



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

El Iyashikei: sanando a través de una obra animada

Alumnas:

Celeste Quiroz

Carmen Romero

María Antonella Traviezo

Profesor guía:

Salomón Balut Bugueño

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

Julio, 2024

Resumen

El objetivo del presente ensayo es analizar el género narrativo japonés *Iyashikei* en su formato animado y su repercusión en el espectador en el ámbito psicológico. Para ello, se dará a conocer el contexto histórico de este género, para luego analizar los elementos del *Iyashikei* en tres obras audiovisuales japonesas: “*Yokohama Kaidashi Kikō*”, “*La colina de las amapolas*” y “*Sōsō no Frieren*”. A continuación, se dará a conocer la correlación existente entre los elementos con la sensación de sanación y paz en el espectador, tanto en tiempos pasados como en la actualidad. La razón principal es dar a conocer este género interesante pero poco afamado. Al hacer el ensayo se da a entender de las limitadas investigaciones enfocadas en el análisis de este género o las que pertenecen de modo no académico, además del poco entendimiento que existe en los espectadores al consumir obras de este tipo, puesto que, el presente puede no tener conciencia de lo que consume y no discierne si es una animación *Iyashikei*. Para resolver este problema, hubo una exhaustiva investigación cualitativa, recolectando datos de diferentes fuentes hasta llegar al veredicto de que el espectador puede responder de manera positiva al consumir obras de este género, produciendo tanto una sensación de sanación como de calma. Este hallazgo destaca la importancia de este género y su potencial curativo, enfatizando la necesidad de una mayor difusión y reconocimiento del *Iyashikei* en el mundo animado.

Palabras claves: *Iyashikei, animación, sanación, calma, nostalgia, paz.*

Abstract

The objective of this essay is to analyze the Japanese narrative genre *Iyashikei* in its animated format and its impact on the viewer in a psychological way. To do this, the historical context of this genre will be revealed, and then the elements of *Iyashikei* will be analyzed in three Japanese audiovisual works: “*Yokohama Kaidashi Kikō*”, “*From Up on Poppy Hill*” and “*Sōsō no Frieren*”. Next, the correlation between the elements and the feeling of healing and peace in the viewer will be revealed, both in the past and modern days. The main reason is to publicize this interesting but not very famous genre. During the writing of this essay, there’s a note of the limited existing research focused on the analysis of this genre or those that belong in a non-academic way, in addition to the little understanding that exists in viewers when consuming works of this type, since they may not be aware of what media they consume and do not discern if it is an *Iyashikei* animation. To solve this problem, there was an exhaustive qualitative investigation, collecting data from different sources until reaching the verdict that the viewer can respond positively when consuming works of this genre, producing both a feeling of healing and calm. This finding highlights the importance of this genre and its healing potential, emphasizing the need for greater dissemination and recognition of *Iyashikei* in the animated world.

Keywords: *Iyashikei, animation, healing, calm, nostalgia, peace.*

Introducción

Resulta innegable la influencia que ejerce la ficción sobre nuestras emociones. La exageración ridícula de un evento nos puede causar gracia de la misma manera que una escena conmovedora nos hace sollozar. Las historias han servido durante mucho tiempo como una herramienta de regulación de emociones e ideas, ya sea al crearlas o al consumirlas.

Existen ocasiones, además, en que, precisamente, esta necesidad de consumir y conectar hace surgir nuevos movimientos culturales, influenciados por factores históricos, políticos, económicos u otros. Tal fue el caso en Japón, en donde, tras una serie de trágicos eventos que azotaron a la población en la década de los noventa, nació una necesidad de buscar consuelo a través de productos “curativos”, o “Iyashi” en japonés. Es entonces cuando, a partir de estos, surge un nuevo género narrativo apodado “Iyashikei”.

Proveniente de Japón, la palabra se escribe 癒し系, siendo una palabra compuesta por “iyashi” (癒し) que se podría definir como curación o sanación, y su otra parte, el kanji “kei” (系), significando sistema o ascendencia (www.reverso.net, s.f.). Lo importante del significado de la palabra Iyashikei consiste en su énfasis en el concepto de la sanación, el que llevará a entender mejor de qué se trata. La investigadora de la Universidad de Atlanta, Susan S. Noh lo describe en el texto *Nostalgia in Anime: Redefining Japanese cultural identity in global media texts* (2017) de la siguiente manera: Como un género bien definido que es difícil de encontrar en otras culturas, Iyashikei se define vagamente como "curación" en japonés y, a menudo, se refiere a un género descriptivo de narrativas que se centran en historias relajantes que muestran poco o ningún conflicto y, en cambio, se centran en una sensación nostálgica y ocasionalmente melancólica de plenitud y armonía (Traducción propia).

Considerando lo señalado en la cita anterior, entonces, una obra catalogada como Iyashikei busca ser tranquila y calmante; su propósito, como su nombre lo indica, es la sanación, debido a lo cual se requiere pasar primero por un proceso emocional para llegar a ese estado. Las vías a través de las cuales este género puede transmitir dicho proceso son varias. En el mundo del entretenimiento resulta posible encontrar, por ejemplo, novelas, mangas, videojuegos, anime y otros. No obstante, en ocasión de esta investigación, el enfoque está orientado a la manera en que el género puede representarse a través del medio de la animación.

Entonces, siguiendo lo anterior, el propósito de este ensayo consiste en examinar la interrogante: ¿cómo una obra audiovisual, a través del género Iyashikei, puede generar un sentimiento de sanación emocional en el espectador? Si se abarca la animación, se cuenta con los elementos básicos de esta, como la narrativa, el sonido, las visuales, etc. Se hipotetiza que, para lograr el sentimiento de sanación, las obras de género Iyashikei buscan imitar procesos terapéuticos a través de los elementos anteriormente mencionados, ambientando en la mayor medida posible al espectador en un estado de calma y paz que inspire, finalmente, una “sanación emocional”.

De este modo, el objetivo general de este ensayo consiste en examinar cómo el Iyashikei genera tranquilidad en el espectador, analizando los distintos elementos que logran o inspiran esta sensación de sanación. Para llevarlo a cabo, primeramente se necesita dar a

conocer el contexto histórico y social de este género, revelando cuándo se originó, por qué, dónde, qué hitos ocurrían para que se popularizara más este género en cuestión, etc. Resulta imprescindible comprender el trasfondo histórico y cultural, en tanto permite contextualizar adecuadamente las características y evolución del género de Iyashikei a lo largo de las décadas.

En segundo lugar, se identifican los elementos de este género a través del análisis de distintas obras. Esto permite comparar los distintos recursos que más se repiten dentro de ellas y que logran estas sensaciones en la psique del ser humano. Particularmente, las obras Iyashikei que se analizan son *Yokohama Kaidashi Kikō* (Annō, 1998), *La colina de las amapolas* (Miyazaki, 2011) y *Sōsō no Frieren* (Saitō, 2023). Si bien esta muestra representa sólo una pequeña parte del género, estas tres obras fueron escogidas, primeramente, por sus pertenencias a distintas décadas; en segundo lugar, por sus diferencias en formatos (OVA¹, película y serie, respectivamente) y, finalmente, por sus narrativas y temáticas características del género. Esto proporciona no sólo la oportunidad de estudiar la evolución de este género a lo largo de los años, desde sus inicios hasta las obras más modernizadas, sino también analizar cómo estas temáticas son representadas a través de distintos formatos audiovisuales. Analizando las diversas obras de este género, resulta posible explicar las técnicas que contribuyen a su efecto calmante o sanador.

En tercer lugar, es importante analizar la correlación de estos elementos con la sensación de paz o sanación, cómo interactúan estos aspectos para inducir un estado de tranquilidad en el espectador o qué factores psicológicos se ven involucrados en la experiencia de consumir este género. Profundizar en estos temas permitirá comprender mejor el impacto emocional de la audiencia.

Considerando lo anterior, para entender mejor lo que es el Iyashikei, es necesario familiarizarse con los diversos términos que maneja esta temática, particularmente en relación a los estados emocionales que busca inspirar. La palabra "calma" puede ser definida como un estado de quietud, serenidad, sosiego o reposo (Porto & Gardey, s.f.). Del mismo modo, Jaime Ancajima (2022) define "paz" como "una sensación de calma en la que dejamos de luchar contra los pensamientos y las emociones negativas y perturbadoras. Es un estado en el que nos apartamos mental y emocionalmente de los problemas y conflictos cotidianos" (párr. 4). Por último, el concepto de "sanación" consiste en "el proceso de reconocer, permitir, aceptar, integrar y procesar las experiencias y emociones dolorosas. Puede implicar empatía, autorregulación, autocompasión, autoaceptación, atención plena e integración" (INSPIRA, 2022, párr. 4).

Ahora bien, para el desarrollo de este ensayo el enfoque estará, entonces, en diversos textos académicos, pero la principal referencia para comprender el contexto histórico y el origen del término Iyashikei será el ensayo *Ambient Literature and the Aesthetics of Calm: Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction* (2009) del investigador Paul Roquet, en donde también se reflexionará su relación con la regulación de emociones propuesta por el autor. Es importante aclarar que, si bien este ensayo analiza el género principalmente desde

¹ Un OVA u *Original Video Animation* (video de animación original) es un anime o episodios de anime que han sido lanzados exclusivamente en medios de videos como Blu-ray y DVD (Santos, s.f.).

una perspectiva literaria, para esta investigación se buscará recontextualizar los enunciados propuestos por Roquet al formato de animación. Del mismo modo, se analizarán distintas interpretaciones de obras del género de otros autores que de igual manera se han basado en los estudios de Roquet, como lo es el caso del científico e investigador Jiawen Ren en su ensayo *Analysis of the Japanese Iyashikei Films and the Culture Behind These Films* (2020), el cual se basa en analizar las películas japonesas Iyashikei y la cultura detrás de ellas, residiendo en el contexto social y cultural.

La búsqueda de la sanación

Como se mencionó anteriormente, el origen concreto del género Iyashikei se puede atribuir al contexto histórico en el que se encontraba Japón. A grandes rasgos, este género nace a partir de la necesidad de la población de sanar las heridas emocionales devastadoras que dejaron diversas tragedias dentro del territorio, durante la década de 1990. Si bien el concepto de sanarse emocionalmente a uno mismo o a otros a través de la literatura no es nuevo, se puede atribuir la definición moderna del Iyashikei a los desarrollos transcurridos a finales de los 90, desencadenados por los eventos narrados a continuación.

La década perdida

Desde la Segunda Guerra Mundial, Japón estuvo en un crecimiento económico brutal, pasando de ser un país compuesto mayoritariamente de campesinos a una potencia mundial. Se puede apreciar lo sorprendente que fue para el mundo el milagro económico que vivió Japón después de este acontecimiento entre 1955 y 1989, siendo que en 1980 Japón se consideraba, a nivel global, como el segundo país con la economía más grande, superando en esos años a la de EE.UU.

En este tiempo, el valor inmobiliario y el PIB² del país solo fue en ascendencia hasta llegar a su cenit³ en 1989. Sin embargo, fue en 1990 cuando ocurrió la explosión de la burbuja inmobiliaria, la cual provocó que los precios de los terrenos y las acciones cayeran en un 63%.

Una caída de esta magnitud también tuvo consecuencias para los hogares, ya que se tradujo en una fuerte caída de los ingresos reales, lo que provocó a su vez una reducción del consumo directo y la inversión. Esto provocó una larga etapa de

² PIB: El Producto Interior Bruto, mide el valor de todos los bienes y servicios producidos en un período normalmente de un año en una economía. (Banco Santander, s.f., párr. 1).

³ Cenit: Punto culminante o momento de apogeo de alguien o algo (Real Academia Española, s.f., Aceptación 2).

deflación, como nunca se había visto en la historia reciente. (Calvo y Vicario, 2023, párr. 15)

Este efecto económico también llega a afectar a las empresas nacionales ya que, naturalmente, no iban a sobrevivir muchas de ellas. El gobierno inyecta dinero para que estas conocidas “empresas zombies⁴” sigan adelante, pero como el nombre lo dice, estas empresas ya no se sostienen por sí solas. Al perder más de lo que ganan, hacen inútil la ayuda del gobierno y solo aplazan el inminente fin.

Si bien, hablando de economía, Japón tuvo un déficit y una caída inmobiliaria, no fue una grotesca caída a comparación con EE.UU. Japón seguía teniendo un crecimiento económico deseable y las empresas continuaban prosperando. El país sufrió, en realidad, por el gran crecimiento desmedido que tuvo, pues al no poder controlar el proceso de auge, subió todo desmedidamente y la sociedad confió en que siempre lo haría. Es por eso que el gobierno y los bancos fueron criticados por no prevenirse a la evidente explosión de la burbuja inmobiliaria. A pesar de eso, Japón seguía estable, pero lo que realmente perjudicó a la sociedad japonesa fue su orgullo y confianza.

Es verdad que los japoneses llaman a los 90 la “década perdida”, pero la etiqueta no corresponde exactamente a la realidad. La productividad descendió, pero no de manera espectacular. Si se perdió algo en aquellos años fue el sentimiento de orgullo y confianza desmedida que había caracterizado la era anterior de crecimiento frenético. El país dejó de creer en su propia capacidad de crear milagros económicos. Sin embargo, su economía siguió teniendo una fuerza extraordinaria. Las compañías japonesas de automóviles siguieron estando entre las más rentables del mundo. Los fabricantes de aparatos electrónicos y los de maquinaria continuaron logrando buenos resultados pese al aumento de los rivales de bajo coste en otros países asiáticos. (Caryl, 2009, párr. 3)

A pesar de que el estado económico a nivel nacional fue recuperable, la vida a nivel cotidiano fue afectada de una manera que hasta el día de hoy se puede apreciar.

⁴ “Las empresas zombies son aquellas que, según criterios económicos, deberían estar en quiebra, pero se mantienen operativas de manera artificial. Se caracterizan por tener niveles extremos de endeudamiento, ser ineficientes y tener problemas para generar flujos de caja” (San José et al, 2023).

Desgraciadamente, este hecho en cuestión marcaría el inicio a una serie de tragedias por las que pasaría la sociedad japonesa en esta nueva década. A medida que pasaba el tiempo, Japón se enfrenta a múltiples desastres, crisis económicas y problemas sociales, quedando grabadas en la memoria del pueblo japonés.

Incidente del gas sarín

Según un reportaje de BBC Mundo (2013), el 20 de marzo de 1995 sucede un hecho que quedaría incrustado en la memoria de Japón. En hora punta del metro de Tokio, un grupo de hombres entraron a distintas estaciones del subterráneo para dejar unas bolsas sospechosas. Al momento de retirarse, perforaron estas bolsas haciendo que su contenido líquido se vuelva un gas sumamente tóxico para el humano, el sarín⁵. Este gas ataca el sistema nervioso y puede ser inhalado o absorbido por la piel, deja secuelas neurológicas y no hay mucho que se pueda hacer al respecto después de ser absorbido. Una hora después del contacto la persona muere.

Las mentes detrás de este horrible suceso fueron un grupo de 10 hombres que pertenecían a una secta llamada Aum Shinrikyo (Verdad Suprema), cuyo líder Shoko Asahara se creía un tipo de dios, dejando la cantidad de 13 fallecidos y miles de afectados. Tomando todos los datos en cuenta contextualizamos el estado de shock que dejó el atentado a su población por la peligrosidad de los hechos.

¿Cómo afectó esto a Japón? En cualquier país, un atentado terrorista hacia su nación es una tragedia que asusta a su población y pone a prueba la seguridad de su gobierno. En el caso de Japón, fue una herida mucho más personal ya que no solo fue un acto despiadado, si no, un golpe duro a su sociedad ya que como se sabe, Japón es conocido por ser uno de los países más seguros del mundo, por lo que esto fue algo nunca visto por el país después de la Segunda Guerra Mundial. En sí, han existido otros hechos terroristas, pero ninguno puso tanto en peligro a la población y se cobraron tantas vidas como este.

Parecido con la pérdida del orgullo económico que Japón gozaba, aquí se pierde parte de la seguridad del país que los ciudadanos vivían.

Terremoto de Kobe

El 17 de enero de 1995, a las 5:46 de la mañana, Japón es azotado por uno de los terremotos más devastadores que ha ocurrido en el país hasta esa fecha. También conocido como el Terremoto de Hanshin-Awaji, este sismo tuvo una magnitud de 7.2 en la escala de Richter, y contó con una duración de aproximadamente 20 segundos. Este terremoto afectó a Kobe, ciudad ubicada en la región de Hanshin, y sus zonas adyacentes. Sato y Kumagai, en

⁵ El Sarín es una sustancia tóxica e incolora que no tiene olor ni sabor, por lo que su exposición es difícil de percibir. Este se utiliza en estado líquido, pero su punto de evaporación es ínfimo a diferencia de la evaporación del agua. Al entrar en contacto con el ambiente se evapora rápidamente, produciendo un gas nocivo.

la revista *Red de Estudios Sociales en Prevención de Desastres en América Latina* (La Red, 1996) describen la llegada del terremoto como un evento inesperado para la población, debido a que la región era considerada segura gracias a la poca actividad sísmica registrada desde el terremoto de Keicho-Fushimi de 1596. Además de esto, describen la ciudad de la siguiente manera:

Sofisticada y con un centro urbano cosmopolita de gran actividad, era considerada como uno de los lugares más agradables donde vivir en el Japón.

Su nacimiento como puerto internacional data de la segunda mitad del siglo XIX, y tuvo un gran crecimiento después de 1923, cuando el terremoto que destruyó a Tokyo y el puerto de Yokohama hizo que muchas actividades portuarias se trasladaran allí, buscando un lugar más "seguro." (p. 5)

Para ser un sismo de tipo local, los efectos destructivos fueron concentrados en un área relativamente pequeña de 6000 habitantes, pero desgraciadamente ocurrió en la población con mayor densidad de la ciudad.

Según The Japan Times (La Red, 1996), los daños ocasionados equivalen a 100 billones de dólares en ese tiempo, sumando el impacto indirecto de la economía nacional, tuvo un efecto relevante, pero tolerable para la economía (solo 1.6% del PBI).

La tasa de desempleo tuvo un récord de 3.4% a 3 meses de la catástrofe, atribuyéndose al paulatino número de cesantes de pequeñas empresas mayoristas y comercios afectados, también por la estimación del yen con respecto al dólar. A finales de mayo, 28.245 personas aún no obtenían trabajo en las oficinas públicas de empleo en Kobe.

Además de los daños estructurales, se puede destacar el impacto negativo comercial. Según la *Red de Estudios Sociales en Prevención de Desastres en América Latina* (La Red, 1996):

Este terremoto tiene un efecto sobre la actividad productiva regional, empleo, transporte de personas y distribución de mercancías. El déficit producido en espacio de oficinas genera el éxodo de empresas, lo cual unido a la inoperatividad de su puerto produce preocupación en las perspectivas a mediano y largo plazo. (p. 17)

Finalmente, arraigado a todas estas tragedias, el ambiente social que vivían los japoneses era de inseguridad y desesperanza. La estructura del ciudadano japonés se vio totalmente cambiada al surgir nuevos miedos que azotan a toda la población, hasta tal punto en que la tasa de suicidios desde este punto comienza a ser alarmante. Según Javier J. Navarro (2021):

Obviamente la explosión de la burbuja afectó a la economía, cinco millones de personas perdieron su empleo y muchos otrora [sic] exitosos salaryman (empleados de grandes empresas japonesas con mayor o menor nivel en las mismas) se vieron forzados a trabajar en lugares como las tiendas de conveniencia 24h (kombini) o de taxista. El suicidio se convirtió en la causa de fallecimiento más común en los hombres de 20 a 44 años. (párr. 6)

El fenómeno de la sanación incentivada: el Iyashi y los orígenes del Iyashikei

El trauma psicológico causado por estas tragedias afectó inmensamente a la sociedad japonesa. Con la salud mental en declive, la población se encontraba en búsqueda de métodos para sanar estas heridas emocionales. Es así, entonces, como a finales de la década de los 90 surge dentro de la población un movimiento cultural conocido como Iyashi.

La palabra “Iyashi” es una nominalización del verbo “Iyasu”, el cual hace referencia a sanar física o psicológicamente (Roquet, 2009). Las tragedias, el receso económico y el trauma acumulado por la población fue el detonante para el surgimiento de este movimiento o boom “curativo”: la oferta por productos y servicios que prometían una forma de alivianar el estrés estaba creciendo en formas de arte, música, e incluso en turismo.

Si bien el concepto de la autorregulación de emociones a través de distintos servicios y productos externos no es nuevo, es en esta década donde consigue su auge y mayor expansión como una reacción a las catástrofes que azotaron a la población.

Según el investigador japonés Takeshi Matsui en su trabajo de investigación *The social construction of consumer needs: A case analysis of the 'healing boom' in Japan* (2008), el proceso del auge curativo se puede dividir en cuatro etapas: La etapa I duró desde 1988 hasta 1994. Durante la etapa I, sólo pequeñas empresas y minoristas ingresaron al mercado de la curación. La etapa II abarcó de 1995 a 1998. Durante esta etapa, las grandes corporaciones se sumaron a este auge. La etapa III se extendió de 1999 a 2002. A partir de 1999, este auge se desarrolló rápidamente debido a la cobertura mediática de este movimiento. La etapa IV abarcó de 2003 a 2007. Esta etapa muestra la saturación del auge curativo. (Traducción propia)

Es dentro de este proceso que se comienza a hacer uso frecuente del concepto de sanación o *Iyashi* dentro de la sociedad. Ahora bien, la palabra *Iyashi* no sólo hace referencia a heridas físicas, sino que también es utilizado para describir estados de ánimo o una necesidad de ser aliviado emocionalmente. Este cambio lingüístico en la jerga japonesa marca el inicio del uso de un nuevo término: el *Iyashi-kei*, literalmente traducido como “tipo curativo”. Matsui explica que el término *Iyashikei* es utilizado para describir principalmente a personas que tienen un efecto curativo en otros, particularmente mencionado por primera vez para referirse a actrices femeninas que inspirarían un sentimiento de relajación en las personas. La sexta edición de *Kōjien*, que se publicó el 11 de enero de 2008, también añadió esta palabra (*Iyashikei*) y la define de manera similar: una serie de cosas que tienen una atmósfera y un efecto para calmar el alma.

El surgimiento de un nuevo término manifiesta la aceptación de la cultura japonesa de estas nuevas tecnologías curativas. Una de estas formas que surgió para promover esta “sanación” fue a través de la literatura. Según Roquet (2009), la literatura japonesa ha reestructurado sus llamamientos afectivos para competir y reflexionar sobre esta cultura reguladora del estado de ánimo a través de lo que Roquet llamó “literatura ambiental”. Esta surge como una respuesta artística a la demanda de una calma transponible, y plantea la novela como un mecanismo regulador del estado anímico. La literatura ambiental tiene dos objetivos principales: generar estados de ánimo que provocan la calma y proporcionar un espacio para pensar relativamente libre de manipulación afectiva externa. (Traducción propia)

Roquet continúa explicando que, a finales de la década de 1970, la ficción japonesa experimentó un cambio significativo con la nueva cultura de la regulación del estado de ánimo. Data en 1979, cuando Murakami Haruki publicó su primera novela “*Kaze no uta o kike*” (*Escucha la canción del viento*), donde declara al comienzo del texto que su razón de escritura fue “un pequeño intento de curarse a sí mismo”. En la literatura que surgió tras la influencia de Murakami, el crítico literario Nakamata Akio mencionó este relato como el pionero de la “novela curativa” (*iyashi-kei shōsetsu*), del cual, posteriormente, emergieron otros autores literarios como Banana Yoshimoto, Ku-rita Yuki, Seo Maiko y Ōshima Masumi.

Estas obras causaron un impacto dentro de la sociedad japonesa durante la época. Según las investigaciones de Roquet, las narrativas que brindaban estos autores fueron positivamente recibidas debido a sus efectos relajantes, e incluso apunta que la lectura de las novelas escritas por Yoshimoto produjo a pacientes de terapia psiquiátrica optimismo y claridad en sus vidas. Las obras de esta autora se refieren al proceso de duelo y curación y exhiben una firme creencia en la posibilidad de reintegración a la sociedad, incluso después de una alienación o un trauma extremo (2009).

Del mismo modo, el científico Jiawen Ren (2020) manifiesta que estas historias suelen presentar familias disfuncionales que encuentran un final feliz, lo que brinda esperanza y consuelo al público. Los espectadores pueden relacionar estas narrativas con sus propias vidas, reflexionando sobre temas importantes como relaciones interpersonales, momentos clave en la vida y el significado de las conexiones humanas. Estos relatos sirven como una forma de liberación mental del estrés y las dificultades cotidianas.

Sin embargo, el surgimiento de estas narrativas junto con el mismo boom curativo generó críticas dentro de la población. Paul Roquet (2009) presenta el surgimiento de debates acerca del género, en relación con las implicaciones morales y posibles prácticas irresponsables que contiene fomentar narrativas, ficticias o no, que prometen una “curación” emocional o un desapego a tragedias y las desgracias de la vida. El sociólogo Oguma Elji expresó desasosiego sobre el discurso *Iyashi* en campañas de grupos de derecha en Japón, las cuales buscaban prohibir en los libros escolares las atrocidades ocurridas en tiempos de guerra. La idea de esta campaña es que los estudiantes estarían mejor al no exponerse al estrés y el trauma ligado al enfrentamiento del pasado histórico, concediendo que el bienestar emocional predomine sobre el conocimiento. Paralelamente, Yagi Kōsuke sostiene que un énfasis excesivo en evitar sentimientos incómodos puede llevar a evitar, en lugar de tolerar, a otros diferentes a uno mismo. Finalmente, Tanaka Satoshi, en su estudio sobre las técnicas de curación en el Japón moderno, reconoce varios sucesos en el último siglo a lo que él explica como “manía por las técnicas de salud”, lo que significa una obsesión mediática por una búsqueda de una salud perfecta, lo que provocaría llegar al excesivo pensamiento de negar el proceso natural del envejecimiento y la fragilidad connatural al cuerpo humano. (Traducción propia)

De este modo, la principal crítica que surge a partir de las obras “curativas” es que se había creado, entonces, un género que fomentó la manipulación ideológica de las necesidades curativas y calmantes con fines comerciales y políticos. Diversos críticos literarios cuestionaron estas narrativas, argumentando que las obras de Haruki Murakami y Banana Yoshimoto buscan promover satisfacciones temporales ignorando los problemas reales y a una mayor escala. Estos ejemplos proponen problemas significativos sobre el impacto de una cultura influenciada por el *Iyashi* y la terapia, afirma Roquet (2009).

Discursos así son comunes dentro de las discusiones del movimiento del *Iyashikei*, y las controversias que rodean este término no terminan en la percepción social de sus mensajes morales. Como género narrativo, se comprende que el *Iyashikei* plantea la necesidad de sanar heridas emocionales, inicialmente causadas por diferentes catástrofes y crisis económicas, donde posteriormente se ha redefinido en un contexto más contemporáneo y se ha extendido a otros formatos como el de animación. Sin embargo, debido a la poca globalización del término sumado con sus orígenes relativamente recientes, dentro de la comunidad de animación ha existido mucho debate acerca de *qué* es exactamente un *Iyashikei*, y cuáles son los elementos que verdaderamente caracterizan a una obra como tal. Es por eso, que este ensayo se enfocará en el contexto de la animación, explorando cómo este género se traslada al medio audiovisual para prorrogar su misión como herramienta para la recuperación emocional.

¿Qué hace a una obra *Iyashikei*?

Tras este boom curativo en Japón, la población continuó consumiendo obras *Iyashikei*. El auge literario se extendió hasta el formato manga, en donde podemos encontrar los ejemplares más reconocidos mundialmente como lo son *Yokohama Kaidashi Kikō* (Ashinano, 1994), *Mushishi* (Urushibara, 1999), *Aria* (Amano, 2001) y *Yotsuba To!* (Azuma,

2003). Estas obras fueron caracterizadas por tener un ritmo lento, tratar temas de la vida cotidiana e inspirar sentimientos de melancolía en el lector. Son, además, destacadas por sus escenarios, en donde los paneles son amplios y hay un enfoque particular a mostrar el ambiente y espacio que rodea a los personajes, incentivando al lector a apreciar cada detalle de la ilustración y, a su vez, alargando el tiempo dedicado a cada página.

Muchas de estas obras fueron adaptadas a animación en años posteriores. Aunque no existía el término *Iyashikei* hasta este auge, cuanto más se desarrolló, más se amplió el catálogo de obras animadas que tenían como propósito generar calma en el espectador. MyAnimeList.net, una base de datos de manga y anime desarrollada por voluntarios, cataloga que han salido al menos 174 obras audiovisuales (entre ellas películas, series y OVAs) hasta el día de hoy consideradas como *Iyashikei*. Por otro lado, TV Tropes presenta al menos 157 obras contando aquellas en formato manga, del mismo modo que incluso ofrece ejemplares de cómics y videojuegos.

Es importante aclarar, sin embargo, que esta discrepancia en cifras se debe a que el formato animado del *Iyashikei* tiene distintas interpretaciones que varían de autor en autor. Por un lado, según MyAnimeList, es un **tema** que se encuentra dentro del género de *Slice of life*⁶, por lo que para que una obra sea catalogada como *Iyashikei* esta debe cumplir con los requisitos de ambas definiciones. Por otro lado, autores como Alexis Chambers (2023) lo catalogan como un **subgénero** del *Slice of life*, donde se aprecia no solo como una parte de la vida o recuentos de vida, sino también como una parte de la vida, pero lenta, donde las situaciones ocurren sin prisas, de manera relajada y con la idea de curar. En contraste, autores como Roquet (2009) se refieren al *Iyashikei* como un género **independiente**, al menos dentro del mundo de la literatura japonesa. Es debido a esto que no existe un consenso fijo acerca de la inclusión del *Iyashikei* dentro de la industria de animación.

Por otro lado, en la escritura de este ensayo, no se han encontrado registros de que las obras audiovisuales más representativas y antiguas del género se autodenominen oficial y formalmente como *Iyashikei*. Este término, al parecer, podría ser un género que es atribuido por el mismo consumidor, tomando como base el boom curativo de 1990 y reflexionando si es que la obra genera un efecto “sanador”. Es por esto que en TV Tropes, por ejemplo, se proponen distintas obras y series occidentales, entre ellas *Bluey* (2018) y *Steven Universe* (2013) como *Iyashikei* debido al efecto que tiene en los espectadores, aún si sus orígenes no tienen una correlación directa con el contexto del boom curativo o con el país asiático. Se aprecia, además, que al ser un género relativamente reciente y siendo mayoritariamente definido por la comunidad, existen también distintas propuestas acerca de qué hace exactamente a una obra *Iyashikei*. Se presentan, entonces, distintas interpretaciones del *Iyashikei*: primeramente, es definido como un tema, más no un género, para describir una obra en particular. En segundo lugar, como un subgénero del *Slice of Life*. Y, en tercer lugar, como un género independiente.

⁶ *El Slice of Life*, o recuentos de la vida, es un género de manga y anime, el cual “se enfoca en retratar la vida cotidiana con realismo y sencillez. Esta demografía revela las complejidades de las interacciones humanas y las situaciones mundanas. Las historias se centran en la narración de la vida diaria, abordando temas comunes como amistad, romance, trabajo y la vida familiar.” (madakiba.com, s.f.)

Ahora bien, en este ensayo, se hará referencia al Iyashikei tanto como a un adjetivo atribuido a obras de índole sanativa como a un género independiente. A pesar de estas diferencias en terminología, existen elementos y patrones claros que unifican los ejemplares, y lo que une estas definiciones es un reconocimiento de que la principal característica de ellas es que existe una intención activa de generar una sanación emocional en el espectador.

La conexión con el espectador

Como se mencionó anteriormente, una de las primeras obras que marcó el género fue el manga *Yokohama Kaidashi Kikō*, abreviado comúnmente como YKK, escrita por el artista japonés Hitoshi Ashinano. Este manga contó con dos adaptaciones en formato OVA, lanzadas en VHS cada una, en 1998 y 2002 respectivamente. Para este ensayo, se analizarán las cualidades de su primera entrega, producida por el estudio Ajia-do Animation Works Inc. y dirigida por Takashi Annō.

Se puede asumir que, como suele suceder en las adaptaciones animadas, los recursos narrativos utilizados en la obra original son traducidos al formato de animación con nulos cambios, por lo que las influencias y percepciones del autor fueron altamente influyentes para la producción animada.

Existen distintos aspectos y elementos que caracterizan a un Iyashikei. Si bien los detalles pueden variar en interpretaciones, el punto de convergencia se da en el **efecto** que causa en el espectador.

El Iyashikei es un género altamente definido por su contexto histórico japonés, pero los temas y mensajes que se presentan en estas obras pueden ser reconocidas por la mayoría de culturas, como la familia, las relaciones personales y el autodescubrimiento (Noh, 2017). Las obras de esta índole buscan fundamentalmente crear un proceso de sanación, en donde el espectador es expuesto a situaciones y ambientes controlados que inspiran una reacción de **catársis emocional**. Como lo describe Beatriz Benítez Burgada, “se hace referencia a este término cuando se habla de no reprimir emociones intensas y se produce un episodio liberador. Muchas personas sienten que van a explotar si no encuentran una forma de soltar las emociones reprimidas” (2022, párr. 7). En este sentido, si bien reaccionar emocionalmente a obras ficticias es natural y común, parte del propósito del Iyashikei se da en incentivar el renacimiento de emociones reprimidas tanto positivas como negativas, a través de narrativas suaves que guíen lentamente al espectador hacia ese punto catártico de aceptación.

Distintos factores como las visuales, la banda sonora y las narrativas interactúan entre sí y se desarrollan en conjunto, para cautivar al espectador y adentrarlo a una **atmósfera** ideal a través de la cual se pueda crear el proceso de sanación. La forma en la que todos estos elementos interactúan entre sí es lo que define la estética relajante característica de un Iyashikei.

El principal elemento que define la atmósfera de la obra es el **setting**. También llamado ambiente, el setting se define como el “lugar y/o momento histórico en el que se desarrolla la trama de una historia” (J.E.F.S., 2020). Su importancia yace en que es a través de éste que se definirá el tiempo, la escenografía y, en su defecto, la percepción que tendrá el resto del relato. El ambiente mismo cuenta, dentro de la obra, su propia historia, por lo que siempre dispondrá de un alto énfasis.

El *Iyashikei* presenta un setting invitador, que busca conectar íntimamente con el espectador a través de escenarios amplios y fácilmente reconocibles, que pueden estar basados en sitios comunes o cotidianos que prometen un entorno seguro y confiable. Es por esto que diversos, si no es que la mayoría de los entornos que se pueden encontrar dentro de estas obras están basadas en ciudades y pueblos japoneses reales, ya sean explícitamente mencionados o altamente influenciados por su arquitectura y paisajes.

Otros de los escenarios más comunes dentro de un *Iyashikei* son los paisajes naturales. Los bosques, el océano y las montañas tienden a ser lugares de importancia dentro de las historias debido al disfrute sensorial que otorgan: el bosque puede dar a las personas una sensación de paz y tranquilidad, mientras que el mar puede dar una sensación de vasto y extenso (Ren, 2020). Estos entornos son amplios y ensimismantes, con un alto énfasis en áreas verdes detalladas en cada rama, cada hoja y cada raíz. *Yokohama Kaidashi Kikou* es un claro representante de este aspecto.

Ambientado en un futuro post-apocalíptico, la llegada de un desastre natural ha dejado al mundo en declive. La humanidad se dedica a pasar el resto de sus días en paz, al tiempo en que se adentran en un espectro histórico al que llaman “la era crepuscular” del mundo. La protagonista, Alpha, es una androide que cuida una tienda de café llamada “Café Alpha”, ubicada a las afueras del campo en una zona que fronteriza con la ciudad de Yokohama.

Es a través de Alpha es que el espectador interactúa y absorbe los entornos. El primer capítulo del OVA se presenta en dos partes, consistiendo en dos narrativas presentes en los primeros volúmenes del manga. Durante el primer segmento del primer capítulo, se nos muestra el viaje que realiza Kokone, una androide mensajera, hacia el hogar y café de Alpha para entregarle un paquete. Este segmento es de seteo, en donde se nos presenta el estado del universo únicamente a través de las visuales: los paisajes consumidos por la sobre vegetación que ha ido reclamando la naturaleza tras el desastre y el paso de los años. El realce en los paisajes crea también un énfasis en la ausencia de humanos: los campos fueron mayoritariamente abandonados, los edificios fueron inundados por el crecimiento de los niveles de agua y las calles lentamente han sido reclamadas por la tierra.

Sin embargo, el entendimiento de que la humanidad ha decaído no genera necesariamente un sentimiento de soledad, sino de aceptación – el mundo ya no es como antes, pero entender este hecho es lo que le ha permitido a las personas continuar viviendo, aceptando su situación como un proceso natural de la vida para poder seguir apreciando el resto de sus días de una manera pacífica. Esta realización permite, en primera ocasión, conectar con el respectivo personaje protagónico de la escena (como sería el caso de Kokone, al mostrar detalladamente el viaje largo que hace para llegar a la casa de Alpha) sin la

interrupción de factores externos y, en segundo lugar, con el mismo entorno, en donde el paisaje pasa a ser el elemento protagónico del plano.

Es en estos momentos en donde al espectador es otorgado tiempo de contemplación solitaria. La inmersión a estos espacios naturales amplios imita los mismos cambios emocionales que produce una experiencia en la naturaleza, al enfatizar el realismo y los detalles en los fondos de la obra audiovisual. Estas decisiones no son arbitrarias, pues se ha demostrado que la interacción con espacios naturales otorga beneficios a la salud mental y estado emocional de las personas. Un estudio realizado en la Universidad de Carleton sugiere que la conexión subjetiva con la naturaleza es un fuerte predictor de actitudes y comportamientos proambientales que también pueden asociarse positivamente con el bienestar subjetivo (Capaldi et al., 2014). Se demuestra, además, que tras un análisis de 30 muestras, aquellas personas que estaban más conectadas con la naturaleza tendieron a experimentar más afecto positivo, vitalidad y satisfacción con la vida en comparación con aquellas menos conectadas con ella.

Esta predisposición humana por conectar con la naturaleza es un enunciado que plantean los científicos Edward O. Wilson y Stephen R. Kellert en su *hipótesis de la biofilia*. Descrito originalmente en el término *biofilia* acuñado por Wilson, esta idea plantea que la afinidad innata del humano por la naturaleza puede deberse a una necesidad biológica: debido a que el humano ha pasado casi toda su historia evolutiva en el entorno natural y solo ha migrado a la vida urbana en tiempos relativamente recientes, se cree que esta atracción, identificación y necesidad de conectarse con la naturaleza permanece en nuestra psicología moderna (Capaldi et al., 2014).

Es importante destacar que esta reacción no solo se debe a nuestra percepción subjetiva de los espacios naturales, sino también a los compuestos químicos físicos que estos mismos emanan. Otro estudio, realizado en el 2020 en conjunto con el Instituto de Salud Pública de Italia, descubrió que “la inhalación de compuestos orgánicos volátiles como el limoneno y el pineno mientras se está en un bosque puede disminuir la fatiga mental, inducir la relajación y mejorar el rendimiento cognitivo y el estado de ánimo.” (Colino, 2023, párr 19).

Se entiende, entonces, que esta conexión innata que tienen las personas hacia la naturaleza no sólo se explica por su historia evolutiva con los humanos, sino también por sus atributos químicos. Ya sea consciente o inconscientemente, las personas añoran la naturaleza, y más en las últimas décadas en las que la sobrepoblación y el proceso acelerado de la urbanización en el planeta han reducido las zonas verdes. Sin embargo, existen prácticas modernas que aún buscan reconectar al humano con su entorno natural y proporcionar estos beneficios restauradores, especialmente dentro del mismo Japón. Además de los recursos literarios que propone el *Iyashikei*, existen prácticas más físicas como el “baño de bosque” (*Shinrin-yoku*), el cual “consiste en caminar lentamente por un bosque e inhalar sustancias perfumadas llamadas fitoncidas, que liberan los árboles, reduce la tensión arterial de las personas, alivia los síntomas depresivos y mejora su salud mental” (Colino, 2023. párr. 8).

Si bien las imágenes no transmiten las sustancias químicas naturales que promueven la salud física y mental, la mera exposición a fotografías y visuales ambientales puede ser

suficiente para causar una reacción parecida. Los investigadores Cris Brack y Aini Jasmin Ghazalli (2020), en colaboración con la Universidad Nacional Australiana, realizaron un estudio en el que se comparan las reacciones entre personas expuestas a plantas reales y aquellas que veían fotografías de las mismas. Mientras que el primer grupo reaccionó de una manera “relajada e interesada”, el estudio demostró que el segundo grupo tuvo resultados bastante parecidos. Se hipotetizó, entonces, que una imagen que tenga un parecido con la naturaleza podría ser suficiente para desencadenar una “respuesta biofílica”. Sin embargo, Brack y Ghazalli explican que aquellos que entraban en contacto con las plantas presentaban efectos conductuales más marcados.

Del mismo modo, una investigación desarrollada por Nicola S. Schutte et al. (2017) demostró que una experiencia de realidad virtual basada en entornos naturales resultó en mayores niveles de afecto positivo y una mayor percepción de capacidad restaurativa, a comparación de la exposición a un entorno urbanístico de realidad virtual.

Se puede asumir, entonces, que si bien los espacios presentados dentro de un *Iyashikei* no podrían reemplazar una experiencia genuina dentro de un espacio natural real, la representación del medio ambiente dentro de estas obras podría generar relajación y disminuir el estrés en el espectador, posiblemente incentivando incluso la búsqueda de una conexión real dentro de su entorno cercano. Cabe destacar también que el beneficio mental directo que surge de consumir este tipo de visuales no son el único propósito de estos entornos, sino que también, en un aspecto narrativo, le permiten al espectador ubicarse dentro del setting y comprender el espacio y tiempo que propone la obra sin necesidad de narrar todos los sucesos históricos que conllevaron a la escena.

En este sentido, el *Iyashikei* hace un uso importante del *mostrar, no contar*⁷, en el que muchos aspectos de la historia son implícitos o deducibles a través de las pistas visuales que nos otorga el entorno. Como se ha descrito anteriormente, dentro de *YKK*, la sobre vegetación y el crecimiento de las mareas hace alusión al cambio climático por el que se ha encontrado el planeta durante años a causa de un desastre desconocido, pero que se comprende fue lo suficientemente devastador como para causar la migración y casi extinción masiva de la raza humana.

Además de estos momentos de análisis e introspección que otorga la obra, la narrativa está fuertemente influenciada por la protagonista, y existe una invitación a ver más allá y contemplar los momentos que presenta la obra junto con ella. Los capítulos son narrados por Alpha y su identidad es también una herramienta importante para contar la historia. Al ser una androide, nos ofrece una perspectiva exterior; su rango de vida es fundamentalmente distinta a la de los humanos y es gracias a esto que, como espectadores, comprendemos verdaderamente lo efímera que es la vida y la melancolía que surge al presenciar el paso del tiempo. Este es el caso del segundo capítulo, en donde se aprecia cómo a pesar de los años las luces de los faroles y edificios sumergidos debajo del agua continúan brillando, sobrepasando su propósito como memorias dejadas por los residentes de tiempos pasados.

⁷ Técnica narrativa que busca “«enseñarle» al lector lo que está sucediendo en lugar de simplemente relatarlo”. (Sinjania, 2018., párr. 2)

Debido a este factor, existe un nivel muy bajo y casi nulo de tensión narrativa dentro de los capítulos. Al tener el enfoque en la atmósfera y en las emociones de calma e introspección, no hay conflictos demasiado dramáticos que puedan interrumpir el flujo suave y constante de la narración, y aquellos que se puedan presentar en la historia son resueltos de una manera satisfactoria.

El trato sonoro de la serie es también un factor importante para adentrar al espectador en el mundo y relajarlo. Los capítulos son casi silenciosos, conformados mayoritariamente por sonidos ambientales realistas, interrumpidos por piezas musicales suaves, elaboradas únicamente para presentar el opening, la intermisión, y el ending.

Temáticas que incentivan a la reflexión del tiempo y espacio de este estilo son también comunes dentro de las historias Iyashikei. Se suele hacer un alto énfasis en el concepto japonés de *Mono no Aware* (traducido como “el pathos de las cosas”), considerado como una sensación y sentimiento de empatía por las cosas, caracterizado por la conciencia de la transitoriedad, que permite descubrir la belleza en cualquier situación cotidiana o mundana (Japan House, 2021). Ya sea a través de acciones mundanas o eventos más cargados narrativamente, estas obras buscan mostrar de una manera suave el paso del tiempo y la aceptación de este como un hecho natural, comprendiendo que es precisamente lo efímero de estos momentos lo que los hace especiales.

Vinculado a este concepto, resulta pertinente destacar que existe una posible característica de YKK que ha surgido involuntariamente con el paso de los años. La producción del primer OVA se vio afectada, naturalmente, por los límites tecnológicos de la época. Recursos que han sido marcados como obsoletos para la década de 2020, como el formato de pantalla cuadrado propio del VHS (equivaliendo a una relación de aspecto digital de 4:3) y el desgaste digital de la imagen, podrían enfatizar la estética “retro” o tradicional del filme, incentivando sentimientos de nostalgia y añoranza al recordar épocas pasadas. Esto también se ve evidenciado dentro de los contenidos de la misma animación, en el que además de una obvia ausencia de tecnologías modernas existen aparatos propios de la época como radios portátiles y scooters.

A pesar de su poca globalización, *Yokohama Kaidashi Kikō* es aún considerado uno de los ejemplares más reconocidos dentro del Iyashikei. Siguiendo otro ejemplo, años posteriores se volverían a crear obras del mismo género, ya sea para narrar una historia cargada de melancolía, serenidad y reflexión o motivadas directamente por un evento de crisis nacional. Esclareciendo que el Iyashikei preserva a través de los años renaciendo y adaptándose a su época actual. El estudio Ghibli siguiendo fielmente lo anterior, crea un filme tranquilo y de apreciación que por circunstancias ajenas termina siendo un signo de esperanza para Japón.

La sanación, un camino a la esperanza

Una obra que ilustra el espíritu del Iyashikei es la película *La colina de las amapolas* (2011), que, si bien no es reconocida tanto por su género, su creación es una gran muestra de cómo nace la necesidad de consumir productos de sanación.

Contextualizando, el 11 de marzo de 2011 en el norte de Japón se produce un terremoto de 9.1° Mw en la escala sismológica de magnitud de momento, siguiéndole un tsunami con olas de hasta 9 metros de altura. No solo arrasó localidades pobladas, también afectó la planta nuclear de Fukushima teniendo una emergencia nacional nuclear. Miles de personas quedaron sin hogar, muchas otras sin acceso a agua y las poblaciones cercanas a la planta nuclear tuvieron que evacuar por el peligro de contaminación.

Coincidentemente el mismo año, se encontraba en producción *La colina de las amapolas*, originalmente un manga que se llevó a la gran pantalla en una película dirigida por Goro Miyazaki. Esta obra toma relevancia ya que fue importante para la unión y esperanza de la población después de esta tragedia. Como relata Hiroko Furukawa en su artículo *Disaster and relief: The 3.11 Tohoku and Fukushima disasters and Japan's media industries* (2014), si bien la película ya estaba en producción para el 2011, Hayao Miyazaki, importante artista y director del Studio Ghibli hizo énfasis en terminar la película a pesar de los problemas de electricidad y dolencia nacional que dejó el tsunami. Es más, se tomaron turnos de noche para que las herramientas digitales no tuvieran problemas de corte de luz al utilizarlas. Cuando se estrena, por julio de ese año, Miyazaki usa como publicidad llevar el estreno a las zonas afectadas, proyectando las funciones en salones o escuelas. La población expresó un fuerte agradecimiento por el gesto, ya que la película produce un sentimiento nacionalista y de esperanza para seguir adelante. Este fenómeno resulta uno de los mejores ejemplos de cómo se capitaliza el consumo del Iyashi, siendo que en ese momento esto era lo que más necesitaba la sociedad nipona: sanar sus dolencias.

Japón, año 1963. Umi Matsuzaki es una estudiante de instituto que, en ausencia de su madre, cuida a sus dos hermanos y de su abuela a la par que administra un hostel de estilo occidental, el Coquelicot Manor, en lo alto de una colina y cercano al mar. La chica compagina tranquilamente sus responsabilidades con su vida escolar. Un día conoce a Shun Kazama, miembro del club de periodismo, y Shiro Mizunuma, presidente del consejo de estudiantes. Ambos son representantes del Quartier Latin, un edificio antiguo que alberga las diferentes asociaciones de estudiantes y que corre el peligro de ser demolido. Entre Umi y Kazama surgirá una profunda amistad que podría verse complicada con el inesperado descubrimiento de un secreto del pasado.

Juntos descubrirán una forma de convivir entre el turbio pasado, el difícil presente y el esperanzador futuro en un momento del tiempo donde el Japón empezaba a levantar cabeza. (Cinemateca de Bogotá, s.f., párr. 1)

Empezando con la pequeña sinopsis de qué se trata la película, se puede entender que la historia no es nada fuera de lo ordinario: el día a día de una estudiante que posee responsabilidades de un adulto pero que no evita tener un romance de juventud. Si bien se puede explayar el mensaje de amor y de conocer tu pasado para tener un futuro, la historia también nos retrata la belleza de la juventud, mostrando que normalmente los adultos estando atrapados en responsabilidades y cuando están más cansados, miran atrás en su vida recordando momentos simples en las que era más fácil sonreír. Es por eso que el mismo relato tiene una trama suave, una problemática que no es muy común, pero es parte de los problemas del primer amor. Así las primeras experiencias de amistad y amor son las que quedan en los recuerdos más bellos cuando uno crece, por eso el espectador no puede evitar sentirse identificado.

Otro de los objetivos de la película es apreciar los pequeños detalles, aquí el filme da relevancia a las escenas donde la protagonista camina hacia su escuela, conversa con sus amigas, cocina, lava la ropa, va a comprar, etc. Normalmente estas son escenas que dan contexto a la historia principal y que no se debería quedar mucho tiempo en ello, pero al igual que en otros filmes del estudio Ghibli, se toma el tiempo para apreciar hasta el más mínimo detalle de algo insignificante con el objetivo de empatizar y ambientarse a la vida real. Las acciones como lavar los platos o cocinar no tienen cortes, pueden haber cambios de cámara pero no acortan los segundos que en realidad se demora en realizar dichas tareas. Ejemplificando una escena de la película (minuto 12:36), cuando Umi cocina, vemos desde el momento que fríe unos pescados empanizados, termina, apaga la cocina y comienza a cortar un repollo; toda esa escena si bien tiene cambios de perspectiva y cámara no se aprecian ningún salto en el tiempo, lo que significa que lo que demoró la escena fue exactamente lo que demora en cortar el vegetal. A diferencia, el lenguaje cotidiano del cine, la escena se vería con un repollo empezando a ser cortado y seguiría a otra escena donde ya está cortado, ahorrando segundos de información sin importancia.

En el caso de los fondos, para poder espectar más a detalle suelen tener cámaras estáticas o con movimientos muy suaves en panorámico. La película hace uso de muchos planos generales y grandes planos generales cuando se quiere apreciar lo cotidiano o el paisaje, la intención es extender el mundo que los rodea, haciendo visible que el personaje habita en un ecosistema complejo. Ya sea en espacios de naturaleza o calles de ciudad concurridos, para lograr dar vida a dicho ecosistema se usa el recurso de la animación ya que ayuda a que cada cosa y persona esté animada cumpliendo el objetivo de su escena, pero también interactuando con el ambiente. Por ejemplo, (minuto 24:11) vemos el recorrido en bicicleta de los personajes principales mientras ellos conversan, aquí se puede presenciar el paisaje de la calle, casas y jardines, pero también se ve a una señora caminando con sus compras, otra camino a su casa, un auto en movimiento y un señor sacando a pasear a su perro, finalizando con un bello paisaje al mar. Que los personajes de fondo tengan

expresiones, gestualidades o interacciones entre ellos le da más vida al mundo del protagonista; es más, en la escena mencionada se ve que dos personas que se divierten mientras hablan, también se nota el agotamiento de la gente que camina hacia sus casas, no olvidando que la naturaleza también tiene vida, como cuando se muestra el mar moviéndose tranquilamente mientras los barcos navegan. Esto hace una gran diferencia a otras películas o series donde estos ejemplos se quedarían estáticos o cumpliendo una acción repetitiva y robótica.

Todos estos detalles del paisaje y personajes tienen un propósito, ser más apreciativo a las pequeñas cosas que los rodean.

Por otro lado, uno de los elementos utilizados para lograr una ambientación de nostalgia es el soundtrack, la música de fondo, la que es una combinación de blues y jazz, algo que estaba en auge en los sesenta, y una de las canciones que lo acompañan es *Sukiyaki* (1961) de Kyu Sakamoto. Esta canción fue icónica para la época, tanto así que también podemos presenciarla en la serie *Mad Man* (2007), una serie caracterizada por retratar los años sesenta. Sin embargo, una de las herramientas que también se escucha es el coro y cantos de los estudiantes, esto es un duro golpe para volver en el tiempo de juventud, la gran mayoría de los espectadores caen en los recuerdos de su vida estudiantil, ya sea cuando en la escuela obligaban a cantar el himno nacional o de la institución, o cuando uno cantaba con sus amigos mientras reían.

Todo lo mencionado anteriormente son métodos con lo que el Studio Ghibli se familiariza para traer sentimientos de tranquilidad y nostalgia, pero lo que más resalta en la película y en la mayoría de sus obras es la belleza de los detalles, ya que de lo primero que se piensa al verlas es “qué bonito”, convirtiendo la apreciación de las pequeñas cosas dentro de la película en una analogía para la vida real. Si se pone atención a la belleza de la película “¿por qué no a la de mi alrededor?”.

La representación de estos temas es algo que ha perdurado con los años, y en términos más modernos se pueden encontrar obras que han podido reconfortar a miles de espectadores afectados por sucesos más recientes. En este caso se encuentra *Sōsō no Frieren o Frieren: Más allá del fin del viaje* en Latinoamérica, un manga escrito por Kanehito Yamada e ilustrado por Tsukasa Abe. Data el 28 de abril de 2020, en plena crisis sanitaria de COVID-19, donde dentro de la revista de *Shūkan Shōnen Sunday* de Shōgakukan se empezó a serializar. Este manga fue positivamente recibido por los lectores, puesto que, *Kono Manga ga Sugoi!* de Takarajimasha lo posicionó en el segundo lugar en una lista de mejores mangas del 2021, al igual que en “Cómics recomendados de 2021 por los empleados de la librería nacional” del sitio web de Honya Club, ocupando el mismo lugar. Luego, el 29 de septiembre de 2023 se estrenó la serie animada producida por Madhouse, la cual contó con un especial de dos horas.

La serie cuenta la historia sobre la maga Frieren, una miembro del grupo del héroe Himmel, quienes, tras una travesía de una década, derrotaron al Rey Demonio y restauraron la paz en el reino. Frieren, una elfa con más de mil años de vida, se despidió de sus compañeros, prometiendo regresar para verlos. Inicia un viaje en solitario y después cumple

su promesa y regresa para visitarlos. Aunque Frieren no ha cambiado, sus amigos han envejecido y están al final de sus vidas.

En el primer episodio, Frieren y sus camaradas acuerdan una reunión 50 años en el futuro para poder ver una lluvia de estrellas de medio siglo. En el transcurso, podemos presenciar el inexorable paso del tiempo y la intención de duración de cada escena: en los 50 años de viaje de la protagonista experimentó 200 cambios de estaciones, pero se puede apreciar que la escena tuvo solo un minuto de duración. Frieren, al regresar al pueblo, se da cuenta que sus compañeros ya no son jóvenes, ahora son viejas leyendas. En la hermosa y cautivadora escena astronómica, da a entender la importancia de apreciar los pequeños momentos de la vida o el *Mono no aware*. En el transcurso del capítulo, tras la lluvia de estrellas, muere Himmel, este suceso es clave en la historia, puesto que Frieren lamenta no haber pasado más tiempo con él. Vive en carne propia el arrepentimiento de no haberlo conocido más y apreciar los momentos juntos, ya que, la aventura que vivió con él y sus compañeros no significó mucho para la protagonista, en cambio para sus amigos significó todo, fue la aventura de su vida.

Se entiende por este anime que el tiempo es un recurso finito, el cual no se puede recuperar, pero Frieren al vivir demasiado no se percata de esto hasta la muerte de su compañero, creando una reflexión acerca de que no se acostumbra a dar la suficiente importancia a la gente de alrededor, de soler olvidar a los seres amados. Esta idea ayuda a los espectadores a confrontar y empatizar con el sentimiento de pérdida y cambio, prometiendo una especie de catarsis emocional. Aquí observamos su esfuerzo por reconciliar los recuerdos de su juventud con el paso del tiempo y la pérdida de sus amigos. En su viaje, cada vez que se encuentra con un lugar conocido, recibe un emotivo recordatorio de su mortalidad y de la transitoriedad de la vida humana.

Uno de los temas centrales es el elemento de la nostalgia, la narrativa utiliza principalmente flashbacks para enfatizar este sentimiento, permitiendo así, a los espectadores empatizar con la protagonista y sus vivencias. Según Noh (2017) los personajes del anime *Iyashikei* frecuentemente encuentran un equilibrio entre el cambio histórico y las crisis personales mediante la nostalgia reflexiva, transformando la soledad y la ansiedad emocional en meditaciones sentimentales sobre el inevitable transcurso del tiempo. La nostalgia reflexiva se centra en el “anhelo y pérdida, el proceso imperfecto del recuerdo”. Del mismo modo, el opening traduce el estado emocional de la protagonista: la soledad y la nostalgia que siente, haciendo énfasis en la memoria del viaje que tuvo con sus compañeros y en cómo estos están representados dentro de Frieren luego de su muerte.

Por otro lado, el estilo se complementa perfectamente con la narrativa. Los fondos están minuciosamente elaborados, mostrando paisajes de bosques, praderas y pueblos llamativos que cobran vida con sus detalles y colores. En cierto modo, lo destacable es la animación, donde las expresiones delicadas y movimientos meticulosos y detallados transmiten de forma auténtica los matices emocionales de cada escena creando una sensación de calma.

Además, la banda sonora también es algo destacable de *Sōsō no Frieren*. Estas melodías influenciadas por la cultura Celta crean un ambiente melancólico, apreciando el

peso emocional del viaje de Frieren. Estos captan y complementan la narrativa con los elementos visuales, creando un ambiente que invita al espectador a relajarse. El uso del silencio también juega un papel importante, ya que, en ciertos momentos claves de una escena, la ausencia de sonido, además de apreciar los pequeños detalles de la animación y fondos puede incrementar la introspección del espectador, contribuyendo a una sensación que es tanto envolvente como curativa.

En este anime no se sigue el punto de vista del héroe, sino de su acompañante, Frieren. Según Qian Jiang, Li Ma y Min Yue (2022) afirman que en la mayor parte de las animaciones Iyashi, los protagonistas suelen ser personas “normales” u ordinarias, rara vez tienen una imagen heroica. Esta representación permite al espectador sentirse igualado con los personajes, en este caso, la protagonista. Esta identificación causa una empatía, provocando que la historia se vuelva más personal y emotiva.

Este anime hace énfasis en el valor de la vida, lo efímero y aprecio por pequeños detalles que hacen de la vida algo por el cual seguir adelante. Provocando así, el sentido a la propia aventura del espectador.

Ya concluyendo este capítulo, podemos contemplar que en las obras mencionadas hay ciertos elementos que se repiten, ya sea la inmersión de un estado emocional de melancolía o nostalgia, causando el enriquecimiento de la vida del espectador. Al igual que la banda sonora, la cual se integra perfectamente con la narrativa visual. Y la cinematografía con la intención de crear una atmósfera tranquila, apreciando los pequeños detalles de esta.

Es importante también notar la relevancia de los acontecimientos para que estas obras en cuestión sean mejor recibidas por el público o causen mayor impacto, como en el caso de *La colina de las amapolas* (2011), que en parte fue ejecutada con las ansias de sanar al espectador tras un trágico terremoto, así como también puede ser, el surgimiento del manga de *Sōsō no Frieren* en plena pandemia en el año 2020. Esto puede demostrar que estas obras apoyan y contribuyen a que el espectador pueda tratar o superar las dificultades emocionales de su realidad.

La sanación en este género es una experiencia que se puede lograr a través de la combinación de todos estos elementos en conjunto, permitiendo al espectador ser conmovido y conectar con sentimientos de relajación y reflexión que generen un proceso de catarsis para llegar finalmente a la sanación emocional.

Conclusión

Al ser un género relativamente reciente y, en algunos casos, ligeramente controvertido, el principal objetivo de este ensayo fue descubrir y analizar cómo el Iyashikei logra generar sentimientos de sanación en el espectador. La principal hipótesis que se presentó fue que, haciendo uso de las distintas herramientas de la animación, las obras buscan imitar procesos terapéuticos e influir sentimientos de calma y paz en el espectador.

Para poder entender cómo una obra audiovisual puede lograr un proceso curativo a través de este género, primeramente se enfocó en investigar sus orígenes históricos. Hay varias características y elementos que se repiten en los Iyashikei, y es importante aclarar también que el género está íntimamente relacionado con la cultura y contexto histórico japonés. Muchos de estos elementos hacen referencia a cómo los japoneses viven e interpretan las situaciones, por lo que este mismo género resulta como un mecanismo de afrontamiento a las adversidades, que se presentaron en este caso como la regresión económica y las tragedias naturales como el terremoto de Kobe.

Durante la investigación se presentaron diversas limitantes debido a la falta de información académica disponible actualmente sobre el Iyashikei. Al ser un género relativamente reciente y con orígenes inexactos, existen, en la actualidad, diversas opiniones acerca de qué podría ser considerado un Iyashikei en el ámbito de la animación. Distintos autores proponen distintos elementos y características, por lo que existió una complejidad en la búsqueda de información. Un punto importante a recalcar es que las obras Iyashikei, como se aborda abreviadamente en el ensayo, no se autodenominan como parte de este género, sino el consumidor es quién podría atribuirle este título. Muchos productos Iyashikei son creados sin la intención de sanar, y lo que sucede es que los consumidores, al presenciar cierta autorreflexión o sensación de bienestar, reconocen y etiquetan estas obras como Iyashikei.

Se pudo apreciar, además, que las fuentes de información más pertinentes hacían un énfasis en el formato manga y literario que en animación, y si bien muchas de las características también se aplican a este medio, investigaciones dedicadas a la animación son escasas. Sin embargo, para este ensayo se logró seleccionar una definición particular a través de la cual se analizó el género. Si bien las primeras obras surgen originalmente como una respuesta directa a la crisis emocional nacional, surgida por las tragedias de la década perdida, con el tiempo este género ha evolucionado para buscar reconfortar a las personas, independientemente del año o país.

En segundo lugar, tras haber seleccionado una definición concreta del Iyashikei, se identificaron los elementos más comunes dentro del género, utilizando de ejemplo al menos tres obras representativas. Al mismo tiempo, a través de estos elementos, se interpretó qué papel podrían cumplir en el proceso de sanación, dependiendo de su efecto en la psique humana.

Los elementos generales de las obras Iyashikei analizadas constituyen la estética visual (como los fondos y el uso de color), la animación, el setting, el elemento de la nostalgia, la naturaleza, la música y sonorización y la cinematografía. En Yokohama Kaidashi Kikou, el uso de los paisajes, los planos contemplativos, la conexión con la naturaleza y la narrativa pausada crea un ambiente calmante, y el elemento de la nostalgia y la belleza de lo cotidiano incentiva un momento de reflexión en el espectador. La colina de las amapolas también apuesta por la nostalgia y cotidianidad, usando fondos detallados de arquitectura y maquinarias de la época, y la música como jazz y blues ayuda a este efecto de nostalgia. Por el lado de la cotidianidad vemos que se usa el recurso de animación en acciones bastantes sencillas, dando expresiones, gestualidades y un timing sin cortes para enfatizar los detalles de tareas del día a día. Finalmente en Frieren, particularmente se utiliza bastante el elemento de la nostalgia y lo efímero de la vida, el Mono no aware. Los paisajes atractivos,

la banda sonora y la animación crean un ambiente calmante y tranquilizador, así también como la narrativa, creando cierta autorreflexión e introspección para el espectador. Todos estos elementos dan a entender que sí existen similitudes en cuanto a los componentes de las obras Iyashikei, y si bien existen diferencias en cuanto al nivel de dramatismo y tensión en las historias, su objetivo finalmente resulta en reacciones favorables para quien lo consuma, conllevando una sensación de calma y sanación para quien lo necesite.

Un factor interesante fue como el Iyashikei está relacionado con la esperanza, ya que, al pasar momentos de incertidumbre o dolor, este género ayuda a calmar las emociones. La sanación no sólo cura el malestar propio, también vela por dar una visión futura más optimista, incentivando el mensaje de que, a pesar de las adversidades, “todo va a mejorar”.

Para finalizar, se incentivará al lector a analizar el contenido que consume y sobre este género en cuestión. Si al espectar una serie o película animada causa el estado de calma, tranquilidad, sanación o hasta un efecto catártico emocional, es posible que se encuentre dentro del género Iyashikei, ya que, después de todo, el mismo espectador es quien puede determinar si se sitúa dentro de este género. Además, conociendo el propósito del Iyashikei, se le otorga al consumidor una herramienta que le ayudará a sobrellevar situaciones de alto estrés, tristeza, desesperanza, etc. Ahora puede recurrir a las obras que ofrecen para entrar en una zona segura y de confort.

SOLO USO ACADÉMICO

Lista de referencias

- Ancajima, J. (23 de mayo de 2022). *La paz interior: fuente de felicidad*. Universidad de Piura. Recuperado de <https://www.udep.edu.pe/hoy/2022/05/la-paz-interior-fuente-de-felicidad/>
- Banco Santander. (s.f.). *¿Qué es el PIB o Producto Interior Bruto?* Recuperado de <https://www.bancosantander.es/glosario/pib-producto-interior-bruto>
- BBC Mundo. (2 de septiembre de 2013). *Gas sarín: ¿qué es y quién lo ha usado?* BBC. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130901_siria_que_es_gas_sarin_clav_es_jrg
- BBC News Mundo. (6 de julio de 2018). *Japón: quién era Shoko Asahara, el líder de la secta Verdad Suprema, y por qué fue ahorcado en el país nipón*. BBC. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-44733922>
- Benítez, B. (1 de abril de 2022). *Catarsis: el proceso de liberación emocional: ¿cómo podemos alcanzarla?* Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220401/8168561/catarsis-proceso-liberacion-emocional-psicologia-nbs.html>
- Brack, C. y Ghazalli, A. J. (29 de abril de 2020). *Can't go outside? Even seeing nature on a screen can improve your mood*. The Conversation. Recuperado de <https://theconversation.com/cant-go-outside-even-seeing-nature-on-a-screen-can-improve-your-mood-135320>

Calvo, J., & Vicario, R. (21 de agosto de 2023). *Auge y caída de una potencia económica: la burbuja de Japón*. *elEconomista*. Recuperado de

<https://www.eleconomista.es/podcasts/noticias/12412834/08/23/auge-y-caida-de-una-potencia-economica-la-burbuja-de-japon.html>

Capaldi, C. A., Dopko, R. L., & Zelenski, J. M. (2014). The relationship between nature connectedness and happiness: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 5. doi:10.3389/fpsyg.2014.00976

Caryl, C. (2009). *Depende la década perdida de Japón*. Recuperado de <https://www.esglobal.org/depende-la-decada-perdida-de-japon/>

Cenit. (s.f.). *Diccionario de la lengua española (23° ed.) [Versión 23.7 en línea]*. Recuperado de <https://dle.rae.es/cenit>

Chambers, A. (18 de enero de 2023). *How Non Non Biyori embodies the iyashikei Anime*. CBR. Recuperado de <https://www.cbr.com/non-non-biyori-why-representation-of-iyashikei-anime/>

Cinemateca de Bogotá. (s.f.). *La colina de las amapolas*. Cinemateca de Bogotá. Recuperado de <https://cinematecadebogota.gov.co/pelicula/colina-amapolas>

Colino, S. (10 de julio de 2023). *¿Por qué la naturaleza nos hace bien a la salud? La ciencia tiene la respuesta*. National Geographic. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/2023/07/por-que-naturaleza-beneficios-salud-explicacion-cientifica>

- Furukawa, H., y Denison, R. (21 de noviembre de 2014). Disaster and relief: The 3.11 Tohoku and Fukushima disasters and Japan's media industries. *International Journal of Cultural Studies*, 18(2), 225–241. doi:10.1177/1367877914559301
- INSPIRA. (9 de agosto de 2022). *Cómo sanar las heridas emocionales*. Recuperado de <https://www.inspirapr.com/post/como-sanar-las-heridas-emocionales>
- J.E.F.S. (29 de octubre de 2020). *¿Qué es el setting y por qué importa?* Recuperado de <https://blog.jefscritor.com/que-es-el-setting/>
- JAPAN HOUSE. (12 de noviembre de 2021). *Conceptos Japoneses: Fuzei - Mono no Aware*. Recuperado de <https://www.japanhousesp.com.br/es/artigo/conceitos-japoneses-fuzei-mono-no-aware/>
- Jiang, Q., Ma, L., & Yue, M. (2022). Animation narrative on stress relief and psychological cognitive development in adolescents. *Occupational Therapy International*, 2022, 1–10. doi:10.1155/2022/1111488
- La Red. (Enero-junio de 1996). Especial : Predicciones, Pronósticos, Alertas y Respuestas Sociales. *La Red: Red de Estudios Sociales en Prevención de Desastres de América Latina*, 4(6), 20-23. Recuperado de <https://www.desenredando.org/public/revistas/dys/rdys06/dys6-1.0-todo.pdf>
- Madakiba. (s.f.). *Slice of life*. Recuperado de <https://madakiba.com/es/c/slice-of-life>
- Matsui, T. (Octubre de 2008). *The social construction of consumer needs: A case analysis of the 'healing boom' in Japan*. Recuperado de

<https://www.researchgate.net/publication/228452659> *The social construction of consumer needs: A case analysis of the 'healing boom' in Japan*

MyAnimeList. (s.f.). *Iyashikei Anime*. Recuperado de

<https://myanimelist.net/anime/genre/63/Iyashikei>

Navarro, J. J. (24 de enero de 2021). *La economía japonesa post burbuja: tragedia y ruina en la nación que iba a dominar el mundo*. Recuperado de

<https://www.elblogsalmon.com/historia-de-la-economia/economia-japonesa-post-burbuja-tragedia-ruina-nacion-que-iba-a-dominar-mundo>

Noh, S. S. (2017). *Nostalgia in Anime: Redefining Japanese cultural identity in global media texts* (Tesis de maestría). Universidad de Georgetown. Recuperado de

<https://repository.library.georgetown.edu/handle/10822/1043827>

Porto, J. P., y Gardey, A. (s.f.). *Calma*. Definición.de. Recuperado de

<https://definicion.de/calma/>

Ren, J. (2020). *Analysis of the Japanese iyashikei films and the culture behind these films*.

doi:10.2991/assehr.k.200709.007

Roquet, P. (2009). Ambient Literature and the Aesthetics of Calm: Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction. *Revista de estudios japoneses*, 35(1), 87-111.

doi:10.1353/jjs.0.0050

San José, L., Merino, J. D. G., & Urionabarrenetxea, S. (13 de noviembre de 2023). *Las empresas zombis existen e influyen en la competitividad y el empleo*. Recuperado de

<https://www.ehu.eus/es/-/las-empresas-zombis-existen-e-influyen-en-la-competitividad-y-el-empleo>

Santos, N. (s.f.). *El significado de los acrónimos OVA, OAD, ONA, OST, PV y otros.*

Recuperado de <https://skdesu.com/es/acronimos-ova-oad-ona-ost-pv/>

Schutte, N. S., Bhullar, N., Stilinović, E. J., & Richardson, K. (2017). The impact of virtual environments on restorativeness and affect. *Ecopsychology*, 9(1), 1–7.

doi:10.1089/eco.2016.0042

SINJANIA. (15 de mayo de 2018). *Cómo aplicar el «mostrar, no contar» en tu escritura.*

Recuperado de <https://www.sinjania.com/mostrar-no-contar-en-la-escritura/>

TVTropes. (s.f.). Iyashikei. Recuperado de

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Iyashikei>

癒し. (s.f.). Reverso.net (Versión 2023). Recuperado de

<https://context.reverso.net/traduccion/japones-espanol/%E7%99%92%E3%81%97>

系. (s.f.). Reverso.net (Versión 2023). Recuperado de

<https://context.reverso.net/traduccion/japones-espanol/%E7%B3%BB>