

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE ESTUDIOS LITERARIOS

LICENCIATURA EN LITERATURA



**DE LOS CUENTOS DE HADAS EUROPEOS AL ANIME JAPONÉS:
LA JAPONIZACIÓN COMO VÍA DE TRANSCULTURACIÓN EN *LAS
VARIACIONES GRIMM* (ANÁLISIS DE "LA CENICIENTA",
"CAPERUCITA ROJA" Y "HANSEL Y GRETEL")**

Presentado por

Juliana Vélez López

Trabajo de Grado para optar por el título de Licenciada en Literatura

Orientado por

Álvaro Bautista Cabrera

PhD en Literaturas y culturas ibero e iberoamericanas

Santiago de Cali, 2026

Índice

1. Resumen	3
2. Introducción	5
2.1. Objetivo general	6
2.2. Objetivos específicos	7
3. Estado de la cuestión, fundamentación teórico-conceptual y metodología	8
3.1. Adaptación cultural: Los cuentos de hadas en contextos globalizados	8
3.2. Evolución narrativa y nuevos medios	8
3.3. El universo simbólico en los cuentos de hadas	9
3.4. Impacto psicológico y social: Influencias sobre la sociedad	10
3.5. Caso de estudio: <i>Las variaciones Grimm</i>	10
3.6. ¿Cómo se hará el análisis?	15
4. La Cenicienta	17
4.1. El cuento de los Hermanos Grimm	17
4.2. Kiyoko mueve los hilos	18
5. Caperucita Roja	42
5.1. El cuento de los Hermanos Grimm	42
5.2. Scarlet mata a Grey	43
6. Hansel y Gretel	60
6.1. El cuento de los Hermanos Grimm	60
6.2. Descubriendo los bordes del mundo	61
7. Conclusiones	78
8. Referencias	82
9. Anexos	85

1. Resumen

Las variaciones Grimm (Akamatsu, Hashiguchi y Kanemori, 2024), una serie de anime disponible en Netflix, reajusta seis cuentos clásicos de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, explorando sus dimensiones más oscuras y complejas. A través de estas variaciones, la serie no solo dialoga con las sensibilidades y preocupaciones de la sociedad actual, también representa un aparente caso de transculturación, donde narrativas europeas se fusionan con elementos culturales japoneses. Por esta razón, el presente trabajo analiza cómo *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) reconfigura historias como *Caperucita Roja*, *La Cenicienta* y *Hansel y Gretel*, tomando como referencia el enfoque metodológico propuesto por Patricia Calonge (2007) en su estudio *Hansel y Gretel: peligros de la adaptación simplificadora* para examinar los cambios en su estructura, elementos y significado por medio de supresiones, divisiones, adiciones y sustituciones narrativas. Además, se recurrirá al concepto de *transculturación*, desde la variable de Ángel Rama, y al fenómeno de la *japonización* según la perspectiva de Koichi Iwabuchi. Asimismo, la *evolución cultural* se abordará a partir de un par de pistas teórico-conceptuales extraídas de diccionarios culturales y antropológicos, mientras que Jack Zipes permitirá definir qué se entiende por *cuento de hadas* y Robert Stam servirá para analizar las *dinámicas de adaptación* del texto al formato audiovisual.

Palabras clave

Cuentos de hadas, japonización, transculturación, adaptación audiovisual, Cenicienta, Hansel y Gretel, Caperucita.

Abstract

The Grimm variations (Akamatsu, Hashiguchi y Kanemori, 2024), an anime series available on Netflix, reworks six classic tales by the brothers Jacob and Wilhelm Grimm, exploring their darker and more complex dimensions. Through these variations, the series not only dialogues with the sensibilities and concerns of today's society, also represents an apparent case of transculturation, where European narratives merge with Japanese cultural elements. For this reason, this paper analyzes how *The Grimm variations* (Akamatsu et al., 2024) reconfigures stories such as *Little Red Riding Hood*, *Cinderella* and *Hansel and Gretel*, taking as a reference the methodological approach proposed by Patricia Calonge (2007) in her study *Hansel y Gretel: peligros de la adaptación simplificadora* to examine the changes in their structure, elements and meaning through narrative deletions, divisions, additions and substitutions. In addition, the concept of *transculturation*, from Angel Rama's variable, and the phenomenon of *Japanization* according to Koichi Iwabuchi's perspective, will be used. Furthermore, *cultural evolution* will be approached from a couple of theoretical-conceptual clues taken from cultural and anthropological dictionaries, while Jack Zipes will allow us to define what is meant by *fairy tale* and Robert Stam will be used to analyze the dynamics of *adaptation* of the text to the audiovisual format.

Keywords

Fairy tales, japanization, transculturation, audiovisual adaptation, Cinderella, Hansel and Gretel, Little Red Riding Hood.

2. Introducción

Los cuentos de hadas han viajado en la historia, atravesando fronteras culturales y adaptándose a distintos medios de expresión. Desde la tradición oral hasta su fijación en la literatura y expansión en medios audiovisuales como el cine y la televisión, estas narraciones han demostrado una notable capacidad de transformación. Marina Warner (2019) explica que la flexibilidad es una característica fundamental del género, pues los cuentos de hadas constituyen “una narración en la que participan muchas manos en acción constante a lo largo del tiempo, no está atada a ningún medio específico y sus manifestaciones son fluidas; no permanecen quietas” (p. 189). Precisamente, su amoldamiento a distintos contextos y valores culturales ha sido clave para su permanencia a lo largo de los siglos.

En este proceso, la colonización europea introdujo los cuentos a diversas partes del mundo, incluido Japón. Un caso reciente de esta situación es *Las variaciones Grimm* (2024), un anime que revisita los cuentos clásicos. La serie fue escrita por Michiko Yokote, corrió por cuenta del estudio WIT y un equipo de dirección rotativo, donde cada episodio es dirigido por una persona distinta¹: *La Cenicienta* por Yōko Kanemori, *Caperucita Roja* por Yasuhiro Akamatsu y *Hansel y Gretel* por Jun'ichirō Hashiguchi, lo cual permite explorar matices distintos en cada episodio. Además, la producción contó con el diseño de personajes a cargo del reconocido grupo de mangakas CLAMP (*Card Captor Sakura*, *Magic Knight Rayearth*, *xxxHOLiC*, entre otros)

¹ Información extraída de Netflix.

A partir de esto, se plantea la hipótesis de que *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) utiliza la japonización como un mecanismo de transculturación que transforma *Hansel y Gretel*, *Caperucita Roja* y *La Cenicienta*, reformulando su estructura, estética y simbolismo. Estas modificaciones, expresadas mediante supresiones, adiciones, divisiones y sustituciones narrativas, evidencian el posicionamiento de los cuentos europeos en el marco del anime japonés, dando lugar a nuevas interpretaciones y significados (Calonge, 2007).

El estudio resulta relevante porque permite comprender cómo los cuentos de hadas varían tras su contacto con nuevas tradiciones. Aunque el análisis de adaptaciones audiovisuales de estos relatos ha sido ampliamente abordado, la japonización de los cuentos europeos sigue siendo un fenómeno con un potencial analítico aún en desarrollo. Este trabajo, desde un enfoque multidisciplinario, articula los estudios culturales con el análisis audiovisual, contribuyendo a la discusión sobre adaptación, transculturación y evolución narrativa en el anime. De esta manera, se busca evidenciar cómo las historias clásicas continúan reconfigurándose para audiencias contemporáneas, expandiendo su alcance más allá de sus contextos originales.

Con base en lo anterior, esta investigación se propone alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Examinar la japonización como vía de transculturación en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu, Hashiguchi y Kanemori, 2024), con un enfoque en los episodios de *Hansel y Gretel*, *Caperucita Roja* y *La Cenicienta*.

Objetivos específicos:

- Realizar un mapeo de estudios críticos e investigaciones previas sobre adaptaciones audiovisuales de cuentos de hadas, con sus principales enfoques y tendencias de análisis.
- Examinar los conceptos de *transculturación*, *japonización*, *evolución cultural*, *adaptación* y *cuentos de hadas*.
- Aplicar un enfoque metodológico de análisis audiovisual para estudiar los episodios *Hansel y Gretel*, *Caperucita Roja* y *La Cenicienta* en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).

3. Estado de la cuestión, fundamentación teórico-conceptual y metodología

Adaptación cultural: Los cuentos de hadas en contextos globalizados

Como ya se mencionó antes, los cuentos de hadas han sido objeto de múltiples adaptaciones, lo que ha permitido su permanencia en diferentes épocas y contextos. Warner (2019) insinúa que estas narraciones no deben considerarse relatos estáticos, sino procesos abiertos que responden a nuevos valores culturales y tecnológicos. Esto implica que sus variaciones y/o adaptaciones son reconfiguraciones continuas que los mantienen vigentes.

Sin embargo, dicha maleabilidad genera debates en torno a los límites entre una reinterpretación legítima y la alteración radical. Claudia Conde (2023) señala que los cuentos de hadas “siguen cambiando al mismo ritmo que cambia la sociedad, adaptándose a las nuevas revoluciones hasta llegar a la actualidad” (p. 610). Esto sugiere que la mutación de estos relatos es algo natural, aunque no exento de tensiones, especialmente cuando algunos elementos son suprimidos o modificados.

Evolución narrativa y nuevos medios

En el ámbito del anime, los cuentos de hadas han adquirido nuevas dimensiones. Adela Gómez Franco (2018), en su estudio sobre *La pequeña forastera de Nagabe*, destaca que el anime amplifica la magia de los cuentos de hadas mediante recursos visuales y narrativos únicos. Un concepto clave en este proceso es el de japonización, entendido por Vicent-Ibáñez, Antona-Jimeno y Bonaut-Iriarte (2024), como “el término más adecuado para hacer referencia a la integración de elementos culturales, estéticos y narrativos japoneses en obras que, originalmente, pertenecen a

otras tradiciones” (p. 6). Este fenómeno permite que las narrativas occidentales sean reinterpretadas según los valores, estilos y sensibilidades del público japonés.

El universo simbólico en los cuentos de hadas

Además de los cambios narrativos y estéticos, los cuentos de hadas han sido objeto de análisis desde una perspectiva simbólica. Borovich y Carracedo (2010) sostienen que los cuentos maravillosos contienen enseñanzas ocultas y mitos universales, que funcionan como reflejos de los conflictos humanos. En su estudio sobre *Hansel y Gretel*, analizan el simbolismo del bosque como un espacio de iniciación, donde los personajes deben enfrentar desafíos para alcanzar la madurez. De manera similar, Dávila y Marín (2013) destacan que los cuentos de hadas utilizan símbolos arquetípicos que permiten al lector identificarse con sus valores y mensajes formativos.

A través de este proceso, se concluye que los símbolos son elementos omnipresentes en los cuentos maravillosos y recursos narrativos esenciales que otorgan sentido a las historias contadas. Estos, además de enriquecer la trama, actúan como un puente para explicar aspectos fundamentales de la experiencia humana. Las autoras enfatizan que:

La importancia del cuento maravilloso radica en que además de conservar aquellas historias que han pertenecido a nuestros ancestros, permite que el lector se sienta identificado con los valores formativos que aportan estos, ayudando al desarrollo de los niños. El componente maravilloso permite que los cuentos penetren en el subconsciente del niño y lo liberen de sus frustraciones y miedos, ayudando a calmar los temores, las angustias y las represiones, permitiendo encontrar respuestas a las incógnitas que posee. (Dávila & Marín, 2013, p. 53)

En resumen, los cuentos de hadas funcionan como relatos de entretenimiento y herramientas simbólicas para la comprensión de la realidad y el crecimiento personal.

Impacto psicológico y social: Influencias sobre la sociedad

El impacto de estas variaciones también abarca el factor psicológico, especialmente en el tratamiento de temas como la envidia. Por ejemplo, Sheldon Cashdan (2017), en su análisis de *La Cenicienta*, argumenta que todas las versiones:

“...presentan a una niña inocente y a una madrastra malévola con hijas malhumoradas. Todas incluyen un gran banquete, o un baile festivo, y una zapatilla perdida. Los finales son parecidos. En uno de los relatos, un hada madrina transforma una calabaza en una carroza; en otro, la madrastra ordena a sus propias hijas que se mutilen; y en un tercero, ¡la heroína se confabula con su niñera para matar a la madrastra!” (Cashdan, 2017, p. 106)

Lo anterior indica que las adaptaciones no son neutrales, sino que responden a decisiones conscientes sobre qué elementos se suprimen, enfatizan o reinterpretan (Calonge, 2007).

Caso de estudio: *Las variaciones Grimm*

Teniendo en cuenta estos antecedentes, *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) representa un caso de estudio relevante para analizar la manera en que los cuentos de hadas europeos han sido reinterpretados dentro del contexto del anime. Con el fin de abordar esta problemática, en el siguiente apartado se profundizará en los conceptos de *transculturación*, *japonización*, *evolución cultural*, *cuentos de hadas* y *adaptación*, con el fin de establecer una base sólida para el análisis de la serie.

Para iniciar, es imprescindible definir el concepto de *japonización*, desarrollado por Koichi Iwabuchi en su obra *Recentering Globalization* (2002). Iwabuchi define la *japonización* como un procedimiento en el que los productos culturales japoneses logran una globalización eliminando referencias culturales explícitas, facilitando su aceptación en mercados internacionales. Esta no busca imponer valores de una cultura dominante, sino ofrecer producciones que impacten en diversas audiencias y culturas, al mismo tiempo que preservan de manera implícita su esencia japonesa.

En este sentido, Iwabuchi retoma la argumentación de Featherstone, M. (1995), quien señala que:

...the term refers to a global strategy which does not seek to impose a standard product or image, but instead is tailored to the demands of the local market. This has become a popular strategy for multinationals in other parts of the world who seek to join the rhetoric of localism. (Featherstone, 1995, como se citó en Iwabuchi, 2002, p. 46, 47).²

A partir de esta idea, Iwabuchi plantea que la *japonización* forma parte de una lógica más amplia y descentralizada de circulación cultural. Por ello, se distingue también de la hegemonía cultural occidental. Mientras que la globalización liderada por Occidente suele estar ligada a la idea de modernización y homogeneización cultural, la cultura popular japonesa ha encontrado formas de expandirse sin imponer una narrativa de superioridad. En este sentido, la *japonización* desafía el tradicional paradigma "Occidente-Resto del mundo".

² “...el término se refiere a una estrategia global que no busca imponer un producto o imagen estándar, sino que se adapta a las demandas del mercado local. Esta se ha convertido en una estrategia popular para las multinacionales de otras partes del mundo que buscan sumarse a la retórica del localismo.” La traducción es mía.

Sin embargo, este fenómeno no ocurre de manera aislada. Japón no solo exporta su cultura, también mantiene un intercambio constante con otras tradiciones asiáticas. Aunque la cultura japonesa ha logrado una amplia difusión, su influencia no debe entenderse únicamente desde una imposición unilateral, sino como parte de un proceso de interacción recíproca con otras culturas de la región, como las de Hong Kong y Taiwán. Estos intercambios han sido fundamentales para moldear las dinámicas de la globalización cultural en Asia, aunque han recibido menos atención en los estudios sobre el tema (Iwabuchi, 2002).

En *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), el proceso de *japonización* resulta especialmente relevante. A través de este mecanismo, los cuentos de hadas tradicionales son reinterpretados bajo una estética y una estructura narrativa propia del anime. No obstante, ello no se limita a una simple apropiación o reformulación estilística. Más bien, evidencia un fenómeno de intercambio cultural en el que ambos referentes —el cuento de hadas europeo y la animación japonesa— se transforman mutuamente.

Desde esta perspectiva, la *japonización* en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) puede entenderse como una vía de *transculturación*, un concepto desarrollado por el cubano Fernando Ortiz (1940) y enriquecido por diversos autores, entre ellos Ángel Rama. Para Rama la *transculturación* no es un simple proceso de mestizaje o fusión de culturas, sino una dinámica compleja que implica pérdidas, selecciones, redescubrimientos e incorporaciones dentro de una estructura cultural que se reconfigura constantemente. Como señala David Sobrevilla al analizar el pensamiento de Rama:

“Frente a estas opciones, la *transculturación* narrativa opera según Rama gracias a

una 'plasticidad cultural' que permite integrar las tradiciones y las novedades: incorporar los nuevos elementos de procedencia externa a partir de la rearticulación total de la estructura cultural propia, apelando a nuevas focalizaciones dentro de su herencia” (22). (Sobrevilla, 2001, como se citó en Weinberg, 2009, p. 280)

De esta manera, la adaptación de cuentos de hadas occidentales en formato anime, como sucede en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), no es una simple traducción de historias, sino un proceso en el que elementos de la estética y la narrativa japonesa se combinan con estructuras y símbolos europeos, generando un producto cultural híbrido. A su vez, se alinea con lo que Rama llama una “reconstrucción general del sistema cultural”, en la que los relatos tradicionales son reelaborados desde una perspectiva innovadora.

Otro aspecto indispensable a tener en cuenta es la *evolución cultural*. Con el paso del tiempo, las culturas preservan sus expresiones simbólicas y las reconfiguran en función de cambios sociales y tecnológicos. Como expresa Nala Araujo (2009):

El siglo XX le otorga una gran significación a la cultura popular y a la cultura de masas, considerándose a ambas como espacios de acción y transformación humanas que afectan los límites y la naturaleza de la cultura artística y la letrada, a las cuales insemnan y transforman, sin dejar de constituir en sí mismas zonas de interés por su praxis y para la investigación. (p. 72)

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede intuir que la *evolución cultural* implica la relación de tradiciones y su adaptación e interacción con nuevas plataformas y formatos.

Del mismo modo, la *evolución cultural* es el resultado de tensiones entre distintas formas de producción simbólica. Araujo subraya que: “La cultura está asociada a los discursos hegemónicos y al mismo tiempo a los que desestabilizan

dicha hegemonía; la cultura como el espacio de intervención y agonía, pero igualmente como zona de resistencia en los procesos colonial/neo/poscoloniales...”. (2009, p. 72)

Siguiendo con el análisis de los elementos relevantes para este estudio, es necesario traer a colación el concepto de *cuento de hadas* según Jack Zipes. En su obra *El irresistible cuento de hadas* (2014), el autor plantea que definir el *cuento de hadas* es una tarea compleja debido a su naturaleza multifacética y su continua transformación a lo largo del tiempo. Para ilustrar esta complejidad, compara el cuento de hadas con una ballena:

Pensemos en una ballena gigantesca que se eleva sobre el océano, que traga todos y cada uno de los peces, cualquiera sea su tamaño, que se cruzan en su camino. La ballena maravillosa, majestuosa, había vivido en la tierra hace 54 millones de años y había sido diminuta. Parte de un grupo de mamíferos marinos conocidos hoy como cetáceos, la ballena de tierra pasó finalmente a depender de otros peces para alimentarse y prosperar en la abundante riqueza del océano. Para crecer y sobrevivir, se fue adaptando constantemente a su entorno cambiante. El cuento de hadas no es en absoluto diferente. (Zipes, 2014, p. 59)

El asunto es que el cuento de hadas surgió hace miles de años a partir de relatos que se encontraban dispersos por todo el mundo y, hoy día, siguen existiendo bajo formas únicas en entornos con diferentes condiciones.

Ahora bien, los *cuentos de hadas* además de presentar elementos mágicos y personajes extraordinarios como hadas, brujas, monstruos y princesas, también reflejan aspectos profundos de la condición humana, tales como los valores, luchas y deseos personales. Así, los *cuentos de hadas* no solo ofrecen un escape de la realidad,

sino que funcionan como herramientas simbólicas para explorar y entender el mundo a través de sus narrativas universales.

El concepto de Zipes resulta fundamental porque da paso para entender cómo *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) mantiene y varía los elementos esenciales del cuento de hadas tradicional. El paso de estos relatos a un formato moderno como el anime, permite observar la reinterpretación de los elementos maravillosos y los valores humanos subyacentes para que vayan de la mano con las realidades contemporáneas.

Por último, pero no menos importante, se halla la noción de *adaptación* propuesta por Robert Stam en su libro *Teoría y práctica de la adaptación* (2014). Este resulta fundamental para analizar el paso de los cuentos de hadas tradicionales a un medio audiovisual. Stam sostiene que la *adaptación* no se limita a una simple transposición de contenido de un texto literario a otro formato, sino que es un proceso creativo y cultural en el que los elementos narrativos, simbólicos y estéticos se acoplan a las particularidades del nuevo medio, enriqueciendo la historia. En el caso de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), la *adaptación* de los cuentos de hadas implica ajustes en el estilo visual y en los aspectos culturales.

¿Cómo se hará el análisis?

Para llevar a cabo la estrategia argumentativa y analítica de este trabajo, se tomará como referencia el enfoque propuesto por Patricia Calonge (2007) en su análisis de *Hansel y Gretel*. En primer lugar, se realizará una síntesis del texto canónico de cada cuento seleccionado (*La Cenicienta*, *Hansel y Gretel* y *Caperucita Roja*), para luego analizar el episodio correspondiente en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), los cuales retoman el mismo título de su fuente literaria. Para

ello, se aplicarán las operaciones de supresión, adición, división y sustitución: la *supresión* se refiere a la desaparición de una acción presente en el texto canónico; la *adición*, a la incorporación de acciones inexistentes en el texto canónico; la *sustitución*, a la conservación de una estructura o núcleo con modificaciones significativas en sus elementos constitutivos; y la *división* a la fragmentación de una única acción del referente canónico en dos o más acciones diferenciadas.

Ahora bien, estas operaciones no se aplicarán exclusivamente al nivel de acción, sino que se extenderán a otros aspectos, entre ellos la caracterización de personajes, la simbología visual y los recursos estilísticos del anime. De este modo, se propone una lectura ampliada con base a las operaciones adaptativas que contemple tanto la estructura general de las acciones, como los códigos simbólicos y estéticos que configuran la japonización de los cuentos clásicos europeos.

4. La Cenicienta

Las buenas en el puchero,

las malas en el caldero.

Hnos. Grimm.

El cuento de los Hermanos Grimm

La historia trata de una joven cuya madre muere y su padre se casa nuevamente con una mujer que tiene dos hijas. Estas hermanastras, de corazón cruel y egoísta, la obligan a realizar todas las tareas domésticas y la apodan “Cenicienta”, debido al polvo y la ceniza que acumula en su cuerpo y vestimenta mientras realiza sus labores. A pesar del maltrato, la joven conserva la bondad y la devoción. Asimismo, visita diariamente la tumba de su madre. Cuando el padre viaja a una feria, las hermanastras piden vestidos bonitos y joyas, mientras que Cenicienta pide que le traiga la primera rama que encuentre en el camino. Con esta, siembra un árbol en el sepulcro de su madre, al que riega con lágrimas y en el que se posa un pajarillo que le concede deseos.

El rey organiza un festival que durará tres días para que su heredero elija esposa. Las hermanastras se preparan para asistir y Cenicienta solicita permiso para ir con ellas, pero su madrastra le impone tareas imposibles, como separar las lentejas de las cenizas. Con la ayuda de palomas y otros pájaros completa las tareas, pero aun así se le niega asistir al baile. Desesperada, acude al hermoso árbol, en donde se le proporciona vestidos espléndidos y un par de zapatos dorados. Cada noche baila con el príncipe y escapa antes de ser descubierta. En la última noche, pierde uno de sus zapatos debido a una trampa que le pone el príncipe.

El príncipe, decidido a encontrar a la dueña del zapato, va a la casa de Cenicienta. Las hermanastras, intentando calzarse el zapato, son inducidas por su madre a mutilarse los pies para que les quepa, pero son descubiertas por unas palomas y estas le advierten al príncipe. Finalmente, Cenicienta se prueba el zapato y le encaja a la perfección. Ella y el príncipe se casan. Las palomas castigan a las hermanastras cegándolas por su falsedad y envidia.

Kiyoko mueve los hilos

Aunque en el cuento de hadas no se especifica el lugar ni el tiempo exacto en el que pasa la historia, se suele asumir que *La Cenicienta* transcurre en un contexto europeo, posiblemente entre los siglos XVII y XVIII, en regiones como Alemania o Francia. En la versión de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), el espacio y ambientación son *sustituídos*, aparentemente, por un Japón de principios del siglo XX, justo en el periodo posterior a la era Meiji (1868-1912). Esta época se caracterizó por una acelerada modernización e industrialización del país. Tal como señala Laborde (2011), Japón “presentó innovaciones significativas en lo social y económico. Se crearon estructuras militares y constitucionales, así como una política exterior modelada en la práctica por Europa y Estados Unidos (de finales del siglo XIX)” (párr.15).

En este sentido, resulta comprensible que el capítulo de la serie refleje una fusión entre elementos de la cultura occidental y nipona. Por ejemplo, la fachada de la casa remite a las mansiones tradicionales japonesas: techos curvos y a dos aguas (kirizuma), uso de tejas negras, estructura de madera, entrada techada (genkan) y al servicio un jinrikisha (fig. 1). Si bien el interior de la misma conserva elementos del estilo japonés, por ejemplo, las puertas corredizas de papel traslúcido (shōji), hay una

decoración tipo occidental. En la sala de estar y comedor se visibilizan las paredes revestidas con papel tapiz de motivos florales al estilo victoriano, sillas acolchadas con respaldo alto y tapizado rojo, una mesa de té con vajilla de porcelana europea, candelabros, entre otros elementos (fig. 2 y fig. 3).



Fig. 1. Fachada de la casa de la familia Otawara.³

Un aspecto *adicionado* a la historia, el cual adquiere relevancia en la serie y es otro resultado de la modernización y evolución cultural durante la Era Meiji, es la incorporación de los apellidos de todos los japoneses (Laborde, 2011, párr.17). Mientras en el cuento canónico ni siquiera se revelan los nombres reales de los personajes, en el capítulo de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) en numerosas oportunidades se hace énfasis al apellido “Otawara”. Además de ser mencionado en diversos diálogos, por ejemplo:

“—Ah, Sawako Otawara... ¿No te parece un nombre muy refinado? (Sawako)

³ A lo largo de la investigación, la argumentación central se ilustra con figuras solo cuando son indispensables para mi análisis. Las figuras complementarias o de referencia se encuentran en la sección de anexos para consulta del lector. Es importante señalar que la fuente de todas las imágenes corresponde a capturas de pantalla propias tomadas directamente de la serie *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).

—Makiko Otawara suena más como el nombre de una señorita (Makiko)”.⁴

Aparece visiblemente tallado en la entrada de la vivienda, reforzando la importancia de la identidad familiar (fig. 4.) / (aprox. 00:03:26-00:03:43).



Fig. 4. Apellido “Otawara” tallado en la entrada de la casa.

En lo que respecta a las relaciones entre los personajes, estas se conservan frente a la historia canónica. Hay una joven (Kiyoko), su padre (el vizconde Otawara), la madrastra (Tsuruko) y las hermanastras (Makiko y Sawako). La madre de Kiyoko ha fallecido y, tras este evento, el vizconde le propone matrimonio a Tsuruko, quien llega a la residencia junto a sus dos hijas con el objetivo de formar una nueva familia. No obstante, la concepción y representación de los personajes varía significativamente.

Primeramente, resulta indispensable aludir al diseño físico de los personajes, ya que es uno de los elementos notoriamente transformados mediante la japonización. Con relación a esto, Iwabuchi (2002) plantea una paradoja interesante: “The

⁴ La transcripción de los diálogos es mía.

international spread of mukokuseki popular culture from Japan simultaneously articulates the universal appeal of Japanese cultural products and the disappearance of any perceptible “Japaneseness” (pág.33).⁵

Es decir, la animación japonesa tiende a *suprimir* deliberadamente rasgos tradicionales culturales nipones en sus personajes humanos, dando lugar a productos híbridos que incorporan elementos de otras culturas o, en su defecto, se introducen rasgos neutros y no localizables geográficamente. Este juego que evoca la ausencia de una identidad cultural específica, mukokuseki, lejos de contradecir la lógica de la japonización, constituye precisamente uno de sus mecanismos más característicos, al tiempo que impulsa las dinámicas de transculturación.

Hiloko Kato y René Bauer (2021) respaldan esta interpretación al afirmar que el mukokuseki es una estrategia narrativa y estética “that chops up cultural features and reculturalizes them by mixing in known domestic features, thus creating a new system (cf. Barthes 1983 [1970]), with whole new possibilities” (pág.123)⁶.

Asimismo, los autores insisten en que los elementos culturales japoneses siempre están presentes, solo que muchas veces requieren de una mirada analítica más profunda para ser identificados.

Ahora bien, al considerar el caso de estudio en cuestión, resulta pertinente señalar que, en efecto, los creadores recurren a la estrategia mukokuseki y en algunos personajes los rasgos propios de su origen cultural resultan más perceptibles que en otros. A modo de ejemplo, el personaje de Kiyoko encarna una joven cuyos rasgos

⁵ “La difusión internacional de la cultura popular mukokuseki de Japón articula simultáneamente el atractivo universal de los productos culturales japoneses y la desaparición de cualquier “japonesidad” perceptible”. Traducción propia.

⁶ “que desmembra los rasgos culturales y los reculturaliza mezclándolos con características domésticas conocidas, creando así un nuevo sistema (cf. Barthes 1983 [1970]), con posibilidades completamente nuevas”. Traducción propia.

físicos responden a la estética japonesa: rostro pulido y delicado, pómulos altos, nariz pequeña y labios finos. En cuanto a sus ojos almendrados, de una tonalidad lila inusual e inverosímil, remiten a una convención estilística característica del anime (fig. 5).



Fig. 5. Rostro de Kiyoko.

A propósito de la indumentaria, Kiyoko habitualmente viste kimonos de seda con motivos florales, junto a un obi ceñido que sugiere elegancia y contención de su figura. Complementa su atuendo con tabis blancos, consolidando la tradicionalidad en su apariencia (fig. 3). Sin embargo, casi al final del capítulo, específicamente en la escena del baile –que será analizada más adelante–, la protagonista abandona este estilo para calzar tacones negros y lucir un vestido inglés de color rojo intenso, con mangas abullonadas, un corset y una falda larga sostenida por amplias enaguas (fig. 6). Dicho procedimiento se replica en sus hermanastras, quienes también *sustituyen* sus vestidos tradicionales por unos de corte occidental (fig.7), acentuando el cruce y plasticidad cultural propuestos por Rama y que, a su vez, rodean la historia.

Por esta misma línea, se advierte un contraste interesante entre personajes. Algunos, como Tsuruko y las sirvientas de la casa, conservan en todo momento sus

atuendos tradicionales japoneses. Aunque el rol doméstico de las empleadas se distingue por sus kimonos de tonos azules, acompañados por un obi anudado en la espalda y mandil blanco. En contraposición, el vizconde Otawara y el mayordomo siempre aparecen vestidos con trajes de etiqueta, compuestos por chaleco, camisa, corbatín y pantalón, lo que los inscribe en un imaginario cultural moderno y europeizado (fig. 2). Esta línea estilística alcanza su punto más alto durante la escena del baile, donde Masataka, el hijo del conde Masateru, junto con el resto de los invitados, lleva vestimenta de inspiración marcadamente inglesa.



Fig. 2. Comedor principal de la casa Otawara.

Cada uno de los episodios de *Las Variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) están enmarcados en un relato en el que los personajes de Jacob, Wilhelm y Charlotte Grimm introducen la historia a partir de diálogos breves y naturales, normalmente motivados por las preguntas curiosas de Charlotte. Lo interesante, además de la dinámica familiar que evoca la transmisión oral de los cuentos de hadas, es su aspecto físico, el cual responde a la tendencia del mukokuseki.

Estos tres hermanos son quizás los personajes a los que menos se les pueden atribuir rasgos culturales o étnicos definidos. Aunque sus vestimentas remiten a trajes

clásicos occidentales –aproximadamente de la época en la que vivieron realmente los hermanos Grimm–, sus rasgos físicos carecen de verosimilitud histórica, y se alinean con las convenciones estilísticas del anime, por ejemplo: el uso de colores de cabello poco habituales, como el rosa, y peinados exóticos. Eso alimenta su carácter como figuras atemporales y maravillosas, en sintonía con el tono universal de los relatos que introducen y con la intención de captar la atención de un público global (fig. 8 y fig. 9).



Fig. 9. Charlotte Grimm.

A continuación, con el fin de identificar más cambios que rodean esta variación en relación con los temas de esta monografía, se procede al análisis y reformulación de los acontecimientos narrativos y otros elementos simbólicos presentes en la historia.

Como ya se mencionó líneas atrás, en la serie, al igual que en la historia canónica, muere la madre de la protagonista, cuyo nombre tampoco es revelado. No obstante, este hecho no adquiere la misma relevancia. En el cuento de hadas clásico, la figura materna permanece presente a través del árbol que la joven planta con la rama que le entrega su padre, y mediante el pajarillo guía y concededor de deseos. En

cambio, en la versión de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), se *suprime* por completo esa conexión entre madre e hija, pues no hay escena de despedida ni promesa de protección, y la escena transita de inmediato al momento en que el padre le propone matrimonio a su nueva esposa. (aprox. 00:02:35).

Asimismo, dichos elementos simbólicos del cuento son *sustituidos* por unas fotos familiares que aparecen brevemente al inicio del episodio (aprox. 00:02:50) y una muñeca que Kiyoko lleva consigo a todo lado –elemento en el que se hará hincapié después–. Por otra parte, la serie *adiciona* detalles a la reciente unión del padre: su nueva esposa, Tsuruko, es una antigua geisha⁷, lo cual otorga nuevas connotaciones culturales y sociales propias del contexto japonés al personaje, y al mismo tiempo, la convierte a ella y a sus hijas en objeto de prejuicios, especialmente por parte de los sirvientes de la casa del vizconde Otawara (aprox. 00:07:15).

Curiosamente, los sirvientes están impregnados de estereotipos y pensamientos occidentales, ya que, a lo largo de la historia en general, predomina un desconocimiento y una confusión persistente entre las oirán (prostitutas de alto rango) y las geishas, quienes desempeñan un papel distinto, vinculado al arte, la música y el entretenimiento tradicional japonés.

Por otro lado, Tsuruko actúa como una mujer empática y preocupada por Kiyoko, consciente de que ocupará el lugar de una madre fallecida. De hecho, esa sensibilidad hacia la pérdida se inscribe dentro del concepto japonés *Mono no aware*

⁷ Las geishas pueden ser consideradas como guardianas de las artes tradicionales japonesas, dedicadas a la práctica y preservación de actividades como la danza, la música, y la ceremonia del té. Sus habilidades también incluyen retórica, poesía y una sólida base de cultura general que les permite llevar a cabo con soltura cualquier conversación. Su papel consiste principalmente en el entretenimiento de sus clientes, ya sea de forma privada o en eventos culturales o en las casas de té en las que suelen trabajar. Información extraída del artículo “Geishas, el mundo de la flor y el sauce”, publicado en el año 2024 en la página web *Japonal*.

que, según explican Vicent-Ibáñez, Antona-Jimeno y Bonaut-Iriarte (2024) en su análisis sobre *Belle* retomando a Napier (2015:168):

...este tipo de imágenes visuales son comunes en la tradición folclórica japonesa; la idea de una mujer que desaparece abruptamente dejando tras de sí una familia está relacionada con el concepto estético de ‘Mono no aware’ (fig. 2), el cual hace referencia a la belleza de algo que inevitablemente muere. (pág.59)

En este sentido, Tsuruko reconoce la existencia efímera de los seres vivos y el dolor que podría implicar su llegada.

Otro aspecto interesante en esta versión es la construcción de las nuevas hermanas de Kiyoko. Tal como en el cuento, Makiko y Sawako muestran una personalidad de carácter duro, carentes de modales, ambiciosas y propensas a la manipulación. Desde su primer encuentro con Kiyoko, ambas creen que es una chica “inocente e incluso ingenua”, lo que las lleva a suponer que podrán dominarla con facilidad y esta cumplirá con todas sus exigencias. Sin embargo, antes de que ejecuten cualquier plan, es Kiyoko quien se adelanta y revierte la dinámica.

Esta situación, *adicionada* completamente en comparación con la historia de base, adquiere un matiz más trascendente si se considera el significado del nombre de la protagonista. En el lenguaje japonés, el nombre “Kiyoko” deriva de dos caracteres⁸: *kiyo* (清), traducido como “puro” o “limpio”, y *ko* (子), que significa “niña o niño”. No resulta sorprendente que en un primer momento la protagonista parezca encarnar con fidelidad el sentido de su nombre. Cuando Tsuruko y sus hijas se mudan a la casa del vizconde Otawara, Kiyoko tiene apenas catorce años, y desde su presentación

⁸ Información extraída de la página web ancestry.

inicial se refiere a ellas con extrema cortesía y afecto: “Querida madre y mis queridas hermanas”. Incluso insinúa que su mayor deseo era tener una hermosa familia, y por fin ese deseo se ha cumplido.

Con el paso de los días, Kiyoko adopta una actitud que, lejos de resistirse a la presencia de sus hermanastras, parece buscar activamente su aprobación. De manera sutil pero constante imita y exalta ciertos comportamientos de Makiko y Sawako; entre ellos, los malos modales en la mesa o su forma altanera al hablar (aprox. 00:06:00). Esta aparente admiración se materializa en gestos que van más allá de lo esperado: sin que ninguna de ellas lo solicite, Kiyoko les regala los kimonos que le pertenecieron a su madre fallecida, lo cual podría interpretarse como un acto de desprendimiento y entrega de su pasado. Además, le obsequia a Makiko un prendedor en forma de flor con piedras de amatista (fig. 5), después de haberlo visto sujetado a su cabello y manifestar que le gustaba.

A partir de ahí, la atmósfera comienza a tornarse extraña. En una escena particularmente reveladora, Kiyoko se dirige por primera vez a su muñeca (fig. 11), – un objeto que ha estado presente en todo momento, pero que hasta ahora parecía inerte– y le comenta en tono suave y perturbador, que Tsuruko, Makiko y Sawako son perfectas y, por ello, “se divertirán”. En este contexto, se intuye que la muñeca es un elemento simbólico en la historia, *sustituyendo* a otros del cuento de hadas. No obstante, su función e intención narrativa aún permanece ambigua.



Fig. 11. Muñeca de Kiyoko.

El asunto es que ese giro marca un punto de inflexión en la historia, pues a partir de allí se desencadena una serie de eventos en los que el entorno comienza a resquebrajarse. Las hermanas experimentan situaciones incómodas y conflictos aparentemente fortuitos, sobre todo con el personal del servicio y el vizconde Otawara. Uno de los incidentes ocurre cuando Makiko acusa y golpea a una de las sirvientas por haber robado el prendedor que Kiyoko le había regalado en secreto, aunque no existe prueba de tal hurto. Mientras tanto, los empleados insisten en que las hermanas son ambiciosas y se han quedado con algo que no les pertenece.

A raíz de estos sucesos, Makiko y Sawako sospechan que alguien intenta desprestigiarlas y sembrar animadversión hacia ellas. Aunque es confuso, la acumulación de indicios las lleva a una conclusión inquietante: Kiyoko podría estar detrás de todo. Las hermanas advierten que Kiyoko las espía, escucha su conversación y actúa de forma calculada. Como es descubierta, Kiyoko se arroja escaleras abajo, pero manipula la situación haciéndoles creer a su padre, a Tsuruko y al personal doméstico que se trató de un accidente causado por la negligencia de sus hermanas.

En consecuencia, se muestra generosa al pedir misericordia por ellas y expresando que hará lo que sea para mantenerse unidas las tres (aprox. 00:08:00-00:13:30).

A la luz de los acontecimientos descritos, es posible observar que la protagonista sostiene ante los demás una imagen de niña inocente, genuina, humilde y piadosa —rasgos innatos de la heroína del cuento de hadas, Gil. R (1985)—, mientras que, en privado, despliega una personalidad compleja y perversa que solo Makiko y Sawako identifican. En este momento de la narrativa, el espectador comienza a comprender que la niña “pura y limpia” evocada por el nombre *Kiyoko* ha sido simbólicamente *sustituida* por una figura aterradora, lo que desestabiliza la lógica binaria del bien y el mal propia del cuento clásico e inserta los intereses de los japoneses al explorar las transformaciones macabras en sus personajes (Kostecha y Mínguez-López, 2021).

De igual manera, se produce otra variación clave. En el texto canónico, son las hermanas quienes despojan a la joven protagonista de sus vestidos, la obligan a trabajar para ellas y la apodan “Cenicienta”. Sin embargo, en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), esta acción es *sustituida* por una decisión voluntaria de Kiyoko y el nombre Cenicienta es *suprimido* dentro de la historia. La joven usa con menos frecuencia sus kimonos finos y estampados, y en una escena le expresa a Makiko que ha comprendido que no debería sobresalir sobre sus “hermosas hermanas”. Asimismo, propone que la consideren como su sirvienta y le pidan lo que deseen (aprox. 00:15:30). Esta inversión genera una reacción inesperada: Makiko y Sawako, lejos de ejercer dominio sobre Kiyoko, desarrollan un miedo creciente, pues se sienten amenazadas.

A medida que se intensifican los acontecimientos, todos en la residencia del vizconde Otawara, incluida Tsuruko, creen que Makiko y Sawako son crueles con Kiyoko, porque la consideran una buena persona. Por su parte, el vizconde Otawara, visiblemente agotado por la tensión familiar y genuinamente preocupado por el bienestar de su hija –un aspecto *adicionado* en el anime, ya que en el cuento de hadas el padre suele mostrarse ajeno o indiferente frente al conflicto doméstico– toma una decisión: iniciar los trámites para preparar el Nihonkoku ryoken (pasaporte japonés) de Makiko y Sawako con el objetivo de enviarlas al extranjero (aprox. 00:17:00).

No obstante, el vizconde Otawara no logra concretar su misión, pues muere repentinamente, presuntamente a causa de un trágico accidente. Mientras el resto de los personajes permanecen en duelo, Kiyoko, con un gesto entusiasta, decide vestirse con uno de sus kimonos más finos, coloridos y llamativos, propio para participar en una celebración, lo que introduce una disonancia visual y emocional con el clima general de la escena, dominado por una atmósfera gris y sombría (fig. 12) / (aprox. 00:19:00).



Fig. 12. Funeral del vizconde Otawara.

En este contexto, se produce una conversación clave entre la protagonista y su muñeca, dentro de la habitación de Kiyoko, curiosamente el espacio más oscuro y tenebroso de la casa (aprox. 00:19:20):

“—Vaya, ¿entonces tu padre murió? (muñeca)

—Así es, está muerto. (Kiyoko).

—Eso es muy malo. Es triste.

—¿Por qué?

—Es un evento triste cuando una persona muere.

—¿Eso piensas? Yo me siento muy bien”.

En el anterior diálogo, la muñeca ya no solo representa un *sustituto* de los elementos mágicos del cuento de hadas clásico, sino que revela el alter ego de Kiyoko.

A través de esta interacción, el espectador accede a una nueva capa de lectura: la muñeca funciona como un desdoblamiento psicológico de la protagonista, un vehículo para exteriorizar pensamientos que no puede manifestar. Esta dualidad, a su vez, contribuye a la construcción de un perfil complejo y perturbador. Además, sugiere que el trauma de Kiyoko ha sido internalizado de tal manera que ha creado una voz propia con la cual dialogar, afirmando así su autonomía frente a la figura pasiva de la protagonista tradicional.

Este giro profundiza la dimensión subjetiva del personaje y evidencia una clara resignificación y evolución cultural, en la que el recurso del objeto animado, en este caso la muñeca, se vincula con temas contemporáneos como el aislamiento y la construcción fragmentada de la identidad. Lo anterior responde a las variaciones del componente psicológico de estas narrativas, tal como señala Cashdan (2017), quien

analiza cómo las historias ligadas a los cuentos de hadas exploran preocupaciones humanas esenciales y destaca el papel que juegan allí las imágenes simbólicas.

Después de aquellos sucesos, es posible advertir que la acción mediante la cual Kiyoko asume el rol de sirvienta se *divide* y desarrolla de forma progresiva, consolidándose hasta cinco años después de la muerte de su padre. Ya convertida en una joven adulta, Kiyoko ha interiorizado por completo esa condición (fig. 13): viste un kimono sobrio idéntico al de las empleadas del hogar, no lleva puesto ningún tipo de accesorio, se ha trasladado de su amplia habitación a un cuarto modesto destinado al personal del servicio, ha sustituido su lujosa cama por un futón japonés y se encarga de las labores domésticas cotidianas de la cocina y la atención directa a Makiko, Sawako y Tsuruko. Esta última, ahora enferma, también queda bajo el cuidado de Kiyoko (aprox. 00:20:09-00:22:06).

Al igual que en el cuento de hadas tradicional, a la casa llega una invitación a un baile (aprox. 00:25:00). Empero, la figura del rey es *sustituida* por la de un conde, hombre también de gran prestigio social. Su heredero, Masataka, estudió en la Universidad Imperial –la institución académica más prestigiosa del país–, es un oficial de la Marina y goza de gran estima por su carisma. La mención de dicha universidad no es menor, ya que su existencia remite a uno de los logros más significativos impulsados por la modernización Meiji: símbolo del nuevo Japón ilustrado y occidentalizado (Laborde, 2011). Del mismo modo, tanto el título de conde como el de vizconde –que ostentó el padre de Kiyoko– hacen parte de los nuevos ajustes al sistema jerárquico establecidos por el gobierno.

Ahora bien, Tsuruko le pregunta a Kiyoko si desea asistir al baile y le insiste en que no se preocupe por su salud. En este punto ya es evidente que Tsuruko no se

ajusta a los lineamientos tradicionales y *sustituye* la figura de la madrastra malvada que presentan autores como Gil, R. (1985):

En cuanto a la madrastra, vemos que la persecución a que somete a la heroína o al héroe comienza después de la muerte de la madre de éstos. El padre está viudo, casado con la muerte. Toda la persecución que sufren los protagonistas parte de su propia negativa a seguir la suerte de la madre. (pág.59)

En contraste, Tsuruko siempre reveló una actitud empática con la protagonista, sin hostilidad ni envidia. De hecho, todo apunta a que la verdadera noción de muerte simbólica se ha desplazado a otro personaje.

Las tareas que en el cuento de hadas clásico la protagonista debe cumplir para obtener el permiso de asistir al baile son *suprimidas* en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024). Kiyoko tiene la libertad de asistir si lo desea, aunque inicialmente se comporta indiferente ante la invitación. Su entusiasmo no radica en su participación, sino en la asistencia de Makiko y Sawako (aprox. 00:25:50). Por esta razón, se encarga de gestionar la adquisición de las telas necesarias para confeccionar sus vestidos. Cabe destacar que el baile, como se mencionó en los apartados iniciales del análisis, tendrá un enfoque especial y diferenciado culturalmente hablando.

Muy pronto llega el día del baile. Makiko y Sawako se visten con los nuevos atuendos y adornan sus figuras con las joyas que pertenecieron a la madre de Kiyoko. Son despedidas por los empleados de la casa y trasladadas en un jinrikisha a la propiedad del conde. Durante el trayecto, ambas hermanas rememoran una conversación reciente, centrada en un aspecto que remite al texto canónico: el heredero buscará una esposa durante el baile. Sin embargo, a diferencia del texto original, en esta versión se aclara que la celebración no se prolongará durante varias noches: es un evento único.

Para Makiko y Sawako, el baile no solo es un evento social importante, también encarna una oportunidad. Ambas concuerdan que, si el hijo del conde –un hombre de buena posición, respetado y sin mayores objeciones a su alrededor– se interesa en alguna de ellas, podrían iniciar una nueva vida lejos de la casa del vizconde Otawara y, sobre todo, liberarse de la creciente opresión y persecución que sienten por parte de Kiyoko. Bien lo dice Sawako: “Finalmente, podríamos ser libres” (aprox. 00:26:20). Así, se *suprime* la idea del baile como espacio de ensueño y se muestra como una vía de huida para las hermanas.

Cuando Makiko y Sawako llegan al baile, se advierte la clara impronta occidental en la arquitectura y el ambiente de la mansión del conde Masateru. Desde la fachada hasta los interiores del salón, todo remite al estilo inglés: columnas ornamentadas, mobiliario victoriano, lámparas de araña y música de salón, lo que refuerza el contraste cultural con relación a cualquier elemento tradicional japonés (fig. 14) / (aprox. 00:27:00).



Fig. 14. Fachada de la mansión del conde Masateru.

A la vez que Makiko y Sawako ejecutan su plan en el baile, la escena se traslada de nuevo a la casa del vizconde Otawara. Allí, Tsuruko se observa en un estado de salud cada vez más deteriorado. En este contexto, Kiyoko se acerca a ella para informarle, con aparente naturalidad, que sus hijas han partido al baile. Pero le sigue una declaración cargada de desprecio: “Esas dos no son nada refinadas. Corrientes y vulgares. Definitivamente no son aptas para ser consideradas hijas de un vizconde. Espero ansiosa para ver qué es lo que pasará ahora” (aprox. 00:28:10).

Ante estas palabras, Tsuruko no puede continuar ignorando la actitud de Kiyoko, como lo había hecho hasta ese entonces. Si se presta atención a detalles previos, resulta evidente que hace tiempo albergaba sospechas sobre la joven, en especial cuando esta la llamó “Madame”, término impropio dentro del vínculo familiar. A pesar de ello, Tsuruko optó por el silencio, quizá como gesto de paciencia o por su delicado estado de salud, pero ahora el comportamiento de Kiyoko se vuelve imposible de soslayar y le inquieta descifrar qué planea.

De regreso a la escena del baile, Sawako intenta acercarse a Masataka, pero sus esfuerzos se ven opacados por su falta de sobriedad y por la llegada inesperada de una nueva invitada, quien rápidamente capta la atención de los presentes. Makiko reconoce de inmediato el prendedor de flor de amatista en el cabello de la recién llegada: es Kiyoko (aprox. 00:29:00). La joven, al notar su presencia, corre hacia ella y, entre lágrimas, le implora perdón:

“—¡Hermana Makiko! ¡Por favor, discúlpame! Después de que ustedes se fueron tan contentas, no pude resistir las ganas de venir a este hermoso baile también. Todo lo que tenía era este viejo vestido de hace veinte años, pero es lo que me dejó mi difunta madre. Quería usarlo, y así sería como si ella y yo hubiéramos venido juntas a un baile por lo menos una vez en la vida”.

Allí confluyen varios elementos dignos de análisis. Por un lado, el prendedor reaparece y esta vez como un objeto simbólico cargado de significados, aludiendo al vínculo entre las hermanas y a la manipulación que caracteriza a Kiyoko. En cuanto al vestido heredado, se trata de una herramienta emocional que apela a la compasión del entorno y reactiva la narrativa de la orfandad materna, solo que en el anime se halla teñida de ambigüedad y cálculo. Asimismo, el discurso de Kiyoko a Makiko proyecta la imagen de una joven nostálgica y vulnerable, retomando así la esencia de la protagonista del cuento de hadas, mientras que Makiko se adueña del rol de la hermana malvada y desconsiderada.

Sawako, impulsada por el alcohol, pierde el control y ataca a Kiyoko. Masataka interviene en defensa de esta, lo que lleva a la expulsión de las dos hermanas del evento. Antes de retirarse, ambas le gritan a Kiyoko que “es un demonio”; esta acusación no genera impacto entre los asistentes, quienes ya han sido persuadidos por la imagen frágil e inocente que proyecta la joven.

En comparación con el texto canónico, donde Cenicienta abandona el baile al percatarse de la hora, en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) esa acción es *sustituida* por una preocupación diferente: Kiyoko teme las represalias de sus hermanas. Empero, Masataka le impide marcharse y la invita a bailar, reforzando así su papel de héroe protector y confirmando que la imagen pública de Kiyoko de joven virtuosa ha triunfado otra vez sobre la crueldad que la constituye.

Para llevar a cabo una exploración más completa de la escena del baile protagonizada por Kiyoko y Masataka, resulta oportuno detenerse brevemente en el componente musical que la acompaña. A lo largo de la serie, se puede identificar una misma pista musical que actúa como base sonora recurrente, pero es precisamente en

esta secuencia en la que dicha composición se despliega en su totalidad, acentuando el carácter solemne y culminante del evento (aprox. 00:32:00).

El compositor responsable de la música en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) es Akira Miyagawa, cuya trayectoria se conoce con mayor precisión a través de su sitio web oficial. Se trata de un destacado músico y director japonés, su labor ha trascendido los espacios tradicionales de la música académica para instalarse también en la televisión, el teatro y otros formatos culturales. El solo hecho de que la banda sonora esté a cargo de una figura tan renombrada dentro del panorama artístico japonés, realza la impronta cultura nipona en la construcción de esta versión audiovisual.

No obstante, es evidente que sus composiciones incorporan la presencia de referencias cruzadas, influencias de géneros occidentales musicales y ecos de artistas legendarios de distintas partes del mundo, lo cual contribuye a la hibridez estética que caracteriza a la serie y fortalece su carácter transcultural. Por ejemplo, cuando Kiyoko escucha a su padre y a Tsuruko hablar sobre la conformación de la nueva familia, suena una pista que remite, en sus matices, al *Concierto para piano n.º 20, K.466* de Wolfgang Amadeus Mozart (aprox. 00:03:15). Del mismo modo, en la escena en la que Tsuruko y sus hijas toman el té, se escucha explícitamente el dueto de Papageno y Papagena de *La flauta mágica* (aprox. 00:04:00), también compuesta por Mozart, artista alemán considerado una de las figuras más influyentes y universales de la historia de la música europea.

Tal como se adelantó un par de párrafos atrás, en la escena del baile suena la pista completa de Miyagawa. Se oye un tango que fusiona la música clásica previamente citada con algunos arreglos modernos y vibrantes, intensificando la

emoción. Esta construcción sonora además de acompañar la acción, incrementa la sensación de expectativa en el espectador, como si se estuviera al borde de una epifanía.

En realidad, hay más de una revelación impactante (aprox. 00:32:00-00:36:00). La escena del baile, en la que la pareja y los asistentes parecen envueltos en una atmósfera de alegría, se entrelaza con varios sucesos ya desarrollados –o que, al menos, se creían resueltos–, sugiriendo que aún quedan verdades ocultas por emerger. Primero, se confirma el uso del prendedor como un elemento que simboliza dos aspectos señalados con anterioridad: el vínculo entre las hermanas y la manipulación como parte fundamental de la personalidad de Kiyoko. Esta, en un acto deliberado, convierte el objeto en una carnada para controlar a Makiko y Sawako.

Por otro lado, se esclarecen los hechos en torno a la muerte del Vizconde Otawara. No fue un accidente: todo indica que se trató de una acción premeditada por parte de Kiyoko, quien obstruyó las llantas del vehículo en el que su padre se desplazaba. Se expone la escena en la que Kiyoko y su muñeca descubren los pasaportes de Makiko y Sawako, y comentan la imprudencia del vizconde al querer enviar a las hermanas al extranjero, sin considerar los deseos de su hija. Kiyoko confiesa: “Ay, querido padre. Si no se hubiera entrometido, podría haber jugado con él por siempre, como uno de mis adorados juguetes... Ya no quiero un juguete como él”.

Los rostros y siluetas de los personajes presentes en el baile se desvanecen poco a poco, hasta que la escena se concentra en Kiyoko bailando sola en el salón vacío (fig. 6). A continuación, sale a la luz la pieza que faltaba del último encuentro entre Kiyoko y Tsuruko. Sollozando, Tsuruko le expresa a Kiyoko que siempre creyó

que eran familia, a lo que esta responde con una mezcla de afecto y frialdad: "Para mí eres un miembro irremplazable de mi familia... y también eres una de mis adoradas muñecas". Aparte, se devela el trasfondo de la enfermedad de Tsuruko: fue envenenada de forma progresiva por Kiyoko, por medio del supuesto remedio que le suministraba día a día. Tras esa conversación, Tsuruko muere.

A estas alturas, Kiyoko ha cometido dos asesinatos, situaciones *adicionadas* en esta variación que alteran la figura tradicional de la heroína de los cuentos de hadas, dentro de lo terrorífico del anime. A diferencia de Cenicienta, que jamás sería capaz de causar daño alguno y, ante cualquier injusticia, respondería con perdón, Kiyoko obra con base a actos letales. Es decir, se *suprime* –y por ende, se subvierte– el principio sostenido por los autores que explican los arquetipos del cuento maravilloso:

En el cuento maravilloso, la inocencia esencial del héroe y de la heroína permanece incólume a lo largo de toda su trayectoria, ya que, generalmente inexpertos al principio, van adquiriendo experiencia sin perder el candor ni la grandeza del alma. (Gil. R, 1985, pág. 42)

Kiyoko, en cambio, por *divisiones* que equivalen a etapas, fue provocando el sufrimiento de cada miembro de su familia, incluso de aquellos inocentes.

Acto seguido a esos acontecimientos, el anime retoma la escena de la fiesta. Kiyoko se dirige a la salida. Masataka no intenta detenerla, aunque sí le pregunta si volverán a verse. La joven replica que esa será la última vez. Luego, se sube al jinrikisha y se aleja. Poco después, Masataka, en lugar de tropezar con un zapato, pisa el prendedor de Kiyoko, un detalle que siembra la duda de si el joven también caerá en el juego de la misma.

Makiko y Sawako hallan a su madre muerta y en la casa del vizconde Otawara irrumpe el caos. Kiyoko, de regreso a su rol de sirvienta, luce acongojada por lo ocurrido, pero las hermanas no tardan en culparla. Aun así, los empleados de la casa la defienden incondicionalmente. Más tarde, Masataka llega en busca de Kiyoko y, al presenciar el trato que le dan Makiko y Sawako, reacciona con indignación y las echa de la residencia. Las hermanas no lo comprenden, pero por fin se enfrentan a una nueva realidad: son libres. Eso no quita que la libertad les costó un precio devastador, pues Kiyoko les arrebató a su madre, sus bienes y dignidad (aprox. 00:38:00).

Los últimos minutos de la variación Grimm transcurren en una habitación lujosa. Kiyoko conversa con su muñeca sobre lo estratégicas que resultaron ser Makiko y Sawako, al tiempo que lanzan comentarios despectivos, calificándolas de vulgares por ser hijas de una geisha, reactivando los prejuicios. El asunto es que no están solas: Masataka está durmiendo en la misma habitación, dando a entender que él y Kiyoko se casaron. Al despertarse, Kiyoko se acerca a él con una sonrisa enigmática y le confiesa que estaba pensando en lo mucho que se van a divertir juntos (fig. 15).



Fig. 15. Kiyoko y Masataka, escena final.

Este cierre puede leerse a la luz de lo que plantean Kostecha, W y Mínguez-López, X. (2021), quienes señalan que, en la tradición japonesa, la desobediencia de los personajes no siempre es castigada y que los finales estéticamente bellos en los animés que adaptan cuentos de hadas no implican necesariamente una resolución feliz. De acuerdo con esta perspectiva, el capítulo de *La Cenicienta* presenta un desenlace visualmente armonioso y emocionalmente intenso, aunque carente de esperanza, al menos para Masataka, quien desconoce por completo lo que le espera tras la sonrisa y las declaraciones de Kiyoko, entusiasta de seguir actuando a su antojo sin ser reprendida ni enfrentar las consecuencias.

5. Caperucita Roja

- *Oh, abuela, ¡qué orejas tan grandes tienes!*

- *Para así, poder oírte mejor.*

- *Oh, abuela, ¡qué ojos tan grandes tienes!*

- *Para así, poder verte mejor.*

- *Oh, abuela, ¡qué manos tan grandes tienes!*

- *Para así, poder agarrarte mejor.*

- *Oh, abuela, ¡qué boca tan grande y tan horrible tienes!*

- *Para comerte mejor.*

Hnos. Grimm

El cuento de los Hermanos Grimm

La historia trata de una niña muy querida, conocida como Caperucita Roja por la caperuza de terciopelo rojo que le regaló su abuela. Un día, su madre la envía a llevarle un trozo de torta y una botella de vino a su abuela enferma que vive sola en una casa en el bosque. Antes de partir, su madre le da instrucciones claras: no salirse del camino y comportarse con prudencia.

Durante el trayecto, Caperucita se encuentra con un lobo. Aunque no le teme, habla con él ingenuamente y le cuenta que va a visitar a su abuela, indicándole incluso donde vive esta. El lobo traza un plan: distrae a Caperucita sugiriéndole que juegue y recoja flores, lo que hace ella con entusiasmo, olvidando las advertencias de su madre. Mientras tanto, el lobo toma un atajo, llega antes a la casa, devora a la abuela y se disfraza con su ropa, ocultándose en la cama para esperar a la niña.

Cuando Caperucita llega, se extraña ante la apariencia de su abuela y entabla con ella una conversación, hasta que el lobo la devora también. Un cazador que pasa por allí escucha unos extraños ronquidos provenientes de la casa. Al ingresar y ver al lobo dormido con el vientre abultado, lo abre con unas tijeras y rescata a la abuela y a Caperucita. Luego rellenan el cuerpo del lobo con piedras, y cuando este despierta e intenta huir, cae muerto por el peso. El cuento clásico concluye con una moraleja: Caperucita Roja aprende a no hablar con extraños y a obedecer a su madre.

Scarlet caza a Grey

Lo primero que llama la atención en este anime es la *sustitución* del espacio del bosque. Esta decisión rompe con el esquema convencional del cuento canónico y da lugar a una ambientación distinta que va más allá, incluso, de lo propuesto en el episodio de *La Cenicienta*. Se trata de un futuro distópico dominado por la realidad aumentada (RA), conocida por ser una tecnología que incorpora información digital sobre el mundo real mediante dispositivos tecnológicos. En el contexto de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), esta RA recibe el nombre de *Ökumene* y es desarrollada dentro de un espacio virtual llamado *Betty*, creado por la comunidad de *Inprogress*. Su objetivo principal es brindar a los usuarios la posibilidad de alcanzar una existencia artificialmente modulada, habilitada por una nanomáquina llamada *Eye drop* (aprox. 00:10:20).

Desde esta premisa, puede hablarse del uso estratégico del mukokuseki, ya que, con la intención de modernizar la historia y cumplir con las expectativas de un público global frente a un producto cultural nipón, se recurre a un espacio desprovisto de referencias arquitectónicas reconocibles tanto de Japón como de cualquier otro lugar real. No obstante, dicho espacio contiene elementos que aluden a la evolución e

innovación tecnológica que históricamente han caracterizado a países desarrollados en el mundo, entre ellos Japón. Esto sugiere, siguiendo las palabras de Kato y Bauer (2021), que el equipo de producción ha creado un espacio imaginativo propio en el que parece posible el curso de cualquier propuesta narrativa o visual, sin las restricciones de un contexto específico.

Respecto a la estructura de los personajes, se conservan las dos figuras principales del cuento de hadas: Caperucita Roja y el lobo. Caperucita es representada por una joven llamada Scarlet, mientras que el lobo no es un animal, sino un hombre llamado Grey. Cabe destacar que la personificación de estos varía significativamente en comparación con la historia canónica, aspecto que será analizado con mayor detalle a continuación a través de su diseño físico y su comportamiento a lo largo del episodio de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).

Para iniciar, es importante señalar que el diseño físico de los personajes revela cómo los rasgos étnicos, siguiendo el mismo fenómeno aplicado al espacio, han sido sometidos a un proceso de japonización mediante la técnica del mukokuseki. Un ejemplo de esto es Grey, cuyo nombre, de origen inglés, se asocia con el color gris. Dicha relación no es casual, ya que la paleta cromática del personaje gira en torno a colores neutros y funciona como una referencia simbólica para aludir a la figura sombría del lobo (fig. 16). Asimismo, resulta difícil atribuirle una nacionalidad, pues, aunque el origen de la animación es japonés, sus facciones evocan cierta estética occidental, lo que refuerza la dimensión transcultural de la serie.



Fig. 16. Grey.⁹

En cuanto a Scarlet, su nombre también proviene del idioma inglés y está asociado al color rojo escarlata o rojo intenso, lo que establece una conexión inmediata con el personaje original de Caperucita Roja. Uno de los elementos más distintivos en el anime es la chaqueta roja que Scarlet lleva puesta, la cual *sustituye* la caperuza tradicional, adaptando el símbolo a las necesidades de un entorno contemporáneo. No resulta extraño que este se conserve, en especial por el significado que posee en el cuento y que tiende a perdurar en sus múltiples reinterpretaciones: “La niña viste siempre con una caperuza del color de las emociones, de la pasión, de los apetitos sexuales, de la violencia, de la sangre. Podemos considerar que es, además, el símbolo de una prematura disposición sexual” (Conde, C., 2023, p. 621).

⁹A lo largo de la investigación, la argumentación central se ilustra con figuras solo cuando son indispensables para mi análisis. Las figuras complementarias o de referencia se encuentran en la sección de anexos para consulta del lector. Es importante señalar que la fuente de todas las imágenes corresponde a capturas de pantalla propias tomadas directamente de la serie *Las variaciones Grimm* (2024).

Por otra parte, la apariencia física de Scarlet se ajusta de forma notable a los códigos visuales característicos en el anime: tiene unos ojos de tamaño desproporcionado en los que predomina el color rojo y un corte de cabello peculiar. Su vestimenta, aparte de la chaqueta ya mencionada, se compone de ropa negra, botas y accesorios metálicos que la hacen ver ruda, moderna y auténtica (fig. 17).



Fig. 17. Scarlet.

Ahora bien, desde el primer minuto del capítulo de la variación Grimm se introduce al espectador en el estilo de vida de Grey y los demás miembros de su sociedad. Para contextualizar, la escena inicial transcurre en un salón de baile situado en el mundo distópico, donde se hace evidente la manera en la que los personajes interactúan con la RA. Gracias al uso del Eye drop, pueden verificar su boleto de entrada al bar, seleccionar la bebida que desean consumir y experimentar cómo esta es traída del mundo real (aprox. 00:03:00).

Grey se encuentra sentado en una mesa, observando un espectáculo de baile, cuando percibe la entrada de una mujer –cuyo nombre es Rose– que de inmediato

capta su atención. Sin dudarlo, aparece a su lado y la invita a una copa de champagne (fig. 18). Entre risas y diálogo, Grey elogia el llamativo vestido rojo que la mujer lleva puesto y le propone continuar la velada en un lugar más privado mientras coloca en sus manos una dosis de Eye drop. Rose acepta, se aplica las gotas y, al instante, Grey modifica el entorno trasladándolos a la habitación de un hotel.

Ya instalados en la habitación, Rose y Grey comienzan a coquetear y a desvestirse. No obstante, esta le pide a Grey que se detenga, alarmada por un cambio en su actitud que se ha tornado agresiva. En lugar de retroceder, Grey la sujeta con más fuerza y, con un tono burlón, le dice:

“¿Entonces quieres que me detenga? ¿Irte de este lugar? ¿Regresar a tu oscuro, pequeño y miserable hogar?... Puedo verme en el reflejo de tus lindos ojos. Estoy seguro de que también ves tu reflejo en los míos. Una Caperucita Roja dulce y asustada”.

Acto seguido, somete a la mujer a una brutal tortura: le arranca la lengua, le mutila las orejas, le fractura las extremidades y, finalmente, le extrae el corazón (fig. 19). Tras observar la escena, tiene sentido asegurar que Grey actuó como un lobo feroz que halla el placer en la caza, al devorar simbólicamente a su presa y beber de su sangre roja y pura (aprox. 00:08:20).



Fig. 19. Grey asesina a Rose.

Después de ejecutar aquel acto inhumano, Grey se teletransporta al edificio donde reside. Allí recibe la visita de Brown, otro personaje *adicionado* en esta versión. De hecho, su diseño comparte un patrón similar al de Grey: Su nombre inglés remite al color marrón, su presencia es sombría y su aspecto físico se inclina a los estereotipos canónicos de occidente (fig. 20). Ambos entablan una conversación sobre lo sucedido en la primera “Noche de lobos” de Grey y el éxito de la misma, la cual permite desvelar y clarificar varios puntos fundamentales (aprox. 00:13:00).

En primer lugar, se sugiere que los roles del lobo y Caperucita Roja no recaen en un único individuo, sino que se *dividen* entre distintos personajes. Grey es solo uno de los miembros del club de “Lobos”, una organización dedicada a cazar Caperucitas Rojas ingenuas e indefensas con el fin de experimentar una vivencia lo más cercana posible a la realidad. Por otro lado, se revela qué distingue a Grey del resto de lobos, y queda en evidencia su creciente insatisfacción: el club es insuficiente para él, ya que está convencido de que ninguna simulación se compara con una experiencia auténticamente real.

Esta anotación resulta debatible e interesante, dado que antes del desarrollo del episodio de la serie, los hermanos Jacob, Wilhelm y Charlotte Grimm reaparecen para introducir el cuento de hadas. En esas, Charlotte expresa su admiración por Caperucita Roja y la abuela, destacando que lograron vencer al lobo. También afirma no temerle a la bestia, aunque presiente que hay más de un lobo rondando en el bosque. Ante esto, sus hermanos le contestan que solo hay un lobo feroz que desea devorar a Caperucita (aprox. 00:01:00). Al contrastar dicha introducción con lo que ocurre más adelante, se generan expectativas con respecto al mensaje que provoca la historia de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).

Los siguientes minutos del capítulo muestran a Grey convertido en un hombre lobo desatado, incapaz de reconocer límites. En cada “Noche de lobos” aplica la misma estrategia: secuestrar mujeres y asesinarlas (aprox. 00:16:50). Solo así logra acercarse al máximo placer “siempre tan débil y fugaz”. Empero, en medio de un nuevo asesinato, es interrumpido por Brown:

“Eso es excesivo. De lo que nuestro preciado club se enorgullece es de una cacería noble y elegante. No solo que sea una vulgar masacre. Necesito que seas más prudente... Entiendo por qué estás obsesionado con lo real. Pero si vas demasiado lejos eso te destruirá”.

Justo después de lanzarle esta advertencia, Brown incita a Grey a visitar el lugar que tiene lo que él busca. De este modo, Grey abandona su mundo distópico y se interna en el mundo real.

A partir de este momento, la trama es atravesada por una serie de giros inesperados. Grey no llega al mundo real desorientado; por el contrario, se dirige en busca de la “Madam”, un personaje que, por su apariencia física, lleva al espectador a suponer que *sustituirá* a la abuela de Caperucita en el cuento canónico (fig. 21) / (aprox. 00:19:00-00:21:00). Sin embargo, en el contexto del anime, esta mujer cumple una función distinta. Recibe a Grey y lo invita a pasar a su hogar, un espacio enigmático decorado con animales disecados, rodeado de plantas, inciensos y bebidas misteriosas, invocando un ambiente entre lo alquímico y lo onírico (fig. 22).



Fig. 21. La Madam.

Este tipo de entorno es recurrente en las producciones de animación japonesas y suele estar asociado al hogar de figuras ancianas, normalmente vinculadas a la magia, la sabiduría y el poder. La esencia y el aura de la Madam, por ejemplo, evocan a personajes de diversas películas: la bruja Yubaba en *El viaje de Chihiro* (2001) o Madame Suliman en *El increíble castillo vagabundo* (2004). La única diferencia significativa es que, en *Las variaciones Grimm* (2024), la Madam cuenta con la asistencia de las nuevas tecnologías, que le sirven de herramienta para su labor y es un detalle que actualiza la concepción de este tipo de personaje.

La Madam le pide a Grey que vaya al grano, intuyendo que, si ha ido a buscarla en persona, debe necesitar un favor grande. Grey le responde: “Quiero una noche de lobos. Deseo cazar. Lo que quiero es a una Caperucita Roja”. Asegura que ni el dinero ni la aprobación de los integrantes del exclusivo club de lobos serán un obstáculo. La Madam hace un par de comentarios, intentando hacerle ver que está a punto de adentrarse a un camino sin retorno, en un gesto que recuerda al de la madre de Caperucita Roja –personaje *suprimido* en la presente variación–, quien en el cuento

tradicional le advierte de los peligros del bosque. Pero, al notar que Grey no está dispuesto a escuchar y está obsesionado con la idea de vivir una experiencia real, le dice que ella elegirá a la Caperucita Roja, y tendrá su respuesta en unos días.

En efecto, la Madam realiza una selección rigurosa de la Caperucita y le envía a Grey la dosis de Eye drop que le permitirá acceder al mundo marginal donde vive su próxima presa. Junto con la entrega, le comunica:

“Escucha, es una chica llamada Scarlet. Es del distrito A38. Dice que nunca ha entrado al área de la gente rica. Tú tendrás que ir a buscarla. Bueno, sé que no te quejarás sobre su ubicación mientras consigas a la chica”.

Así, Grey deja su mundo y se escabulle en la realidad de Scarlet. La escena se traslada a un entorno urbano precario y sombrío que remite a espacios reales marcados por la pobreza y la exclusión (fig. 23) / (aprox. 00:22:00). De hecho, puede establecerse un paralelo con el distrito de Airin, antiguamente llamado Kamagasaki, un barrio de la ciudad de Osaka, Japón que:

...became synonymous with poverty, labor, and occasional outbursts of violence in Japan's post-war era after 1961(Mizuuchi 2000, 4). Partially produced by lack of urban planning in the early twentieth 2 century and a tradition of encouraged urban growth, the space itself represented a problema even before the first post-war riot in 1918 (Alred 1984, 55-56; Mizuuchi 2003, 16), (St. John, Hope, 2013, pp. 1-2)¹⁰

¹⁰ Se convirtió en sinónimo de pobreza, trabajo y ocasionales estallidos de violencia en la posguerra japonesa después de 1961 (Mizuuchi 2000, 4). Debido en parte a la falta de planificación urbana a principios del siglo XX y a una tradición de crecimiento urbano alentado, el espacio en sí mismo representaba un problema incluso antes del primer disturbio de posguerra en 1918 (Alred 1984, 55-56; Mizuuchi 2003, 16). Traducción propia.



Fig. 23. Distrito A38.

Por medio de esta comparación, el espacio resquebrajado representado en el anime funciona como una alusión a zonas del mundo –particularmente en el continente asiático– olvidadas en el tiempo y marginadas del acceso al poder y al desarrollo que sí cubre a otros sectores de las ciudades, sobre todo aquellos dominados por las élites.

En el distrito de Scarlet tiene lugar una fiesta de música electrónica en la que se visibilizan varios elementos que vale la pena traer a colación. Los asistentes consumen bebidas alcohólicas de colores fluorescentes, y en zonas específicas del evento aparecen dealers que distribuyen sustancias alucinógenas. Además, promueven abiertamente, y de forma ilegal, el uso de las dosis de Eye drop (aprox. 00:22:30).

Teniendo en cuenta lo anterior, se infiere que la técnica del mukokuseki opera en su máximo esplendor durante la fiesta celebrada en el distrito A38, manifestándose en la fusión desbordada de entretenimiento, consumo tecnológico y sustancias psicotrópicas (fig. 24). Kato y Bauer (2021) plantean una situación similar al analizar los videojuegos japoneses: “the strategy of comparing Japanese games to a drug trip

seems helpful for coping with the excessive absurdity and strange mixture of things”¹¹ (p. 139).

A pesar de que el estudio de Kato y Bauer (2021) se enfoca en el ámbito de los videojuegos, la lógica que proponen resulta aplicable a este anime. Desde el comienzo, el espectador presencia el uso del Eye drop como una herramienta de inmersión en la RA que gradualmente adquiere las características de una sustancia adictiva: provoca dependencia, tiene efectos secundarios y circula de forma informal. En este sentido, el Eye drop se convierte en una droga simbólica que permea el espacio, moldea la conducta social de los personajes e incluso arrastra al espectador a una experiencia sensorial en la que es posible comprender hasta las situaciones más inexplicables que ocurren dentro de este universo narrativo y visual.

Continuando con el análisis de los hechos, en aquella fiesta se produce el encuentro entre Scarlet y Grey, el cual ocurre en medio de un altercado en un callejón. Scarlet se va de la fiesta y, camino a casa, es perseguida por un hombre que la acosa y le ofrece Eye drop. Al no obtener respuesta y tras ser insultado por Scarlet, el hombre la golpea. En ese momento, Grey irrumpe en la escena y se enfrenta al agresor, pero la joven los sorprende a ambos al golpear al acosador por la espalda con una piedra. De entrada, Scarlet se perfila como un personaje de carácter fuerte, resistente a las tentaciones y difícil de manipular (aprox. 00:23:00-00:25:00).

Cuando Grey y Scarlet se alejan del agresor, ella mantiene una actitud distante, desconfiada y reacia a interactuar. No obstante, con el paso de los minutos, Grey logra ganarse cierta confianza y Scarlet accede a invitarlo a su casa. Este giro

¹¹ La estrategia de comparar los videojuegos japoneses con un viaje de drogas parece útil para lidiar con el absurdo excesivo y la extraña mezcla de elementos. Traducción propia

genera cuestionamientos sobre si Scarlet seguirá el mismo destino de las anteriores víctimas de Grey y reproducirá el rol ingenuo de la Caperucita tradicional o si, por el contrario, esconde una dimensión más compleja y oscura aún por revelarse.

En la casa de Scarlet, ambos ingieren una bebida que ya se encontraba en el lugar, de aspecto similar a las que se ofrecían en la fiesta. Al probarla, Grey admite que nunca había probado algo parecido, a lo que Scarlet responde:

“¿Qué cosa? ¿No conoces lo real? Todo lo que hay en este lugar es real. La ciudad, la habitación, esta bebida y yo. Existimos fuera de la realidad creada por el Eye drop. Eso es lo que estabas buscando, ¿no es así?”

Sus palabras resultan inquietantes, ya que sugieren que Scarlet conocía de antemano los deseos de Grey. Durante la velada, él apenas dijo un par de palabras, esforzándose por mantenerse en pie para llevar a cabo su plan. Empero, termina durmiéndose debido a los efectos de la bebida (aprox. 00:27:30).

Luego de esta escena se revelan otra de las principales intenciones del capítulo: subvertir los roles tradicionales de Caperucita Roja y el Lobo. Al despertar, Grey descubre que está en una sala de cirugía, atado a una camilla y visiblemente asustado. Scarlet, ahora en completo control de la situación, le dice: “Tu corazón está latiendo muy rápido. Te ves adorable al estar indefenso” (fig. 25) (aprox. 00:28:00–00:31:30).



Fig. 25. Escena en la que Scarlet agrade a Grey.

En este punto, surgen nuevos puntos clave dignos de análisis. Por un lado, el espacio del bosque del cuento de hadas, sinónimo de “un camino sobrio y recto, rodeado de maravillosas tentaciones” (Conde, C., 2023, p. 621), no ha sido *sustituido* únicamente por la ciudad distópica, sino también por el distrito A38, es decir, por el mundo real. Para Grey, su entorno seguro era la realidad controlada por la RA, pues actuaba con plena autonomía y libertad. Sin embargo, al abandonar dicho espacio – impulsado por sus deseos más viles– y cruzar al mundo real en busca de Scarlet, se da cuenta que las advertencias de la Madam no eran infundadas. El distrito A38 representa un territorio hostil y sin retorno, donde el poder ya no está en sus manos. En este nuevo escenario, el cazador se convierte en presa.

Para plantear una situación hipotética: si Scarlet cruzara al mundo distópico de los ricos, su destino sería probablemente el mismo que el de Rose, la primera Caperucita Roja cazada por Grey, de quien se sugiere que también venía de un misero lugar. Pero Scarlet, además de ser inteligente, resultó ser más sanguinaria que Grey, por eso decide quedarse en su hogar, atraerlo a él hacia su territorio y cobrar una

especie de justicia divina, haciéndole lo mismo que él hizo con las otras Caperucitas en su mundo.

De regreso a la escena, Scarlet recrea perversamente el icónico diálogo del cuento de hadas clásico, en el que Caperucita Roja, sin saber que el lobo ha devorado a su abuela y ocupa su lugar en la cama, comenta con ingenuidad el tamaño de sus orejas, manos, ojos y boca:

“Uy, qué boca tan grande.

Y me sorprende la capacidad que tiene.

Seguro puede destruir cualquier cosa.

¿Y por qué se ve tan poderosa?

Mira, pero qué manos tan... grandes tienes.

Con dedos gruesos.

¿Por qué se ven tan magníficos?

Tus lindos ojos son grandes y astutos.

Siento que puedes ver lo que sea sin importar lo pequeño o lejano que sea.

¿Y qué es lo que estás viendo?

Escucha, ese espléndido cuerpo que tienes, ¿para qué lo usas?

Es algo muy obvio.

Es para conocer el mundo.

Por ejemplo, si alguien le pide a una persona que le presente a alguien más.

Un joven y fiero lobo gris que se acerca inadvertido, sin saber que ese territorio ya tiene dueño.

El ingenuo lobo gris ve a la presa ahuyentar a un jabalí y después huir.

El lobo persigue a la presa, pensando que está sola, o eso parece.

Oh, el lobo no sabe que su presa pretendió ser débil, se lastimó y sangró, todo a

propósito, para poder atraer al lobo hasta su propia trampa.

Esa presa no es lo que aparenta.”

Mientras recita el anterior monólogo, Scarlet tortura a Grey: le corta la boca, lo abofetea, le mutila los dedos de una mano y le acuchilla uno de sus ojos; en medio del sufrimiento le deja claro que no debe subestimar a quienes aparentan ser débiles. Al mismo tiempo, estas palabras encarnan lo que Kostecka, W. y Mínguez-López, X. (2021) identifican como dos de las estrategias más frecuentes en las adaptaciones japonesas de los GFTC (Grimm Fairy Tales Classics): la intensificación de los motivos macabros y el empoderamiento de los personajes femeninos.

En un acto definitivo de tortura, Scarlet hace referencia a lo que ella llama “El viejo cuento de hadas”:

“Dime, ¿recuerdas cómo termina aquel viejo cuento de hadas? ¿Qué es lo que le pasa al lobo que estaba cazando a la presa en el bosque? ... Le llenan el estómago de piedras, lo lanzan a un pozo, y así muere. Mientras él está satisfecho con el estómago lleno”.

Con estas palabras no solo da un cierre simbólico a la cacería, reproduciendo el destino trágico del lobo –ahora encarnado por Grey– (fig. 26), sino que consolida la noción de que, aunque la figura física del cazador del cuento canónico ha sido *suprimida* en el anime, su esencia se conserva a lo largo de todo el capítulo. Es Scarlet cazadora quien, a través de sus acciones, le rinde homenaje.

La escena final transcurre en la casa de la Madam (aprox. 00:33:00). En medio de una conversación con un gorrión de Java que vive con ella, le expresa que no hay razón para preocuparse ni sentirse culpable, pues ese es el destino que le espera a quienes se embriagan con la sangre. Añade que antes ya se ha despedido de Caperucitas Rojas, lobos y sinfín de otras criaturas. En ese momento, Scarlet llega de

visita. La Madam la recibe y le dice que, aunque ella también anhela la sangre real, es una chica inteligente.

La toma culmina con un primer plano de la sonrisa de Scarlet, un gesto que intensifica el tono tenebroso (fig. 27). Asimismo, se despliega una intensa pieza musical de rock, compuesta –al igual que la pieza utilizada en el episodio de *La Cenicienta*– por Akira Miyagawa (aprox. 00:33:30). Esta nueva sinfonía es una variación de *In the Hall of the Mountain King*, originalmente compuesta por Edvard Grieg, reconocido compositor y pianista noruego. Así, se evidencia otro cruce musical en la serie, en el que la reinterpretación moderna de obras clásicas refuerza tanto la evolución cultural como el carácter híbrido y estilizado de la producción japonesa.

El desenlace de este capítulo de *Las variaciones Grimm* guarda similitud con el del cuento de hadas clásico. Pese a que en el anime hay múltiples lobos feroces y varias Caperucitas Rojas convertidas en víctimas, al final solo queda un lobo (Grey) que intenta devorar en el mundo real a una única Caperucita Roja (Scarlet). La diferencia radica en que esta última invierte los roles tradicionales, pues ella misma caza al lobo y lo derrota.

En síntesis, esta reinterpretación de *Caperucita Roja* dentro de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) evidencia un claro proceso de transculturación, donde el cuento de hadas europeo es absorbido y transformado a través del prisma cultural japonés. La figura de Scarlet, que toma control de su destino y vence al lobo, refleja una inversión de roles clásicos y una japonización de la historia, en la que se integran temas recurrentes del anime ya mencionados: la multiplicidad de realidades y la autonomía femenina frente al trauma. Así, la

variación amplía su potencial simbólico, ofreciendo una lectura más compleja y contemporánea de los conflictos tradicionales del cuento.

6. Hansel y Gretel

Cuando la luna salió, se pusieron en marcha pero no encontraron una sola miga puesto que los miles y miles de pájaros que vuelan sobre bosques y campos las habían comido. Hansel dijo a Gretel: ¡Encontraremos el camino!

Hnos. Grimm.

El cuento de los Hermanos Grimm

La historia trata sobre dos hermanos, Hansel y Gretel, que viven con su padre leñador y su madrastra en una casa humilde al lado del bosque. A causa de una gran hambruna, la familia cae en la miseria y la madrastra convence al padre de abandonar a los niños en el bosque. En esa primera ocasión, Hansel regresa a casa gracias a unos guijarros blancos que dejó como rastro. Sin embargo, hubo una segunda vez en la que no pudo repetir la estrategia, ya que solo llevaron migas de pan que fueron devoradas por los pájaros. Perdidos y hambrientos, los niños vagan por el bosque hasta que encuentran una casa hecha de dulces y pasteles, habitada por una bruja.

La bruja atrae a los niños con comida y camas cómodas, pues planea engordar a Hansel para comérselo. Encarcela al niño y obliga a Gretel a alimentarlo mientras a ella casi no le da comida. Empero, cuando la bruja decide matarlo, Gretel la engaña, la empuja al horno y la quema. Después de liberarse, los hermanos descubren tesoros en la casa de la bruja, los recogen y regresan a casa guiados por un pato que los ayuda a cruzar el río. Allí descubren que su madrastra ha muerto y el padre, arrepentido, los recibe con alegría. Gracias a las riquezas, la familia se salva de la pobreza y vive feliz para siempre.

Descubriendo los bordes de este mundo

Se suele asumir que el cuento canónico de *Hansel y Gretel*, escrito por los hermanos Grimm, está inspirado en el contexto de la Alemania medieval, durante una de las muchas hambrunas. En aquellos tiempos, las malas cosechas y el clima frío provocaban una escasez extrema de alimentos. La situación era tan desesperada que algunos adultos, especialmente los jefes de familia, llegaban al extremo de abandonar a sus hijos en el bosque.



Fig. 28. Fachada del orfanato.¹²

Al inicio del capítulo de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) no se ahonda en el contexto social o histórico que rodea a los personajes —es decir, se *suprime* la referencia a la hambruna— lo cual, puede leerse como parte de una estrategia de deslocalización geográfica propia de la técnica japonizadora del

¹² A lo largo de la investigación, la argumentación central se ilustra con figuras solo cuando son indispensables para mi análisis. Las figuras complementarias o de referencia se encuentran en la sección de anexos para consulta del lector. Es importante señalar que la fuente de todas las imágenes corresponde a capturas de pantalla propias tomadas directamente de la serie *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).

mukokuseki. De entrada, se interpreta que Hansel y Gretel ya han sido abandonados, pues la humilde casa del cuento canónico ha sido *sustituida* por un orfanato situado al pie del bosque. Este edificio presenta un aspecto gris, sombrío y desolado (fig. 28) / (aprox. 00:06:00). Además de Hansel y Gretel, allí residen muchos otros niños, todos alojados en una misma habitación (fig. 29) y compartiendo un amplio comedor (fig. 30) y un salón de clases (fig. 31).

Ahora bien, esta variación parece que conserva la concepción original de los dos protagonistas: siguen siendo hermanos y mantienen los nombres de Hansel y Gretel. No obstante, a medida que avanza el capítulo, surge una serie de situaciones que dan un vuelco a dicha estructura. Asimismo, como ya se mencionó líneas atrás, se *adicionan* entre diez y quince personajes, también niños, que habitan el orfanato y de los que solo se conocen algunos nombres, Fritz, Mira, Karl, Ulrich, Hanna, Tomás y Renate. En cuanto a las figuras del padre y la madrastra, son *sustituidas* por el hombre y la mujer que dirigen el orfanato, a quienes los niños llaman “Mamá” y “Papá”.

Con relación al diseño físico de los personajes, vale la pena destacar algunos elementos. En primer lugar, el vestuario no se alinea con la actualidad; más bien, parece inspirado en el siglo XIX o en las primeras décadas del siglo XX, especialmente en contextos europeos rurales o institucionales. Los niños y niñas visten camisa blanca de cuello cerrado y botones frontales. Los niños llevan pantalones cortos grises de talle alto, mientras que las niñas usan faldas plisadas del mismo tono y corte. “Mamá” lleva un vestido largo, oscuro, sin adornos y “Papá” viste una camisa blanca, chaleco marrón y corbata corta (fig. 32).

Por otro lado, los personajes comparten una estética facial uniforme. Las expresiones son contenidas, los gestos sutiles y las miradas, aunque amplias y

estilizadas según los códigos característicos del anime, carecen de vitalidad. Esta sobriedad emocional se extiende a los adultos: “Mamá” muestra un rostro rígido y “Papá” uno con signos de desgaste. A pesar de que Hansel y Gretel siguen el mismo patrón expresivo, logran resaltar frente al resto gracias al cabello rojo y los ojos verdes (fig. 35).



Fig. 32. Foto de los niños, “Mamá” y “Papá”.

La construcción visual previamente descrita –física y estética– responde a la técnica mukokuseki, ya que, retomando los planteamientos de Iwabuchi (2002), se advierte una *supresión* de rasgos culturales específicos mediante la hibridación con elementos de otras culturas –en este caso la asiática y la europea–, lo que a su vez da lugar a un proceso de transculturación. A continuación, con el fin de llevar a cabo un análisis riguroso de la variación en función de los temas de mi monografía, se procede a reformular los acontecimientos narrativos y a señalar diversos elementos simbólicos presentes en la historia.

El capítulo de la serie es introducido por una pista musical melancólica que se repite en distintos momentos de la historia y complementa el tono gris y sombrío del escenario (aprox. 00:02:30). Los matices de esta composición, realizada por Akira Miyagawa, remite a los acordes y sinfonías presentes en la ópera *Hansel y Gretel*,

compuesta en tres actos con música del británico Engelbert Humperdinck y libreto en alemán de Adelheid Wette. En la versión original, la obra musical transita de un tono triste a uno optimista, un fenómeno del que Miyagawa se inspira y reinterpreta.

En compañía de la pista musical, el personaje de Hansel narra la rutina que siguen en el orfanato:

“Mamá y papá nos despiertan todas las mañanas.

Después de desayunar, vamos al salón para que papá nos dé clases.

Mamá hace el aseo y lava nuestra ropa. Si nos acercamos demasiado a la cerca, nos castigan.

Los lunes, Gretel está de mal humor, así que prefiero no hablar con ella.

Los martes, yo estoy de mal humor, así que, por favor, no traten de hablarme”.

A partir de este discurso, se infiere que el orfanato es un espacio regido por normas estrictas y por una estructura de roles tradicionales: el hombre asume la función educativa, mientras que la mujer se ocupa de las labores domésticas y del cuidado. Por otra parte, llama la atención la regla sobre la cerca, ya que genera la duda de si el castigo busca proteger a los niños de un peligro externo o, por el contrario, impedir que descubran algo que se les oculta.

Después de desayunar y asistir a clase, los niños salen a jugar Dodgeball –o balón prisionero– (fig. 33) / (aprox. 00:06:15), un elemento *adicionado* en la variación. La inclusión de este juego resulta interesante, pues se trata de un deporte ampliamente conocido y popular en varios países asiáticos, algo que puede comprobarse en múltiples producciones audiovisuales originarias del continente, por ejemplo: el anime y manga japonés *Dodge Danpei* (1991). Esta elección aporta una nueva perspectiva a la japonización del cuento de hadas, al incorporar prácticas culturales de Asia dentro de la narrativa adaptada.

De la escena del juego de Dodgeball se pasa a la noche de ese mismo día.

Hansel y Gretel permanecen despiertos, dibujando en el suelo. Los adultos los descubren y advierten lo perjudicial que es, para un desarrollo adecuado, levantarse de la cama sin permiso después de que las luces se han apagado. Este momento en la variación Grimm resulta confuso, puesto que “Papá” y “Mamá” parecen dirigirse únicamente a uno de los niños: recuerdan sus faltas de manera individual y no se refieren a ambos por igual. En este punto, la única explicación posible a esto es que Hansel representa una figura de autoridad o poder entre los dos hermanos, razón por la cual los adultos se dirigen a él, esperando que actúe como mediador y corrija a su hermana (aprox. 00:08:00).

El castigo impuesto por la conducta previamente descrita consiste en no poder dormir en la cama y pasar la noche en el bosque. Los adultos acompañan a Hansel y Gretel hasta la entrada del mismo y recuerdan que no se puede regresar hasta que amanezca. Son los niños quienes deciden si se quedan junto a la cerca o se adentran en el bosque en busca de un refugio mejor. A partir de esto, se deduce que la decisión del padre y la madrastra del cuento canónico –abandonar a Hansel y Gretel en el bosque para no morir de hambre– ha sido *sustituida* aquí por una medida temporal: “Papá” y “Mamá” no toleran la curiosidad ni la desobediencia, y consideran que el abandono nocturno en el frío bosque hará a los niños más dóciles.

En el caso de los hermanos, es Gretel quien arrastra a Hansel hacia las inmediaciones del bosque, mientras él aparenta tener miedo y no querer alejarse demasiado. Durante el recorrido, los niños se encuentran con una casa que luce humilde y envejecida (aprox. 00:10:00). Gretel anima a su hermano con la esperanza de pasar allí la noche, en lugar de dormir a la intemperie. Al abrir la puerta, la percepción inicial de la casa cambia: el interior está lleno de lujos, hay camas

cómodas y abundante comida. Los niños prueban el banquete y comienzan a conjeturar sobre el origen de esa casa, hasta que una mujer los interrumpe.

Tras la aparición de estos elementos –la casa en medio del bosque, su interior lujoso, la comida abundante y la figura femenina–, se intuye que son la *sustitución* de la bruja y su morada en el cuento canónico. Y aunque esta asociación resulta acertada, la concepción de este temible personaje y sus intenciones son transformadas.

Antes que nada, cabe destacar el diseño físico de la mujer. Luce un vestido largo púrpura, ajustado con un cinturón negro y lleva una capa negra que le otorga sobriedad y misterio. Su cabello es liso, oscuro y con flequillo recto. Su rostro es de expresión tranquila, ojos pequeños y rasgados. A sus pies, un sombrero de bruja que esta parece no necesitar (fig. 34). Este diseño combina elementos occidentales –el vestido y el sombrero puntiagudo– con rasgos estéticos propios del anime, evidenciando una nueva hibridación cultural producto de la japonización.



Fig. 34. La “Abuela”.

En cuanto a la actitud del personaje, esta subvierte el significado que tradicionalmente se le atribuye a la bruja del bosque:

Observamos como en bastantes narraciones maravillosas aparece el personaje de la bruja, o maga, que habita en lo más profundo del bosque. Y el personaje, suficientemente conocido, de la madrastra, que persigue a la joven heroína, la esclaviza, la expulsa o la mata. Ambas figuras, junto con otras que pudieran ser paralelas a ellas, no significan probablemente sino la muerte. El símbolo del bosque –íntimamente ligado, por otra parte, a las iniciaciones de los jóvenes que tenían que apartarse, frecuentemente a zonas boscosas, para aprender a ser adultos después de una muerte simbólica– está muy vinculado, en su forma de bosque, de montaña negra, océano verde, etc., a la muerte, más que nada porque también representa la noche y la oscuridad. (Gil. R, 1985, pág. 59)

Si bien en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) la mujer, a quien los niños apodan “Abuela”, prepara pasteles y ofrece camas cómodas para pasar la noche, no tiene la intención de secuestrarlos ni devorarlos. Por el contrario, su objetivo es fomentar la creatividad y despertar el pensamiento crítico en los hermanos, invitándolos a cuestionar las verdades sobre el mundo en el que viven.

La “Abuela” les habla sobre “los bordes de este mundo”. Hansel le explica que eso es mentira, asegurando que “la Tierra es una gran esfera. Si usted se mueve hacia adelante, llegará donde empezó”. No obstante, la mujer le replica que está equivocado, pues todo en el mundo tiene un límite. Seguidamente, sugiere que la próxima vez que todos en el orfanato jueguen Dodgeball y la pelota se salga de la cancha, así sea prohibido cruzar e ir por ella, Hansel la recoja. De esta manera van a corroborar la existencia de los bordes del mundo. Después de aquella intervención, la mujer desaparece.

Así, Hansel y Gretel empiezan un proceso de iniciación en el bosque; un espacio donde, según autores como Borovich y Carracedo (2010), deberán enfrentarse a desafíos que, poco a poco, los conducirán hacia la madurez. En ese sentido, es pertinente afirmar que los personajes conservan, de una u otra forma, la esencia de los héroes del cuento de hadas, ya que a partir de este instante actuarán en función de un propósito que todavía no comprenden del todo y que los llevará a descubrir su destino.

De regreso al orfanato, los niños retoman su rutina diaria y esperan la jornada de Dodgeball. Durante el juego, la pelota se sale de la cancha y cruza al otro lado de la cerca. Hansel recuerda las palabras de la bruja y es animado por Gretel a ir tras ella. El niño corre, atraviesa la cerca y se aproxima a la pelota, hasta que esta es detenida por un campo de fuerza invisible (aprox. 00:17:00). Al presenciarlo, Hansel comprende que ese es el “borde del mundo” del que habló la bruja. “Mamá” se acerca y el niño asegura no haber visto nada. Hansel es castigado y Gretel se une a él. Los niños aprovechan la situación para regresar a la casa de la bruja y contarle lo sucedido.

Cuando escucha la historia y percibe en Hansel un genuino interés por descubrir la verdad y comprender lo que es real, la “Abuela” le propone regresar al orfanato e identificar cualquier elemento que le parezca inusual, pues, según ella, el lugar está lleno de estos indicios. Luego, coloca sobre la mesa un obsequio: un frasco de dulces que representa el punto de partida y la clave para encontrar el camino correcto (aprox. 00:21:30). Al volver al cuento canónico, es posible interpretar que dichos dulces *sustituyen* los guijarros blancos o las migas de pan que los niños usan para regresar a casa, cumpliendo aquí una función similar de orientación y guía.

En el orfanato, los niños se reencuentran con “Papá” y “Mamá”. El primero le dice a Hansel que, desde que ha pasado varias noches en el bosque, ha notado que ha madurado bastante, lo cual considera positivo. Más tarde, Hansel le comenta a Gretel que no ha vuelto a ver a Fritz, el niño más pequeño del orfanato. Al hablar con otros compañeros, se dan cuenta de que no es la primera vez que alguien desaparece; simplemente antes no habían prestado atención a ello. Con esta revelación, Hansel constata que la bruja, una vez más, tenía razón: “Todo el tiempo pasan cosas inusuales a tu alrededor”. Pero entonces, ¿qué sucedió con esos niños? ¿Fueron secuestrados? ¿Se perdieron en el bosque? ¿O acaso... algún monstruo los devoró? (aprox. 00:23:00).

Movido por la necesidad de respuestas, Hansel abandona el dormitorio esa noche y se encuentra con Gretel en la entrada del orfanato. Juntos caminan hacia el campo de fuerza invisible que Hansel descubrió el otro día. Al llegar, el niño alza el frasco de dulces que la “Abuela” le regaló; al hacerlo, el aire se distorsiona y se abre un portal ante ellos (fig. 36). Los siguientes minutos en esta variación Grimm resultan decisivos: frente a los niños, el velo de lo desconocido comienza a rasgarse, manifestando el verdadero destino de la existencia de Hansel (aprox. 00:27:30).



Fig. 36. Portal.

Al cruzar el portal, Hansel y Gretel ingresan a una nave espacial, la cual amplía y enriquece el universo de la historia. Este espacio *adicionado* complementa el proceso de descubrimiento y crecimiento de los protagonistas desde una perspectiva futurista y tecnológica. Teniendo en cuenta estos acontecimientos, es acertado señalar que reaparece la estrategia de japonización y opera el concepto de evolución cultural, al introducir una estética visual propia del anime y la ficción japonesa, donde los viajes interdimensionales, los ambientes artificiales y los elementos tecnológicos aportan una nueva dimensión simbólica. Así, la nave se consolida en un nuevo espacio vital de transformación.

Párrafos atrás se mencionó que durante su primera noche en el bosque, Hansel fue quien sintió temor ante lo desconocido, mientras Gretel se mostró valiente y lo animó a seguir adelante. Sin embargo, en este punto los roles se invierten: ahora Hansel consuela y motiva a su hermana, convenciéndola de avanzar, pues antes sus pies no está el final del mundo, sino la antesala de algo más. Esta escena permite reconocer que ambos asumen alternativamente el papel del protector, reafirmando uno de los elementos centrales del cuento de hadas: el vínculo fraternal es fuente de resistencia y crecimiento mutuo.

Ahora, los niños continúan utilizando los dulces para abrir nuevas puertas dentro de la nave. A medida que avanzan, los caramelos se desvanecen. En el recorrido, descubren cápsulas (fig. 37) y un sistema de carnetización que registra a todos los niños y niñas del orfanato; en la página principal se visibilizan aquellos que han desaparecido recientemente (fig. 38). Empero, su exploración se ve interrumpida cuando “Mamá” se presenta de improviso. Los hermanos huyen y la mujer queda atrapada en una de las puertas activadas por los dulces. Al quedar estancada, su rostro

se fractura y de él brotan tornillos y cables, indicando que se trata de un androide (fig. 39). Gracias a ese accidente, los niños logran escapar ilesos y se encaminan a casa de la bruja (aprox. 00:29:26-00:33:00).

La “Abuela” se dirige únicamente a Hansel y lo interroga sobre lo que ha aprendido, sus impresiones y si está cansado de enfrentarse a lo que aún desconoce. Si su respuesta a esta última pregunta es afirmativa, ella le sugiere que regrese a la escuela y retome una vida normal, aunque le advierte que ese camino será posible si ignora lo que ha descubierto hasta entonces. Como alternativa, la anciana le ofrece un dulce que, de consumirlo, aliviaría su carga mental y emocional (fig. 40). Hansel lo rechaza, es decir, sigue empeñado por buscar lo real (aprox. 00:34:15).



Fig. 40. Dulce reversible.

La anterior escena concentra varios aspectos clave que merecen análisis. Por un lado, la preparación y la transición hacia la madurez se desarrolla de forma progresiva a lo largo del capítulo de la variación Grimm, similar a la configuración tradicional del cuento de hadas. La historia se ha *dividido* en etapas claras, vividas en distintos escenarios: el orfanato, el bosque, la cancha de Dodgeball, la casa de la bruja

y la nave. Asimismo, todo indica que falta todavía un último espacio, donde este proceso iniciático alcanzará su culminación.

En cuanto a la acción de la bruja de ofrecerle un dulce a Hansel para aliviar la pesada carga y retornar a la normalidad, es una alusión a la película *Matrix* (1999), la primera de la saga, cuando Morfeo le ofrece a Neo dos pastillas: una roja y una azul. La pastilla roja representa la verdad y la realidad fuera de la simulación de *Matrix* y, en cambio, la azul sirve para permanecer en la ilusión y la comodidad de la realidad virtual. Neo elige la roja, lo que significa que Hansel, en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), y él tienen un destino semejante. Esta conexión brinda además otra perspectiva de la manera en que las producciones asiáticas se alimentan de referentes narrativos de otros continentes, *adicionando* símbolos occidentales dentro de sus propias estructuras de sentido.

Como consecuencia de la decisión de Hansel, la bruja le confiesa su verdadera misión y el propósito real de su existencia. Para ello, le cuenta lo siguiente:

“Comencemos con una historia de los viejos tiempos.

Había una vez, un bello planeta que era completamente azul.

En él, vivían los ancestros hace mucho, mucho tiempo.

Pero, pronto, descubrieron que no podían seguir viviendo en ese planeta.

La teoría Tierra bola de nieve. Debes haber escuchado de ella.

Los humanos pusieron sus esperanzas en diferentes posibilidades para sobrevivir e intentaron dejarles algunas a sus descendientes.

Una de todas esas posibilidades es este lugar.

Fue creada para cuidar y criar a niños humanos como tú, y cuando ya son lo suficientemente fuertes para sobrevivir en el exterior, es el momento para enviarlos afuera. Mi deseo más profundo es que todos puedan salir a salvo de este lugar.

Cada uno de ustedes, hasta que no quede nadie”.

Con estas palabras, se confirma lo que ya se intuía desde la aparición de la nave y el dulce reversible: los niños del orfanato han sido engañados y condicionados, viviendo en una simulación diseñada para prepararlos como parte de un proyecto de salvación. En este contexto, el anime introduce problemáticas contemporáneas que abordan preocupaciones universales: la inminente inhabilitación de la Tierra a causa del daño ambiental y la creciente contaminación. De este modo, la narrativa articula elementos de ciencia ficción con una reflexión crítica sobre el destino de la humanidad y la urgencia de prepararse para un futuro cada vez más incierto.

En lo que respecta a la “Abuela”, su discurso ayuda a constatar que ella es una pieza clave en el proyecto para que todos sobrevivan y superen los desafíos. Esto implica que no solo ha puesto a prueba a Hansel, sino que probablemente ha desempeñado antes ese rol con otros. De igual manera, es una innovación en el universo del anime, donde, en contraste, otras versiones audiovisuales han tendido a intensificar el carácter siniestro del personaje. Así sucede en la serie antológica *Grimm's Fairy Tale Classics* o *Grimm Masterpiece Theatre* (1988):

"The macabre transformations, enhanced by impressive and suggestive animation, are characteristic of all witches that appear in different episodes, above all for those who are wicked and want to hurt the protagonists. The witch from “Hansel and Gretel” by the Grimms has red eyes and an exceptional sense of smell that helps her to detect any human being around. Yet, in the anime variant, she is even more terrifying: not only does she attack, incarcerate, and attempt to kill Hansel and Gretel, but she also does all of this while undergoing dreadful body metamorphoses: her face deforms and eventually resembles a monstrous snout, nails turn into horrifying claws, and,

when the tale reaches a dramatic climax, her body turns into a ghostly skeleton, also resembling a hideous reptilian shape" (Kostecha y Mínguez López, 2021, pp. 117-118)¹³.

En resumen, esta nueva versión de la bruja, además de subvertir el imaginario clásico del personaje, también suaviza y dulcifica su figura, utilizando su sabiduría y poder de forma positiva. Se convierte en una guía que acompaña y fortalece la transformación de los infantes.

De vuelta a la escena, Hansel está a punto de abordar una cápsula espacial con destino a la Tierra. En ese momento ocurre lo que, para los espectadores menos atentos en su primer encuentro con la variación Grimm –y, sin duda, para el propio Hansel–: el giro más inesperado de la trama (aprox. 00:37:00). Al abrir la cápsula, se percata de que esta es individual, por lo que no entiende cómo podría viajar él con Gretel. La “Abuela” le comunica que no puede ayudarlo con eso, que debe resolverlo por sí mismo. Antes de reaccionar, su hermana le dice: “Hansel... Yo ya no podré acompañarte”. Acto seguido, Gretel se desvanece mientras le explica a su hermano, que la observa desesperado: “¿No te habías dado cuenta? La verdad es que nadie más que tú puede verme, Hansel. Y yo solo soy un reflejo de ti”.

En síntesis, Gretel nunca existió más que para Hansel (fig. 41). Al revisar con detenimiento los hechos del capítulo de *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), es evidente que, desde el inicio, hay indicios que conducen a esta revelación.

¹³ Las macabras transformaciones, realizadas por una animación impresionante y sugerente, son características de todas las brujas que aparecen en los diferentes episodios, sobre todo de aquellas malvadas que desean herir a los protagonistas. La bruja de “Hansel y Gretel” de los hermanos Grimm tiene ojos rojos y un olfato excepcional que le permite detectar a cualquier ser humano a su alrededor. Sin embargo, en la versión anime, es aún más aterradora: no solo ataca, encarcela e intenta matar a Hansel y Gretel, sino que todo esto lo hace mientras experimenta terribles metamorfosis corporales: su rostro se deforma y finalmente se asemeja a un hocico monstruoso; sus uñas se transforman en garras aterradoras y, cuando el relato alcanza un clímax dramático, su cuerpo se transforma en un esqueleto fantasmal con la forma de un reptil espantoso. (Kostecha y Mínguez-López, 2021, pp. 117-118)

En la habitual aparición de los hermanos Jacob, Wilhelm y Charlotte Grimm para introducir la historia, uno de los hermanos mayores enfatiza que la hermana, por ser la menor y tener intereses distintos, suele hablar y jugar sola, la cual es una premisa que recae sobre Hansel. Del mismo modo, en las escenas que transcurren en los dormitorios, Gretel nunca aparece dormida; simplemente está al lado de Hansel esperando que despierte. En el comedor, tampoco tiene alimentos frente a ella (fig. 30). En suma, cuando Hansel interactúa con Gretel en presencia de “Mamá”, esta lo observa con curiosidad, aspecto que paralelamente explica por qué los adultos reprenden a un solo niño: no es por representar la autoridad, es porque no hay nadie más.



Fig. 41. Imagen ilusoria de Gretel.

Si bien la *supresión* física de este personaje incrementa la tensión y el efecto sorpresa en la historia, también deja un sinsabor. Gretel es una figura indispensable en el cuento de hadas, por su vínculo fraternal con Hansel y por el rol que cumple en el proceso de superar a la bruja, a la madrastra y regresar al hogar con el padre. Y aunque en el anime actúa como la mano derecha de su hermano, el hecho de que su

presencia haya sido ilusoria y temporal resulta desconcertante, sobre todo porque no se profundiza en su origen ni se justifica su existencia¹⁴.

Surgen entonces múltiples interrogantes: ¿En qué momento fue creada por Hansel? ¿O se trata de una figura implantada como parte del proyecto de salvación? ¿Los padres realmente nunca supieron de ella? ¿Tuvo “Abuela” algo que ver y por eso la integraba en las sesiones de entrenamiento de Hansel? También cabe preguntarse si esta *supresión* definitiva responde a una intención deliberada de los creadores de la producción japonesa. ¿Buscan acaso explorar el impacto del aislamiento infantil y la necesidad de vínculos imaginarios en contextos extremos? ¿O tal vez quieren ofrecer una crítica simbólica sobre la fragmentación de la identidad en entornos tecnológicos y artificiales? En cualquier caso, el personaje de Gretel deja una huella emocional en Hansel y en el espectador.

A pesar de la consternación, Hansel emprende el viaje a la Tierra (aprox. 00:42:00). Al aterrizar, se topa con un planeta desierto y nuevamente lleno de recursos naturales. Para su sorpresa, lo reciben Fritz, Ulrich y Tomás –los niños que habían desaparecido misteriosamente del orfanato–, ahora convertidos en adultos (fig. 42). La explicación más lógica a la diferencia marcada de edad es que, al descender, la cápsula de Hansel se desvió ligeramente de la ruta, lo que provocó un salto temporal de varios años luz. Se adentran juntos en el campamento y se preparan para continuar la misión para la que han sido elegidos.

Entre tanto, en el orfanato, la imagen de “Mamá” aparece totalmente averiada a causa del incidente con Hansel, en un estado de muerte simbólica que remite al

¹⁴ Se recomienda la lectura del ensayo de la profesora Patricia Calonge, *Hansel y Gretel: peligros de la adaptación simplificadora* (2007).

destino de la madrastra en el cuento canónico. En el anime, sus intenciones y naturaleza han sido transformadas: lejos de ser una figura cruel o amenazante, “Mamá” encarna un rol protector, aunque condicionado por el sistema que la rige. Su final resalta la tensión entre el control impuesto y el afecto genuino que parecía desarrollar por los niños. Antes de esfumarse, “Papá” la contempla por última vez y la “Abuela” la felicita por la labor cumplida.

Los últimos minutos del anime transcurren en la casa de la bruja, quien espera con entusiasmo, rodeada de pasteles, golosinas y camas cómodas, al próximo niño que habrá de entrenar (fig. 43) / (aprox. 00:43:00). Pese a sus contradicciones o injusticias, en especial con el personaje de Gretel, el cierre de este capítulo puede leerse a la luz de los finales visualmente armoniosos que describen Kostecka y Mínguez-López (2021) en su estudio sobre las producciones japonesas de GFTC. Se deja la impresión de final abierto *dividido* en ciclos, donde se sugiere la continuidad del proceso y el crecimiento futuro de los demás niños del orfanato.



Fig. 43. Escena final en casa de la “Abuela”.

Conclusiones

A lo largo de la historia, los cuentos de hadas han demostrado ser la ballena gigantesca de la que habla Jack Zipes (2014), un organismo vivo que se alimenta de otros tipos de peces mientras recorre los mares de la historia y la imaginación. En este viaje incesante, los cuentos de hadas no permanecen estáticos ni cerrados, sino que se transforman al entrar en contextos diversos. Asimismo, esa ballena narrativa no se detiene en las costas de Occidente y llega hasta el continente asiático, donde tradiciones como la nipona le ofrece nuevos nutrientes estéticos y culturales.

En el momento en que Japón se apropia de estos cuentos y, en su mayoría, los traslada al terreno de las producciones audiovisuales, tiene lugar el proceso de japonización. Este fenómeno no implica la desaparición de las características ni del significado original de los cuentos de hadas, sino la configuración de un espacio de cruce y evolución cultural en el que lo occidental y japonés se entrelazan. Es precisamente en este punto de encuentro donde cobra relevancia el concepto de transculturación.

De igual manera, estas dinámicas posibilitan un análisis desde la perspectiva de Robert Stam, quien invita a concebir las adaptaciones más allá de simples transposiciones —o incluso de supuestas traiciones— respecto al formato original. En su lugar, las entiende como un enriquecimiento de la historia, resultado de un proceso creativo que merece ser estudiado con detenimiento y en el cual los elementos narrativos, simbólicos y estéticos se acoplan a las particularidades del nuevo medio.

Lo anterior queda demostrado en el análisis de tres episodios del anime *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024), abordados en esta investigación —*La Cenicienta*, *Caperucita Roja* y *Hansel y Gretel*—, en los cuales se han aplicado

operaciones de supresión, adición, división y sustitución al nivel de la acción, la caracterización de los personajes, la simbología visual y los recursos estilísticos propios del anime.

En primer lugar, en el episodio de *La Cenicienta* se observa que la época posterior a la Revolución Meiji en Japón adquiere protagonismo en la representación de la jerarquía social, las fachadas de las casas y las vestimentas. Emergen también sensibilidades propias de la tradición japonesa, por ejemplo: *el mono no aware*, mientras que los nombres de los personajes –en especial el de Kiyoko, figura que encarna a Cenicienta– incorporan nociones niponas que contrastan con el cuento clásico. También ciertos aspectos occidentales se mantienen, con el fin de evidenciar la convergencia entre ambas culturas.

En cuanto al episodio de *Caperucita Roja*, allí se revela con mayor claridad el proceso de evolución cultural, ya que la historia se sitúa en un futuro distópico dominado por la RA. Esta versión deja una sensación de justicia, pues Scarlet –la Caperucita en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024)– asume un papel activo al tomar venganza y derrotar al lobo. Así se destacan dos de los intereses recurrentes en la producción audiovisual japonesa: la intensificación de lo macabro y el empoderamiento femenino. Sin embargo, pese a esas transformaciones, se conservan múltiples referencias al cuento de hadas clásico que permiten reconocer la herencia literaria.

El episodio de *Hansel y Gretel* es, probablemente, el que más sorpresas y tensiones genera, debido a la eliminación de Gretel al final del episodio y la ausencia de una explicación al respecto, en contraste con el papel trascendental de las niñas en los episodios anteriormente estudiados. Aun así, no se debe perder de vista el

propósito de considerar todos los matices que hacen parte de estas versiones. En este caso, resultan relevantes y fascinantes el cambio en las personalidades de la madrastra y la bruja, los enigmas que rodean al orfanato y los efectos propios de la ciencia ficción.

Los tres episodios coinciden en presentar finales no felices, pero sí armoniosos, un rasgo característico de las producciones niponas que, además, dejan abierta la posibilidad de una siguiente temporada. Sería interesante, por ejemplo, corroborar si Masataka continúa atrapado en las garras de Kiyoko y si algo podrá salvarlo, si Scarlet sigue cazando lobos ingenuos en su mundo o si los otros niños del orfanato logran superar el periodo de prueba y descender a la Tierra junto a Hansel y los demás.

Por otra parte, en *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024) se aprecia la estrategia del relato marco: los hermanos Grimm, acompañados de su hermana Charlotte, aparecen al inicio de cada episodio para introducir la historia. En esta apertura remiten a la versión canónica y, acto seguido, la narración se desplaza hacia la propuesta innovadora del anime. Esta dinámica juega con la actualización de las historias tradicionales y refuerza la vigencia de la oralidad como recurso que enlaza la memoria cultural con nuevas formas de creación.

La última apreciación de este trabajo investigativo está destinada a ser una invitación. El análisis aquí propuesto ha pretendido dar visibilidad a la necesidad de ampliar el campo literario hacia diálogos constantes con otras culturas y con los lenguajes audiovisuales contemporáneos. La literatura, en su condición de arte de la palabra, encuentra nuevas formas de existencia en las pantallas, lo cual exige acatar y estudiar esas transformaciones sin desestimar su valor estético ni su potencia crítica.

Esta investigación se proyecta como un punto de partida para seguir explorando los modos en que los relatos viajan, se reinventan y revelan la vitalidad de la tradición en medio de las dinámicas globales, en las entrañas de la gran ballena con que ilustra Zipes a los cuentos de hadas.

Referencias

Akamatsu, Y. (Director). (2024). *Caperucita Roja* (T1, Ep. 2) [Episodio de serie de televisión]. En CLAMP (Diseño de personajes), *Las variaciones Grimm*. Netflix.

Ancestry (s. f.). *Kiyoko: meaning and Origin of First Name*. Disponible en: <https://www.ancestry.com/first-name-meaning/kiyoko>

Araujo, N. (2009). Cultura. (p. 71-74). En *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*.

Borovich, B., & Carracedo, S. (2010). Hansel y Gretel. En *Cuentos maravillosos: Una nueva revelación. El mundo de los mitos, símbolos y enseñanzas* (pp. 191-202). LUMEN.

Calonge, P. (2007). *Hansel y Gretel: peligros de la adaptación simplificadora*. Bajo la lupa.

Cashdan, S. (2017). Envidia: si la zapatilla encaja. En *La bruja debe morir: De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños* (pp. 105-126). Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

Conde, C. (2023). Los cuentos de hadas, de la oralidad al netlore: análisis de Caperucita Roja y de su adaptación al mundo audiovisual. *Castilla: Estudios de Literatura*, 14, 609-633.

Dávila, A., & Marín, S. (2013). *El cuento maravilloso: La simbología en los cuentos de los hermanos Grimm*. Universidad del Valle.

Gil, R. (1985). *Los cuentos de hadas: historias mágicas del hombre*. SALVAT EDITORES S.A.

- Gómez, A. (2018). *Un manga de hadas: análisis de La pequeña forastera de Nagabe*. Universidad de Sevilla.
- Grimm, J., & Grimm, W. (s. f.). *La Cenicienta* (J. S. Viedma, Trad.). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Grimm, J., & Grimm, W. (s. f.). *Caperucita Roja*. Ministerio de Educación de la Nación Argentina.
- Grimm, J., & Grimm, W. (s. f.). *Hansel y Gretel*. Ministerio de Educación de la Nación Argentina.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press.
- Japonal. (2024). *Geishas, el mundo de la flor y el sauce*. Disponible en: <https://www.japonal.com/l/geishas-japonesas/>
- Jun'ichirō Hashiguchi. (Director). (2024). *Hansel y Gretel*. (T1, Ep. 3) [Episodio de serie de televisión]. En CLAMP (Diseño de personajes), *Las variaciones Grimm*. Netflix.
- Kanemori, Y. (Directora). (2024). *La Cenicienta* (T1, Ep. 1) [Episodio de serie de televisión]. En CLAMP (Diseño de personajes), *Las variaciones Grimm*. Netflix.
- Kato, H., & Bauer, R. (2021). *Narrative Mechanics: Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Transcript Verlag.
- Kostecka, W., & Mínguez-López, X. (2021). Once Upon a Time in Japan: Adaptation Strategies in Grimm's Fairy Tale Classics Series. *Marvels & Tales*, 35(1), 109-128.

- Laborde Carranco, A. A. (2011). Japón: una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional. *En claves del pensamiento*, 5(9).
- Miyagawa, A. (n. d.). *Biography*. Akira Miyagawa Official Website. Disponible en: <https://akira-miyagawa.com/en-sub/biography.html>
- Stam, R. (2014). *Teoría y práctica de la adaptación*. Paidós.
- St John, H. (2013). *Kamagasaki: The Legacy of Poverty and Uprising in Urban Spaces*. University of Washington ResearchWorks Archive.
- Vicent-Ibáñez, M., Antona-Jimeno, T., & Bonaut-Iriarte, J. (2024). La adaptación al anime de los cuentos de hadas como herramienta de japonización: El caso de Belle. *Con A de Animación*, 18, 48-65.
- Warner, Marina. (2019). “Sobre el escenario y en la pantalla”. En *Cuentos de hadas* (pp. 187-205). España: Larrad Ediciones.
- Weinberg, L. (2009). *Transculturación*. (p. 277-282). En *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*.
- Zipes, J. (2014). *El irresistible cuento de hadas: historia cultural y social*. Gedisa.

Anexos

La Cenicienta



Fig. 3. Escena en la que Makiko, Kawako y su Tsuruko toman el té.¹⁵



Fig. 6. Escena de Kiyoko en el baile.

¹⁵ La fuente de todas las imágenes corresponde a capturas de pantalla propias tomadas directamente de la serie *Las variaciones Grimm* (Akamatsu et al., 2024).



Fig. 7. Sawako y Makiko hablando con Masataka en el baile.



Fig. 8. Jacob y Wilhelm Grimm.



Fig. 10. Foto familiar: vizconde Otawara, su primer esposa y mamá de Kiyoko.



Fig. 13. Nueva habitación y apariencia de Kiyoko.

Caperucita Roja



Fig. 18. Grey y Rose, escena en el salón de baile.



Fig. 20. Visita de Brown a Grey.



Fig. 22. Hogar de La Madam.



Fig. 24. Fiesta en el distrito de Scarlet.



Fig. 26. Alusión a la escena en la que el cazador llena el estómago del lobo con piedras en el cuento de hadas clásico.



Fig. 27. Sonrisa de Scarlet.

Hansel y Gretel



Fig. 29. Habitación del orfanato.

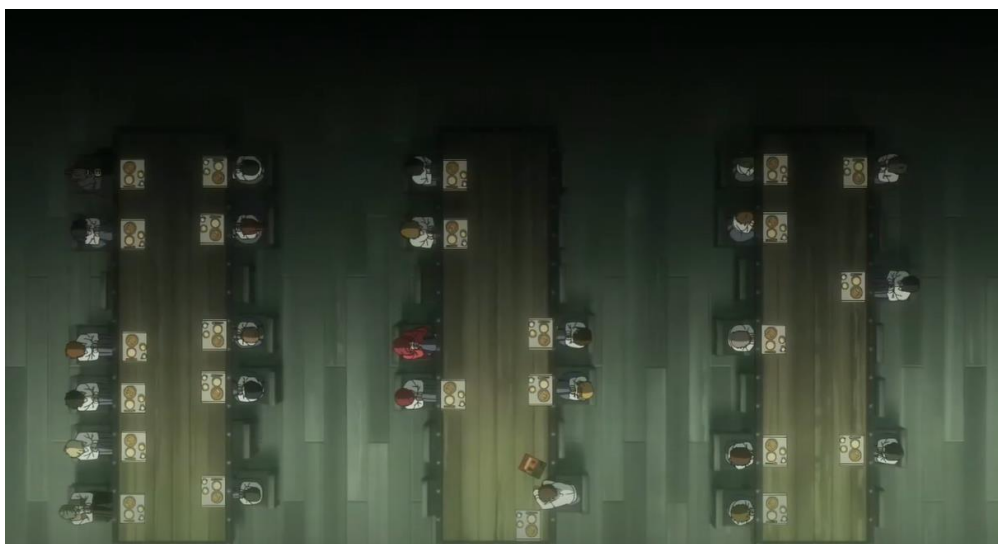


Fig. 30. Comedor del orfanato.



Fig. 31. Salón de clases del orfanato.



Fig. 33. Personajes jugando Dodgeball.



Fig. 35. Frasco de dulces que la “Abuela” obsequia a los niños.

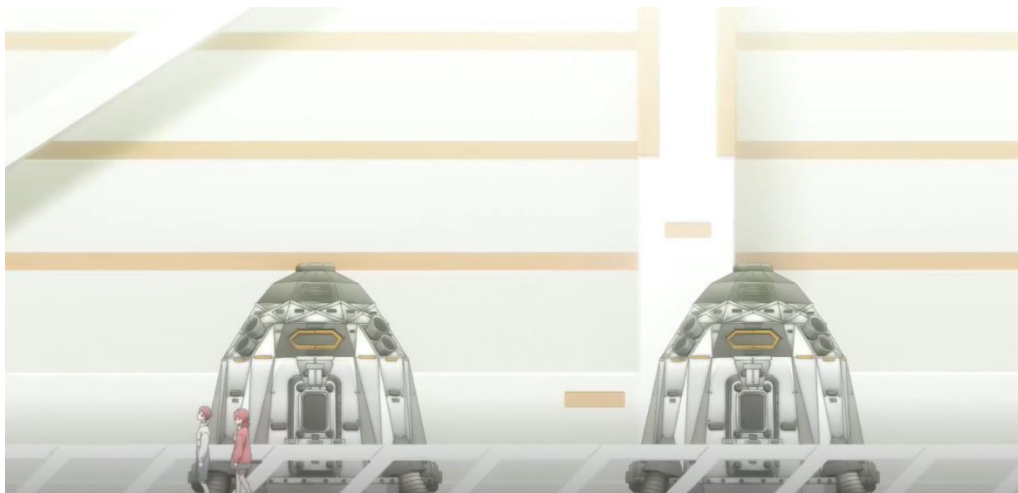


Fig. 37. Cápsulas dentro de la nave

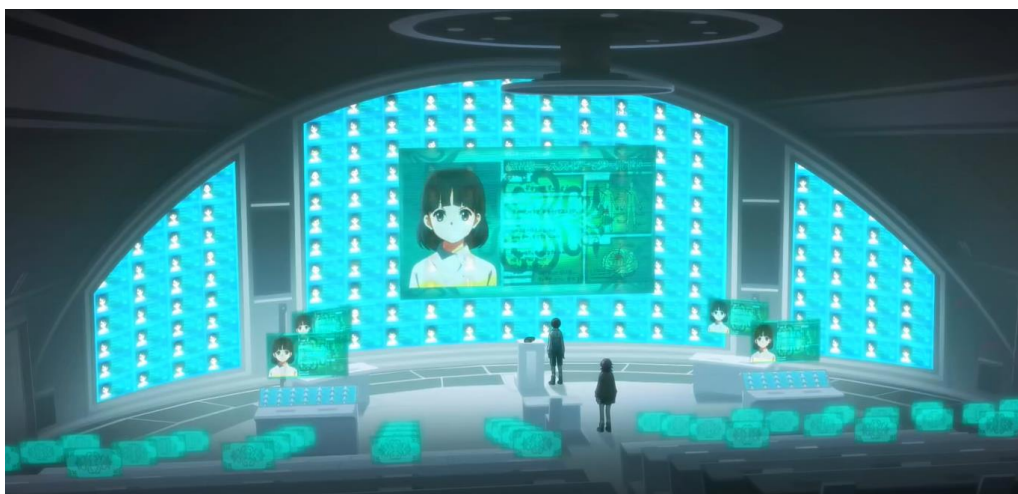


Fig. 38. Sistema digital de carnetización.



Fig. 39. Accidente de “Mamá”.



Fig. 42. Ulrich, Fritz y Tomás.