principal

| └─ Conectado al Haiden (sala de oración)

└─ Sala de Oración (Haiden)

| └─ Donde los fieles hacen sus plegarias

└─ Pagoda de Cinco Pisos (Gojū-no-tō)

| └─ Representación de los cinco elementos

└─ Salón de los Sacerdotes (Kaguraden)

| └─ Usado para danzas rituales sintoístas

└─ Tumba de Tokugawa Ieyasu (Okusha)

| └─ Escalinata trasera de 200 escalones

| └─ Santuario interior más sagrado

└─ Otros elementos

└─ Lámparas de piedra (dōrō)

└─ Puentes sagrados

└─ Murallas ornamentadas

En este capítulo se ha culminado el proceso de análisis y reinterpretación de las edificaciones emblemáticas del periodo Edo: el Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Tōshō-gū, mediante la aplicación del modelo propuesto. Las características distintivas de cada construcción, previamente desglosadas en términos de su arquitectura exterior e interior, así como su función dentro del contexto social y cultural de la época, sirvieron como base para su reimaginación a través del *manga-anime*. La elección de géneros específicos -*jidaigeki*, *josei* y *seinen*- no fue al azar, sino que buscó la esencia de cada sitio, al tiempo que se mantenían nuevas perspectivas narrativas y visuales.

La reinterpretación del Castillo Edo en un *anime* de género *jidaigeki* enfatizó su presencia como centro de poder y escenario de dramas históricos de samuráis. El Teatro Kabuki Minamiza, bajo el drama de un *anime josei* de la era Shōwa, examinó las emociones y relaciones humanas que han resonado dentro del teatro históricamente. Por último, el Templo Tōshō-gū, mediante una interpretación de *anime seinen* sobrenatural o fantástico histórico, mostró el simbolismo y las conexiones trascendentales que yacen en su arquitectura.

Este ejercicio de reinterpretación, que involucró la creación de representaciones gráficas en diversos estilos del *manga-anime* y la elaboración de narrativas de fantasía, demostró la originalidad del modelo aplicado para generar nuevas representaciones de la arquitectura histórica. Al fusionar el análisis arquitectónico con la creatividad del *manga-anime*, se abrieron nuevas formas de comprender y apreciar estas construcciones.

9. CONCLUSIONES

A lo largo del capítulo uno se planteó el problema, los antecedentes, la justificación, delimitaciones, objetivos, pregunta de investigación y la hipótesis. También se estableció una metodología, así como un cronograma de actividades y alcances. Todo esto marcó el comienzo del presente trabajo conformando el protocolo inicial de investigación, el cual, sería el precedente para siete capítulos más para el desarrollo del proyecto doctoral.

El capítulo dos, denominado "Narración breve de la historia de Japón", puede visualizarse cómo durante la historia de Japón, cada periodo ha marcado transformaciones políticas, sociales y culturales fundamentales. Desde las primeras sociedades del Paleolítico y la consolidación del sistema imperial, hasta el auge de los shogunatos y la modernización del país, Japón ha evolucionado a través de conflictos y avances. De ahí que se eligiera el Periodo Edo para su análisis, debido a que representa un momento clave de estabilidad, desarrollo artístico y fortalecimiento de estructuras gubernamentales que influirían en la era moderna. Comprender estos cambios permite valorar el impacto de cada época en la identidad japonesa y su proyección en el mundo actual.

Más adelante, en el capítulo tres, "Cultura general y pop en Japón", se muestra que Japón ha construido una identidad marcada por la armonía entre tradición y modernidad. Cada periodo histórico ha influido en su evolución cultural con costumbres aún vigentes. Manifestaciones como el teatro kabuki, la ceremonia del té y las festividades estacionales reflejan respeto por la historia, mientras que el *manga* y el *anime* proyectan su creatividad a nivel mundial. Esta fusión entre pasado y presente convierte a Japón en un referente cultural estético, filosófico y con sentido de comunidad.

En el capítulo cuatro "Medios y técnicas de representación" puede observarse cómo la representación visual ha evolucionado en el tiempo, desde técnicas tradicionales hasta medios digitales más complejos. Los métodos clásicos, como el *ukiyo-e*, el *shodō* y el *sumi-e*, reflejan la abundancia cultural de Japón, mientras que herramientas digitales, como el modelado 3D, la ilustración y la Realidad Virtual (RV) y Aumentada (RA), ofrecen nuevas posibilidades de creación. El *anime*, adaptado a la era digital, demuestra cómo la representación artística sigue transformándose. Esta combinación entre tradición e innovación permite que el arte y el diseño continúen

siendo medios expresivos en la comunicación visual y la preservación cultural.

Así, después de estos cuatro capítulos, se desarrolla el capítulo cinco nombrado "Modelo: *manga* y *anime* como herramientas de representación gráfica para reinterpretar el diseño" en donde se establece que el *manga* y el *anime* han evolucionado como herramientas de representación gráfica capaces de reinterpretar el diseño en diversas disciplinas, incluyendo la arquitectura. Sus géneros y características permiten indagar sobre nuevas formas de expresión gráfica. La aplicación de estos medios en el diseño arquitectónico ofrece perspectivas que combinan funcionalidad y creatividad.

El capítulo seis, "Historia de la arquitectura japonesa", analiza la evolución de la arquitectura japonesa, desde sus raíces en la prehistoria hasta la época contemporánea. La arquitectura tradicional, con templos, santuarios y castillos, refleja la relación con el entorno natural y las creencias espirituales. Estilos como el Shinden, Shoin y Sukiya muestran la evolución social y estética de cada época. El Periodo Edo fortaleció técnicas constructivas que influyeron en la modernidad. La combinación de estilos en Meiji con la innovación del siglo XX expandió la creatividad. Analizar las tres edificaciones representativas permite comprender cómo la historia y la cultura se ven reflejadas en el diseño japonés.

En este sentido, considerando el contenido de los capítulos cinco y seis, en el capítulo siete "Análisis de edificaciones específicas del Periodo Edo o Periodo Tokugawa" se aclara la complejidad de la arquitectura del Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Tōshō-gū. Cada estructura reflejaba valores, funciones y estética distintos, adaptándose a las necesidades de la sociedad. Desde el poder shogunal hasta la experiencia del teatro popular y de los espacios sagrados, estas edificaciones revelan un patrimonio muy diverso. Por ello, en el siguiente apartado, se analiza cómo reinterpretar sus características arquitectónicas mediante el *manga* y el *anime*, aplicando el modelo desarrollado en el capítulo cinco.

En último lugar, una vez definidas las características de los edificios por analizar, el capítulo ocho, "Reinterpretación de las construcciones analizadas mediante la aplicación del modelo", concluye el análisis y reinterpretación del Castillo Edo, el Teatro Kabuki Minamiza y el Templo Tōshō-gū, aplicando el modelo propuesto. Se examinaron sus características

arquitectónicas y funciones sociales, permitiendo su reimaginación a través del *manga-anime*. La elección de géneros específicos corresponde a la esencia de cada construcción -*jidaigeki* para el Castillo Edo, resaltando su poder y dramatismo histórico, *josei* para el Teatro Kabuki Minamiza, explorando emociones y relaciones humanas intensas, y *seinen* para el Templo Tōshō-gū, revelando su simbolismo religioso y dimensión trascendental-. Esta reinterpretación gráfica combina el análisis arquitectónico con la creatividad visual, mostrando cómo el *manga* y el *anime* pueden representar el diseño histórico sin perder su trasfondo cultural. Al combinar precisión técnica con expresividad, se abren nuevas posibilidades para la apreciación de la arquitectura y el diseño, demostrando la diversidad del modelo en diversos ámbitos creativos.

De esta manera, el proyecto de investigación demuestra la viabilidad del modelo propuesto, validando el *manga* y el *anime* como herramientas para la representación visual en el diseño contemporáneo. Su influencia en la percepción espacial y conceptual permite la creación de entornos inmersivos que enriquecen la imagen y funcionalidad de diversas disciplinas. La variabilidad del modelo propone posibilidades nuevas para su aplicación en distintos ámbitos del diseño como un recurso dinámico y adaptable.

Además, el potencial del modelo no se limita a la arquitectura japonesa, sino que puede evolucionar y expandirse hacia otras arquitecturas de diferentes países. De igual forma, su integración en la industria de los videojuegos, del desarrollo de sitios web, del diseño de modas, productos gráficos y producción en serie puede llegar a permitir nuevos conocimientos de aplicación creativa y funcional. La convergencia entre el análisis arquitectónico y la creatividad visual reafirma que el *manga* y el *anime* son medios innovadores que pueden transformar la representación gráfica, impulsando una reinterpretación que respeta la historia mientras proyecta nuevas visiones de diseño. Con esta base, el modelo no sólo es funcional en el presente, sino que plantea oportunidades de evolución futura, asegurando su relevancia artística y tecnológica.

Entonces, a partir del modelo desarrollado, las investigaciones futuras podrían llegar a profundizar dentro del vínculo entre hermenéutica, diseño, educación y arquitectura. La hermenéutica permitiría interpretar simbólicamente edificaciones tradicionales y resignificarlas en contextos pedagógicos, empleando lenguajes visuales como el *manga* y el *anime*. Desde

lo educativo, es posible integrar estas reinterpretaciones en entornos de aprendizaje inmersivos mediante el diseño gráfico, narrativa visual y pensamiento crítico. En lo arquitectónico, existe la posibilidad de analizar otros periodos históricos o culturas. Así, el modelo se convierte en una herramienta para fomentar el diálogo entre tradición, tecnología y educación crítica a nivel global.

REFLEXIONES FINALES

Este proyecto funciona como estudio de caso al aplicar un modelo gráfico-visual para reinterpretar edificaciones del periodo Edo, permitiendo verificar su aplicabilidad mediante ejemplos específicos y contextualizados. A partir de este enfoque, la metodología podría trasladarse a disciplinas como el diseño gráfico, industrial o de interiores, al ofrecer herramientas de representación que combinan análisis histórico, estética visual y expresión simbólica. Por ejemplo, en diseño gráfico, los estilos narrativos podrían aplicarse en la creación de marcas culturales; en diseño industrial, inspirar objetos con base en geometrías arquitectónicas tradicionales; y en interiores, recrear atmósferas vinculadas a la memoria colectiva. Así, el modelo, de origen arquitectónico, demuestra su adaptabilidad a otros tipos de diseño cultural.

El trabajo también evidencia un compromiso con la sociedad al promover la preservación cultural desde una mirada contemporánea, fomentando el acceso democrático al conocimiento y la valoración del patrimonio. Al integrar tecnologías digitales accesibles y narrativas visuales como el *manga* y el *anime*, se incentivan prácticas de diseño inclusivas y participativas. En este sentido, el proyecto se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, como el ODS 4 (educación de calidad), ODS 11 (ciudades y comunidades sostenibles) y ODS 9 (industria, innovación e infraestructura), al generar propuestas que combinan identidad cultural, innovación tecnológica y sostenibilidad educativa. Así, se contribuye con la formación de ciudadanos críticos y creativos, capaces de reinterpretar su entorno con originalidad.

Por lo anterior descrito, es que un hallazgo destacado se encuentra en la validación del *manga* y el *anime* como herramientas eficientes para reinterpretar elementos del diseño arquitectónico, respetando su esencia cultural mientras se indaga sobre otras formas de expresión visual. El

modelo propuesto logra integrar un análisis histórico, una representación estética y un lenguaje narrativo, generando una visión interdisciplinaria que favorece la comprensión y la creación de propuestas innovadoras. Además, se demostró que los géneros seleccionados —jidaigeki, josei y seinen— permiten una apropiación simbólica en coherencia con las funciones sociales y espirituales de cada edificación.

Entonces, finalmente, el trabajo confirma que la convergencia entre historia, arte y tecnología puede generar discursos visuales adaptables, abriendo nuevos caminos en la enseñanza y práctica del diseño.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Abe, N. (5 de abril de 2023). *El bambú y la cultura japonesa*. Obtenido de ThoughtCo: <https://www.thoughtco.com/bamboo-in-japanese-culture-2028043>
- Adobe. (2024). *Acerca de Adobe Animate*. Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/es/products/animate/about.html>
- Adobe. (2024). *Acerca de Adobe Illustrator*. Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/es/products/illustrator/about.html>
- Adobe. (2024). *Acerca de Adobe Photoshop*. Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/es/products/photoshop/about.html>
- Adobe. (2024). *Pintura digital: ¿Qué es y cómo empezar?* Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/illustration/discover/digital-painting.html>
- Agencia Meteorológica Japón. (2024). *Terremotos*. Obtenido de JMA: https://www.jma.go.jp/jma/index_es.html
- Aicega, M. (2019). *Historia de Japón: de la prehistoria hasta la actualidad*. Hannover: Amazon Kindle.
- Anderson, M. (2010). *Japón: Las artes visuales y escénicas*. Tate Publishing.
- Arte Vivo Divertido. (s.f.). *Técnicas y Tips de Dibujo con Lápiz de Grafito y Cómo Dibujar un Perro a Lápiz*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch%3Fv%3DQH4z0UG13nE>
- Artemaster. (15 de marzo de 2021). *Qué es la Acuarela y cómo pintar con ella*. Obtenido de Artemaster Blog - Escuela de Arte online: <https://artemaster.es/blog/que-es-la-acuarela/>
- Artes de Japón. (2023). *Furoshiki (Tela para envolver)*. Obtenido de Consejo de las Artes de Japón: https://www.jpartsCouncil.or.jp/es/artes_tradicionales/otros/a-15.html
- Artes Visuales. (2017). *Técnicas húmedas*. Obtenido de Plástica visual y audiovisual: <https://plasticavisualyaudiovisual.wordpress.com/tecnicas-humedas>
- Ashkenazi, M. (2020). *Handbook of Japanese Popular Culture*. Routledge.
- Autodesk. (s.f.). *¿Qué es AutoCAD?* Obtenido de Autodesk: <https://www.autodesk.com.mx/products/autocad/overview>

- Autodesk. (s.f.). *¿Qué es Revit?* Obtenido de Autodesk:
<https://www.autodesk.com.mx/products/revit/overview>
- Berry, M. E. (2021). La cultura de la guerra civil en Japón. *The Journal of Japanese Studies*, 47(2), 247-274. doi:<https://doi.org/10.1353/jjs.2021.0026>
- Blender Foundation. (2024). *About Blender*. Obtenido de Blender.org:
<https://www.blender.org/about/>
- Captivating History. (2020). *Historia de Asia Oriental: una guía fascinante de la historia de China, Japón, Corea y Taiwán*. Amazon Kindle.
- Cartwright, M. (2 de agosto de 2018). *Heian-kyō*. Obtenido de Enciclopedia de Historia Mundial: <https://www.worldhistory.org/Heian-kyo/>
- Cavallaro, D. (2010). *Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company.
- Centro Cultural Japonés. (s.f.). *Día del niño, 5 de mayo. Tango no sekku*. Obtenido de <https://www.ccjapones.com/dia-del-nino-5-de-mayo-tango-no-sekku/>
- CEUPE. (2023). *Medios tradicionales vs Medios digitales*. Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/medios-tradicionales-vs-medios-digitales.html>
- Clements, J. &. (2015). *The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- Coaldrake, W. H. (2002). *Architecture and Authority in Japan*. Routledge.
- Comité Olímpico Internacional. (s.f.). *Judo*. Obtenido de <https://olympics.com/es/deportes/judo/>
- Comité Olímpico. (s.f.). *Karate*. Obtenido de <https://olympics.com/es/deportes/karate/>
- Consejo Artes Japón. (2023). *Acupuntura y Moxibustión*. Obtenido de Consejo de las Artes de Japón:
https://www.jpartsCouncil.or.jp/es/artes_tradicionales/otros/a-13.html
- Consejo de Artes. (2023). *Bodhisattva Jizo*. Obtenido de Consejo de las Artes de Japón: https://www.jpartsCouncil.or.jp/es/artes_tradicionales/buda/a-06.html
- Couto, E. (24 de noviembre de 2024). *Geishas en Japón: Historia y evolución de una tradición*. Obtenido de Muy Interesante:
<https://www.muyinteresante.es/historia/36377.html>
- Crunchyroll. (2024). *Guía de géneros de anime: ¿encuentra tu próxima serie favorita!* Obtenido de Crunchyroll:
<https://www.crunchyroll.com/es/news/latest/2024/01/22/anime-genre-guide-find-your-next-favorite-series>
- De la Peña, M. F. (2016). *Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África*. Obtenido de La ceremonia Chanoyu y el té japonés:
<http://pueaa.unam.mx/multimedia/ceremonia-del-te-japones>
- Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic.
- Domestika. (3 de julio de 2018). *La evolución de la animación desde 1833 hasta hoy*. Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/690-la-evolucion-de-la-animacion-desde-1833-hasta-hoy>
- Droppers, S. (2024). Materialidad y atmósfera: la experiencia sensorial de la arquitectura Sukiya. *Journal of Interior Design*, 49(1), 25-42.
doi:<https://doi.org/10.1111/joid.12254>

- Dupont, L. &. (2025). Análisis comparativo de la cultura de las aguas termales en la Europa de los siglos XVIII y XIX y el Japón moderno. *Revista de Termalismo y Balneoterapia*, 4(1), 15-28.
- Ecured. (29 de abril de 2024). *Témpera*. Obtenido de Ecured: <https://www.ecured.cu/T%25C3%25A9mpera>
- Edo Digital Museum. (s.f.). *What was inside the castle? | A close-up on Edo castle*. Obtenido de EDO TOKYO Digital Museum: https://www.library.metro.tokyo.lg.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/e-dojo/page2-1.html
- Embajada Japón-España. (s.f.). *Historia de la mujer japonesa*. Obtenido de Embajada del Japón en España: https://www.es.emb-japan.go.jp/itpr_es/mujer_japonesa_historia.html
- Fernández, J. L. (2014). *El Japón de los samuráis: Historia y cultura del período Edo*. Ediciones Akal.
- Gakko Sushi. (s.f.). *El Arte de la Presentación en la Cocina Japonesa: Aprende Técnicas de Elegancia en Gakko Sushi Formación*. Obtenido de Gakko Sushi Formación: <https://gakkosushiformacion.es/el-arte-de-la-presentacion-en-la-cocina-japonesa-aprende-tecnicas-de-elegancia-en-gakko-sushi-formacion/>
- Galbraith, P. W. (2019). Otaku and the struggle for imagination in contemporary Japan. *East Asian Journal of Popular Culture*, 5(1), 5-21. doi:<https://www.dukeupress.edu/otaku-and-the-struggle-for-imagination-in-japan>
- García, O. (2014). *El período Edo. Sociedad y cultura popular urbana. En Fantasía en escena: El teatro kabuki japonés*. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.
- Gbscor. (2017). *Artes Visuales*. Obtenido de Google Sites: <https://sites.google.com/site/gbscor/3er-ano/dibujo-e-ilustraci%C3%B3n/t%C3%A9cnicas-h%C3%Bamedas>
- González Alberdi, M. (2008). Washi: El papel japonés, génesis y supervivencia. *Imafronte*(16). Obtenido de <https://revistas.um.es/imafronte/article/view/37441>
- Goodwin, K. (2022). Corte y cosmos: la poética espacial del Japón Heian. *Journal of Asian Studies*, 81(3), 501-524. doi:<https://doi.org/10.1017/jas.2022.61>
- Gordon, A. (2003). *Historia moderna de Japón: Desde la época Tokugawa hasta el presente* (2ª ed.). Oxford University Press.
- Guía Japón. (s.f.). *Sumi-e: El arte japonés de la pintura con tinta | Historia, técnicas y estilos*. Obtenido de Guía de Japón: https://guiadejapon.es/blog/blog_sumi-e-arte-japones-pintura-con-tinta#:~:text=Qu%C3%A9%20es%20el%20Sumi-e%3F%20El%20sumi-e%20%28%E6%B0%B4%E5%A2%A8%E7%94%BB%29%2C%20tambi%C3%A9n,naturaleza%20y%20en%20la%20expresi%C3%B3n%20del%20momento%20presente.
- Habu, J. (2020). Sedentarismo de cazadores-recolectores y monumentalidad en el período Jōmon, Japón. *Arqueología Mundial*, 52(1), 14-33. doi:<https://doi.org/10.1080/00438243.2020.1724674>
- Hirose, S. &. (2023). El papel de Janken (piedra-papel-tijera) en las interacciones sociales de los niños en Japón. 51(4), 675-682. doi:<https://doi.org/10.1007/s10643-022-01385-9>
- Horno López, A. (2014). La era digital del anime japonés. *Historia y Comunicación Social*, 18, 687-698. doi:https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999

- Ikebana. (26 de junio de 2011). *Ikebana; el Arte Floral Japonés*. Obtenido de <http://ikebanartefloraljapones.blogspot.com/2011/06/chiku-el-bambu-japones.html>
- Indraus. (5 de julio de 2023). *Figuras digitales: la nueva tendencia que revoluciona el mercado*. Obtenido de Noticias Anime Onegai: <https://noticias.animeonegai.com/2023/07/figuras-digitales-gatebox-anime/>
- Japan Arts. (2023). *Kimono*. Obtenido de Japan Arts Council: https://www.jpartsCouncil.or.jp/en/traditional_arts/clothing/a-01.html
- Japan Arts. (2023). *Zen Buddhism*. Obtenido de Japan Arts Council: https://www.google.com/search?q=https://www.jpartsCouncil.or.jp/en/traditional_arts/other/a-11.html
- Japan Arts Council. (2019). *Minamiza Theater Restoration Report*. Obtenido de Japan Arts Council: <https://www.ntj.jac.go.jp>
- Japan Experience. (s.f.). *El Castillo de Edo: La Sede del Poder durante el Shogunato Tokugawa*. Obtenido de <https://www.japan-experience.com/es/todo-sobre-japon/tokyo/museums-and-galleries/el-castillo-de-edo-la-sede-del-poder-durante-el-shogunato-tokugawa>
- Japan National Tourism Organization. (2024). *Templos*. Obtenido de Japan Travel - JNTO: <https://www.japan.travel/es/plan/temples/>
- Japan Travel. (2024). *Castillos*. Obtenido de Japan National Tourism Organization (JNTO): <https://www.japan.travel/es/plan/castles/>
- Japan Travel. (2024). *Santuarios*. Obtenido de Japan National Tourism Organization (JNTO): <https://www.japan.travel/es/plan/shrines/>
- Japan Travel. (s.f.). *Arquitectura Edo*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guide/edo-tokyo/things-to-do/edo-architecture/>
- Japón Manía*. (2023). Obtenido de Manga: Qué es, origen del nombre e historia: Manga: Qué es, origen del nombre e historia - Japón Manía. Japón Manía. https://japonmania.es/blog/manga/#Que_es_el_manga
- Japón, M. d. (17 de abril de 2025). Obtenido de Territorio japonés: <https://www.cn.emb-japan.go.jp/territory/es/data.html>
- Japón-España. (s.f.). *Gastronomía japonesa: la esencia de sus sabores*. Obtenido de <https://japon-espana.es/cultura-japonesa/gastronomia-japonesa/>
- Jinnai, N. (2023). La nueva ola de la arquitectura japonesa. *Architectural Design*, 93(1), 18-25. doi:<https://doi.org/10.1002/ad.2758>
- JNTO. (2024). *Anime: Japan's Unique Animation Culture*. Obtenido de Japan National Tourism Organization: <https://www.japan.travel/en/guide/things-to-do/culture/anime/>
- JNTO. (2024). *Educación en Japón*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/plan/guia-para-vivir/educacion/>
- JNTO. (2024). *Jardines japoneses*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guia/que-hacer/parques-naturales/jardines-japoneses/>
- JNTO. (2024). *Monte Fuji*. Obtenido de Japan National Tourism Organization: <https://www.japan.travel/en/destinations/kanto/yamanashi/fujiyoshida/nature/mt-fuji/>
- JNTO. (2024). *Omamori: Amuletos japoneses de la buena suerte*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guide/omamori-japanese-good-luck-charms/>

- JNTO. (2024). *Santuarios sintoístas*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guide/shinto-shrines/>
- Kodama, K. (2021). La espacialidad del poder: la arquitectura Shoin y la estética del control en el Japón medieval. *Journal of Architectural and Planning Research*, 38(2), 125-142. doi:<https://doi.org/10.5130/ajarp.v38i2.7523>
- Kurz, R. (2023). Materialidad sostenible en la arquitectura japonesa: tradición e innovación. *Sustainability*, 15(3), 25-67. doi:<https://doi.org/10.3390/su15032567>
- Lau, J. (27 de marzo de 2024). *Espadas y pétalos: el hermoso vínculo entre la sakura y los samuráis*. Sakuraco. Obtenido de <https://blog.sakura.co/blog/blades-and-petals-the-beautiful-thread-of-sakura-and-samurai/>
- Mailchimp. (s.f.). *Material gráfico digital: Cómo crear ilustraciones digitales*. Obtenido de Mailchimp: <https://mailchimp.com/es/resources/digital-illustration-complete-how-to-guide/>
- Maldonado, R. (27 de mayo de 2023). *Conoce las técnicas y estilos de la pintura japonesa*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/nihonga-pintura-japonesa-tecnicas-estilos/>
- Martín Cabrera, A. (2015). *El anime y los medios de comunicación. Análisis de caso: Death Note*. Tesina de Licenciatura, Universidad del Salvador. Obtenido de [cabrera_-_el_anime_y_los_medios_de_comunicacion.pdf](https://www.usal.edu.ar/~el_anime_y_los_medios_de_comunicacion.pdf) (usal.edu.ar)
- Martínez, R. (2024). El fascinante mundo del Wagashi: Tradición y modernidad en la repostería japonesa. *Revista de Estudios Japoneses y del Este de Asia*, 15(1), 45-62.
- Metro de Tokio. (2024). *Acerca del Metro de Tokio*. Obtenido de Tokyo Metro: <https://www.tokyometro.jp/es/corporate/profile/overview/index.html>
- Miller, P. &. (2025). La importancia cultural de los rituales de baño en los Ryokan japoneses. *Revista de Gestión de la Hospitalidad y el Turismo*, 14(2), 112-125.
- Mineduc. (2016). *Técnicas Artísticas*. Obtenido de Artista Mineduc: <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/TECNICAS-ARTISTICAS.pdf>
- MooveMag. (2023). *Conoce la belleza del Arte Japonés: historia, estilos y artistas*. Obtenido de <https://moovemag.com/arte-japones-historia-estilos-artistas>
- Mundial, B. (2023). *Indicadores del desarrollo mundial*. Obtenido de <https://datos.bancomundial.org/>
- Murai, N. K. (2022). *Japón en la era Heisei (1989-2019): Perspectivas multidisciplinarias*. Taylor & Francis. doi:<https://doi.org/10.4324/9780429273575>
- Museum Blog. (2023). *Ukiyo-e. Historia y Características*. Obtenido de The Museum Blog: <https://themuseum.blog/es/ukiyo-e-historia-y-caracteristicas/>
- Nakamura, H. &. (2020). Architectural Renovation of Historical Theaters in Japan: Case Study of Minamiza. *Journal of Japanese Built Heritage*, 5(2), 45-62.
- Nakamura, H. &. (2024). La presencia omnipresente del Pachinko en la sociedad japonesa: Un análisis socioeconómico. *Journal of Japanese Studies*, 50(1), 79-98. doi:<https://doi.org/10.1353/jjs.2024.0003>
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

NHK. (18 de febrero de 2019). *La habitación tatami: ¿una tradición que desaparece?* Obtenido de NHK World:
<https://www.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/backstories/339/>

NHK World. (26 de marzo de 2018). *Bushido: El alma de Japón*. Obtenido de
<https://www.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/backstories/153/>

NHK World. (15 de noviembre de 2023). *Entrega de comida: antes y ahora*. Obtenido de
<https://www.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/backstories/284/>

NHK World. (28 de diciembre de 2023). *Oshogatsu: Dando la bienvenida al Año Nuevo*. Obtenido de
<https://www.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/specials/newyear2023/01/>

NHK World. (8 de enero de 2024). *La religión en Japón: una mezcla de tradiciones*. Obtenido de
<https://www.nhk.or.jp/nhkworld/es/news/features/187/>

Nippon. (12 de diciembre de 2016). *Seibo y chūgen: las costumbres de regalar de fin de año y mediados de año en Japón*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00053/>

Nippon. (28 de mayo de 2017). *Budismo y sintoísmo en Japón: coexistencia y sincretismo*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00171/>

Nippon. (1 de junio de 2018). *Andō Momofuku: el inventor de los fideos que cambiaron el mundo*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/views/b07206/>

Nippon. (22 de julio de 2018). *El ocaso del zashiki: la habitación de invitados tradicional japonesa*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00243/>

Nippon. (2023). *Washi, el papel tradicional japonés*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00083/>

Nippon.com. (1 de febrero de 2015). *'Setsubun': ¿fuera los ogros! ¿Adentro la suerte!* Obtenido de <https://www.nippon.com/es/features/jg00013/>

Nippon.com. (19 de julio de 2015). *"Obon", "bon-odori" y "hakamairi"*. Obtenido de
<https://www.nippon.com/es/features/jg00098/>

Nippon.com. (12 de junio de 2016). *Condimentos japoneses*. Obtenido de
<https://www.nippon.com/es/features/jg00063/>

Nippon.com. (19 de noviembre de 2017). *El kissaten: una institución cultural japonesa en vías de extinción*. Obtenido de Nippon:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00159/>

Nippon.com. (26 de noviembre de 2017). *El sentō: un baño público para relajarse y socializar*. Obtenido de Nippon.com:
<https://www.nippon.com/es/features/jg00161/>

O'Brien, B. (2 de marzo de 2019). *Chado: Zen y el arte de la ceremonia del té*. Obtenido de <https://www.learnreligions.com/chado-zen-and-art-of-tea-449930>

Okada, Y. (2021). *Preserving Edo Architecture: Conservation Projects in Nikkō Toshogu Shrine*. Tokyo Heritage Society Press.

Ōno, S. (2006). *What's in a Japanese name?: A guide to understanding Japanese surnames and given names*. Stone Bridge Press.

Organización Turismo Japón. (2024). *Puertos principales de Japón*. Obtenido de JNTO: <https://www.japan.travel/es/plan/transportation/ports/>

- Palacios, T. (7 de junio de 2018). *Técnicas secas de ilustración: desde el carboncillo a los pasteles*. Obtenido de Teo Palacios: <https://teopalacios.com/tecnicas-secas-de-ilustracion/>
- Papp, M. (2013). La formación de un rito de paso en el Japón urbano: Perspectivas históricas y antropológicas. *Urbanities, Journal of the IUAES Commission on Urban Anthropology*, 3(1), 61-82. Obtenido de <https://www.accord.org.uk/wp-content/uploads/2013/>
- Parrilla Romero, J. (2023). *Kyūdō: la vía del arco como práctica transformadora*. Obtenido de El Budoka 2.0: <https://www.elbudoka.es/blocks/kyudo-la-via-del-arco-como-practica-transformadora/>
- Pellitteri, M. (2010). *El dragón y el diente de león: La historia de la cultura infantil en Japón*. Praeger Publishers.
- Pyle, K. B. (2010). *Japón: Una historia concisa*. Cambridge University Press.
- Reynolds, J. M. (2019). Modernidad híbrida: arquitectura y la creación del Estado Meiji. *The Journal of Architecture*, 24(3), 367-394. doi:<https://doi.org/10.1080/13602365.2019.1614351>
- Rodriguez, P. (2023). *El arte de la caligrafía japonesa: Guía del Shodō*. Obtenido de Japón Alternativo: <https://www.japonalternativo.com/blog/tradiciones-japonesas/caligrafia-japonesa-shodo/>
- Sabater, V. (2022). *Las 5 claves de la psicología japonesa. La Mente es Maravillosa*. Obtenido de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/las-5-claves-de-la-psicologia-japonesa/>
- Sadurní, J. M. (6 de mayo de 2022). *Los orígenes del sumo: arte marcial y tradición*. Obtenido de National Geographic Historia: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/origenes-sumo-arte-marcial-y-tradicion_16078
- Sánchez, M. G. (2018). La democratización en Japón durante la era Taishō: El caso de Takashi Hara. *Historia Contemporánea*, 35(2), 115-132.
- Sato, T. &. (2024). La perdurable importancia cultural y culinaria del arroz en el Japón moderno. *Journal of Food Culture and Society*, 27(2), 187-205.
- Schilling, M. (15 de noviembre de 2023). *El atractivo global del manga: cómo el arte del cómic japonés conquistó el mundo*. Obtenido de The Japan Times: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2023/11/15/arts/manga-global-appeal/>
- Screech, T. (2020). El paisaje urbano de Edo: imaginando el Japón moderno temprano. *Visual Culture in Britain*, 21(1), 1-25. doi:<https://doi.org/10.1080/14714782.2020.1732487>
- Seeley, C. (1991). *A history of writing in Japan*. University of Hawai'i Press.
- Shagan. (5 de septiembre de 2022). *COMO LOS ESTUDIOS HACEN LOS ANIMES DESDE 0 | ¿Como surge la idea de adaptar un Manga?* Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=3lWEtFPoErs>
- Shimbo, S. (2020). La naturaleza en el Ikebana (arreglo floral japonés): Más allá de la sostenibilidad. *Actas oficiales de la Conferencia Asiática sobre Artes y Humanidades 2020*, 33-40. doi:<https://doi.org/10.22492/issn.2186-229X.2020.3>
- Shimizu, T. &. (2018). Architectural Significance of Nikkō Toshogu in the Edo Period. *Journal of Japanese Cultural History*, 14(3), 211-236.
- Silver, D. H. (2018). Un algoritmo general de aprendizaje por refuerzo que domina el ajedrez, el shogi y el Go mediante el autoaprendizaje. *Science*, 362(6419), 1140-1144. doi:<https://doi.org/10.1126/science.aar6404>

- SlideShare. (s.f.). *Técnicas artísticas*. Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/slideshow/tecnicas-artstticas/1913734>
- Smith, J. &. (2024). El resurgimiento global del origami: Intercambio cultural y aplicaciones terapéuticas. *International Journal of Art Therapy*, 29(1), 35-48. doi:<https://doi.org/10.1080/07421656.2023.1234567>
- Sosnoski, D. (2013). *Introduction to Japanese Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing Japan.
- Stewart, D. B. (2022). Un siglo de arquitectura japonesa. *The Journal of Architecture*, 27(1), 1-24. doi:<https://doi.org/10.1080/13602365.2021.2015587>
- StudySmarter. (9 de octubre de 2024). *Técnicas secas: Definición & Ejemplos*. Obtenido de StudySmarter: <https://www.studysmarter.es/resumenes/estudios-de-arte/tecnicas-artisticas-en-el-arte/tecnicas-secas/>
- Sugimoto, Y. (2010). *An introduction to Japanese society (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Suzuki, H. (2019). *Sacred Spaces in Japan: Intersections of Religion and Architecture*. Kyoto University Press.
- Takeda, R. (27 de mayo de 2023). ¿Qué es el shodō, el arte de la caligrafía japonesa? Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/7417-que-es-el-shodo-el-arte-de-la-caligrafia-japonesa>
- Takei, J. &. (2019). Sakuteiki: Visiones del diseño de jardines japoneses—Una traducción del clásico japonés de jardinería. *Journal of Japanese Gardening*, 107, 42-49. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3679948>
- Tanaka, H. &. (2024). El arte de la frescura: Deconstruyendo la experiencia sensorial del sashimi en Japón. *Journal of Sensory Studies*, 39(3), e12927.
- Tanamachi Castro, G. (2020). La flauta japonesa shakuhachi: del uso ritual al musical. *Revista Argentina de Musicología*, 21(1). Obtenido de <https://ojs.aamusicologia.ar/index.php/ram/article/view/279>
- The Spruce Eats. (22 de febrero de 2006). *El Día de las Niñas en Japón o Hinamatsuri*. Obtenido de <https://www.thespruceeats.com/hina-matsuri-2031037>
- Thompson, K. M. (2012). *The Art and Technique of Sumi-e Japanese Ink Painting: Japanese Ink Painting as Taught by Ukao Uchiyama*. Tuttle Publishing.
- Tokyo Fashion. (15 de agosto de 2023). *Zapatos y calzado de estilo callejero japonés*. Obtenido de Tokyo Fashion: <https://tokyofashion.com/es/japanese-street-style-shoes-footwear/>
- Toon Boom. (2024). *Software de animación profesional 2D y 3D*. Obtenido de Toon Boom Animation: <https://www.toonboom.com/es/productos/harmony>
- Tramón, J. (mayo-junio de 2000). Historia y Cultura de Japón. *Pharos: Arte, Ciencia y Tecnología*, 7(1), 75-86.
- Travel Japan. (s.f.). *Arquitectura japonesa*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guide/japanese-architecture/>
- Trimble Inc. (2024). *Acerca de SketchUp*. Obtenido de SketchUp: <https://www.sketchup.com/es/why-sketchup/acerca-de>
- Turismo de Japón. (2024). *La cultura otaku en Japón*. Obtenido de Organización Nacional de Turismo de Japón: <https://www.japan.travel/es/guia/que-hacer/cultura/cultura-otaku-en-japon/>
- Turnbull, S. (2003). *Japanese Castles 1540-1640*. Osprey Publishing.

- UNESCO. (2008). *El teatro de marionetas Ningyo Johruri Bunraku*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/RL/el-teatro-de-marionetas-ningyo-johruri-bunraku-00064>
- UNESCO. (2023). *Unidad 1: De los medios tradicionales a las nuevas tecnologías mediáticas*. Obtenido de <http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/modules/modulo-6-medios-nuevos-y-tradicionales/unidad-1-de-los-medios-tradicionales-a-las-nuevas-tecnologias-mediaticas/?la>
- UNESCO. (22 de abril de 2025). *El teatro Kabuki*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/RL/el-teatro-kabuki-00163>
- Unity. (2024). *Unity: La plataforma de desarrollo 3D en tiempo real líder en el mundo*. Obtenido de Unity Technologies: <https://unity.com/es>
- Universo de Letras. (2020). *Pequeña guía para escribir haikus*. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de México: <https://universodeletras.unam.mx/app/uploads/2020/04/Peque%C3%B1a-gu%C3%ADa-para-escribir-haikus.pdf>
- Vives, J. T. (2021). *Arquitectura japonesa*. Editorial UOC.
- Web Japan. (28 de abril de 2023). *Vivienda, alimentación y forma de vestir*. Obtenido de Kids Web Japan: https://web-japan.org/Kidsweb/explore/spanish/spain/es_housing.html
- Web Japan. (s.f.). *Noh y Kyogen: el teatro vivo más antiguo del mundo*. Obtenido de https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es33_noh.pdf
- Wilson, R. L. (2020). *Cerámica japonesa. En Oxford Bibliographies*. Oxford University Press. doi:<https://doi.org/10.1093/obo/9780199920105-0148>
- Wirtz, F. (2023). La filosofía japonesa del mito durante la primera era Shōwa. *Historia de las Ideas Europeas*, 49(8), 1220-1235. doi:<https://doi.org/10.1080/01916599.2023.2227502>
- Yamada, M. (2022). *Symbolism and Ornamentation in Japanese Temples*. Routledge.
- Yamamoto, S. (2021). *Contemporary Kabuki Stage Design*. Tokyo University Press.
- You in Japan. (s.f.). *Origami y kirigami, los artes de doblar y cortar el papel*. Obtenido de You in Japan: <https://es.youinjapan.net/artes/origami.php>
- ZBrushCoreMini. (2024). *What is Digital Sculpting?* Obtenido de ZBrushCoreMini: <https://zbrushcoremini.com/learn/what-is-digital-sculpting/>
- ...