

# Animación japonesa y *shintō*

Al finales de la década de 1990 surgió una auténtica preocupación —sobre todo entre líderes religiosos y padres de familia— respecto a los mensajes ideológicos que contenían las series de televisión y las películas de animación japonesa que se difundían y se comercializaban tanto en México y Estados Unidos de América, como en el resto del mundo hispano y angloparlante. Más allá del enfado que produjo la representación gráfica de violencia y de situaciones sexuales en series de *anime* —erróneamente consideradas ‘para niños’ como *Dragon Ball* (1986-1989), *Ranma 1/2* (1989-1992), *Sailor Moon* (1992-1997) o *Card Captors Sakura* (1998)—, algunos líderes de opinión comenzaron a señalar que Japón “no era un país cristiano” y que, por lo tanto, tendría que haber mensajes “dañinos” en sus productos animados (Ramírez, 2001; TWWK, 2010).

Este clima de consternación moral llegó a su cúspide en 1999, cuando la franquicia japonesa *Pokémon* (1996) comenzó a ser blanco de ataques y de críticas por parte de diversos miembros de las iglesias cristiana ortodoxa, cristiana baptista y católica latinoamericana (Carder, 1999; Moore, 1999; Murphy, 2000; Camacho 2001; Peralta, 2001a, 2001b, 2001c). En general, la molestia en contra de *Pokémon* recaía en que tanto su versión animada como sus videojuegos eran sumamente populares entre los niños (aún más que Jesús, los santos o las vírgenes) (BBC, 2000). De allí que tanto cristianos como católicos vieran en dicha serie todo un rito de iniciación en el ocultismo, el misticismo y el espiritismo (Moore, 1999; Murphy, 2000).

En México se llegó al extremo de tachar a *Pokémon* de 'satánico', en el programa *Hablemos claro... con Lolita de la Vega* emitido por Televisión Azteca, en el año 2000, y de organizar quemas masivas de productos de la franquicia, en la parroquia del Espíritu Santo de la ciudad de Pachuca, Hidalgo, en 2001 (Cabrera y Carreño, 2001; Camacho, 2001; Peralta, 2001a, 2001b, 2001c). Las autoridades políticas mexicanas no reaccionaron ni a favor ni en contra de la transmisión de *Pokémon* por parte de Televisa Canal 5 (Carreño, 2001), pese a que en el Artículo 59bis de la Ley Federal de Radio y Televisión, publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 30 de noviembre de 2000, se indicaba que la programación dirigida al público infantil debía de "propiciar el desarrollo armónico de la niñez, estimular la creatividad, la integración familiar y la solidaridad humana, procurar la comprensión de los valores nacionales y el conocimiento de la comunidad internacional, promover el interés científico, artístico y social de los niños" (DOF, 2001).

Aunque pueda parecer intrascendente, la distribución internacional de *Pokémon*, su éxito comercial y la neutralidad mostrada por la mayor parte de las autoridades gubernamentales, tanto en Estados Unidos como en los diferentes países de América Latina y Europa, pronosticó el futuro éxito de la distribución de animación japonesa en los países anglo e hispanoparlantes (Macías, 1999; Craig, 2000; Kelts, 2006).

Cabe aclarar que si bien, desde mediados de la década de 1960, diversas obras de animación japonesa habían sido transmitidas tanto en las salas de cine como en los canales de televisión abierta de Estados Unidos, México y otros países de América Latina, no fue sino hasta que se dio el fenómeno *Pokémon*, cuando se estableció formalmente un mercado global para la distribución y el consumo de animación japonesa (Iwabuchi, 2002; Tobin, 2004; Kelts, 2006).



Dharma (2013). Acuarela: Bettina Montes de Oca Corral.

Tan solo en 2005, según cifras de The Association of Japanese Animations, Japón recibió del extranjero 8.5 billones de yenes (más de 90 millones de dólares) por la venta de DVD con animación japonesa, así como otros 7.7 billones de yenes (más de 80 millones de dólares) por concepto de licencias para la transmisión televisiva de series de animación japonesa (JETRO, 2008). Para el año 2010, se estimaba que las ventas de animación japonesa, sólo en Estados Unidos, rondaban entre 160 y 200 millones de dólares (ICv2, 2010). En el caso de México, pese a que Televisa Canal 5 y Televisión Azteca (canales 7 y 13) han continuado con la transmisión de diversas series de animación japonesa, al día de hoy, no existen cifras oficiales que permitan dimensionar el consumo interno.

## EL STUDIO GHIBLI ENTRA EN ESCENA

En marzo de 2003, *Sen to Chihiro no kamikakushi* (literalmente, "Sen y Chihiro escondidas por los dioses", 2001) se convirtió en la primera película de animación japonesa en ganar un Óscar de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas estadounidense. Producida por el Studio Ghibli, fundado en 1985, y dirigida por el

animador, escritor y dibujante japonés Hayao Miyazaki, *Sen to Chihiro* catapultó la animación japonesa de los televisores a las salas de cine, los auditorios universitarios, las salas de conferencia y los museos. Por primera vez, una obra de animación japonesa recibía el mismo trato que una película protagonizada por actores reales, tanto por la crítica especializada como por la prensa internacional, inclusive por parte de publicaciones de corte cristiano (Coeyman, 2002).

El Óscar de la Academia no pudo llegar en mejor momento: desde 1996, The Walt Disney Company había adquirido los derechos de distribución de las películas animadas del Studio Ghibli, tanto en su versión para *home video* (VHS, DVD y Blu-ray) como para proyecciones en salas de cine de todo el territorio estadounidense. *Mononoke Hime* (literalmente, “La princesa misteriosa”, 1997), la primera película del Studio Ghibli en ser distribuida por Disney, había recaudado en Estados Unidos más de 2 millones de dólares en taquilla durante octubre, noviembre y diciembre de 1999. *Sen to Chihiro*, después de ganar el Óscar, recaudó más de 10 millones de dólares, tan solo en Estados Unidos, y un total de 274 millones de dólares, en todo el mundo (Nibariki-TGNDDTM, 2001).

El éxito comercial de *Spirited Away* (literalmente, “Desaparecida misteriosamente”), título con el que se conoció en los países angloparlantes a *Sen to Chihiro no kamikakushi*, y el consecuente interés por el resto de las obras del Studio Ghibli, tanto en Estados Unidos como en Europa, trajo consigo una nueva polémica: la presencia de mensajes, referencias, personajes y elementos provenientes del *shintō* (literalmente, “el camino de los dioses”), la religión originaria de Japón, en las películas dirigidas y animadas por Hayao Miyazaki (Krolicki, 2002; Boyd y Nishimura, 2004; Wright, 2004, 2005; Wright y Clode, 2005; Thomas, 2007, 2008; Sorensen, 2008; Yamanaka, 2008; Yoshioka, 2008; Drazen, 2010; Van Zoelen, 2012).

De pronto, los consumidores no japoneses se dieron cuenta, un tanto alarmados, que, más allá de los mensajes ‘ambientalistas’ presentes en *Kaze no Tani no Naushika* (literalmente, “Naushika, del Valle del Viento”, 1984), *Tenkū no Shiro Rapyuta* (literalmente, “Rapyuta, el castillo en

el cielo”, 1986), *Tonari no Totoro* (literalmente, “Totoro, el vecino”, 1988), *Omohide Poro Poro* (literalmente, “Recuerdos que vienen cayendo”, 1991), *Mononoke Hime* o la propia *Sen to Chihiro no kamikakushi*, el Studio Ghibli había proyectado, en cada una de estas obras, el espíritu y las ideas fundacionales del *shintō*: 1) cada aspecto de la naturaleza tiene su propio dios (*kami*); 2) la mayor parte de estos dioses es invisible al ojo humano, pero existen, y su presencia mantiene el equilibrio de fuerzas en la naturaleza; 3) el ser humano también es parte de la naturaleza, por lo tanto, entre más compenetrado esté con ella (y con sus *kami*), puede alcanzar un estado divino superior y convertirse, a su vez, en un *kami*; 4) el ser humano que no está compenetrado con la naturaleza (ni con sus *kami*) debe respetarla, preservarla y salvaguardarla, so pena de que los *kami* le envíen un castigo divino (enfermedades, plagas, sequías, terremotos, inundaciones, etc.), y 5) si el ser humano se vuelve contra la naturaleza (y sus *kami*), se vuelve contra sí mismo, por lo tanto, encuentra su propia destrucción (Wright, 2004, 2005; Wright y Clode, 2005; Thomas, 2007, 2008; Sorensen, 2008; Yamanaka, 2008).

Desde esta perspectiva, la mayor parte de las historias animadas por el Studio Ghibli marcan de manera estricta una división moral entre la naturaleza y la civilización humana, e imponen una especie de canon religioso para los creyentes de los mensajes ambientalistas vertidos en sus películas: 1) el ser humano debe amar la naturaleza en todo su conjunto, incluyendo a los insectos —aunque puedan formar plagas—, las plantas y los hongos —incluso, si son tóxicos o liberan toxinas al aire, al agua o a la tierra—, y a los animales salvajes —aunque puedan atacarlo—; 2) un animal, una planta o un hongo que se convierte en una plaga, ataca a los humanos o produce toxinas, puede ser instrumento de un castigo divino, o

incluso, estar encarnado por un *kami*, específicamente, por un *tatarigami* (literalmente, “dios maldito”); 3) para que la ‘maldición’ producida por hongos, plantas y animales pueda perder su efecto, el ser humano debe reconciliarse con la naturaleza, cambiar su actitud frente a ella, dejar de hacerle daño y, sobre todo, entender que él mismo es parte de ella, por lo tanto, dañarla conlleva su propia destrucción (Wright, 2004, 2005; Wright y Clode, 2005; Yamanaka, 2008). Sólo hasta que el ser humano se reconcilia con la naturaleza y encuentra una manera de volver sustentable su proceso civilizatorio, los *kami* perdonan los daños que el ser humano ha ocasionado y lo redimen, por lo que se establece un nuevo pacto de convivencia.

Por supuesto, tal como lo han señalado Wright (2004, 2005), Wright y Clode (2005), Thomas (2007, 2008) y Yamanaka (2008), las obras del Studio Ghibli tienden a abordar de manera romántica ciertos aspectos del *shintō* antiguo (sobre todo aquellas leyendas folklóricas acerca de los *kami* y su interrelación con los humanos), ignorando su desarrollo histórico, sus implicaciones políticas, sus conexiones con la figura del Emperador (*Tennou*) y su papel como ideología de estado. En otras palabras, el *shintō* del Studio Ghibli se diferencia del *shintō* estatal (*kokka shintō*) no en su aspecto mitológico, sino en lo político: más que proclamar la divinidad de un líder, de un pueblo o de un territorio, proclama la divinidad de la naturaleza en su conjunto (más que de la civilización).

Sin embargo, la anécdota moral de la mayor parte de las películas del Studio Ghibli no tiene que ver con la deificación o la veneración de la naturaleza, sino con la toma de consciencia que los seres humanos realizan de sí mismos como agentes divinos. Desde Naushika hasta Chihiro, los personajes centrales de las películas del Studio Ghibli descubren que, más allá de sus expectativas de

clase, tienen una misión en sus vidas, la cual, por lo regular, radica en restablecer el equilibrio de fuerzas entre la civilización y la naturaleza. Para dar cumplimiento a dicha misión, las heroínas realizan diversos sacrificios personales: desde los más extremos, como ofrendar sus propias vidas (Naushika, en *Kaze no Tani no Naushika*) o ponerlas en peligro (Shiita, en *Tenka no Shiro Rapyuta*; San, en *Mononoke Hime*, y Sophie, en *Hauru no Ugoku Shiro*), hasta los más nimios, como cambiar de empleo y de residencia (Taeko, en *Omohide Poro Poro*). La mayor parte de estos personajes son mujeres jóvenes, honestas y con “corazones alegres y puros” (*akaki kiyoki kokoro*) porque, precisamente, necesitan cumplir con dichas características para entrar en relación con los *kami* (Boyd y Nishimura, 2004).

No hay que perder de vista que todas estas ficciones encuentran su sustento mitológico tanto en el *shintō* popular (y sus leyendas folklóricas) como en el *shintō* de los santuarios (*jinja*). Realizar un análisis específico de las relaciones entre ellos y los motivos, lugares y personajes de las obras del Studio Ghibli, demanda un estudio exhaustivo tanto de las animaciones como de la bibliografía clásica y contemporánea referente al *nihonjinron* (literalmente, “discurso sobre los japoneses”). Esto es necesario debido a que, tal como explica la *Encyclopedia of Shinto*, para investigar los orígenes y las representaciones de los diversos elementos sintoístas, “hay que examinar al mismo tiempo los orígenes y el desarrollo de la cultura japonesa” (Nobutaka, 2009). Por supuesto, esto incluye también a la cultura japonesa contemporánea.

#### A MANERA DE CONCLUSIÓN

En una publicación de corte cristiano, titulada *Lo que hay detrás de las caricaturas* (2001), el pastor, redactor y conferencista mexicano Ernesto Ramírez Ruiz advertía, hace ya algunos años, sobre los ‘peligros’ presentes en las diferentes series de animación japonesa que transmitían, en aquel entonces, Televisa Canal 5 y Televisión Azteca (canales 13 y 7): “Estas caricaturas son

una especie de 'evangelización' de una doctrina oriental, la cual trata de compartir un mensaje que tiene sus raíces en la Nueva Era, en la Metafísica y en las religiones orientales [sic]" (Ramírez, 2001, pp. 17-20).

Tal descripción podría haber sido más precisa si Ramírez Ruiz hubiera investigado respecto a la relación que existe entre la animación japonesa y el *shintō*, o simplemente, recorriendo ese velo orientalista, hubiera explicado qué religiones se practicaban, en aquel entonces, en Japón.

Tal como se ha referido, en el *shintō* popular existen numerosas leyendas folklóricas que han sido recuperadas en las diversas series y películas de animación japonesa, no sólo en aquellas producidas por el Studio Ghibli sino, prácticamente, en todas las que incorporan elementos relacionados con la naturaleza (Thomas, 2008). Sin embargo, los elementos del *shintō* popular presentes en la animación japonesa van más allá de los mensajes ambientalistas e incluyen, para sorpresa y angustia de muchos consumidores, temas como el manejo de la energía vital (*ki*), la crianza y socialización de los hijos, las relaciones intrafamiliares, el cumplimiento de los deberes escolares y civiles, la pertenencia a la comunidad, el desarrollo humano e, incluso, el ejercicio de la sexualidad genital (Wright y Clode, 2005; Thomas, 2008; Drazen, 2010). Si bien muchos elementos del *shintō* popular tienen su origen en el confucianismo, el budismo y en las diferentes corrientes del pensamiento animista, no cabe duda que son, actualmente, una parte fundamental del pensamiento religioso de Japón (Nobutaka, 2009).

La incorporación de elementos provenientes del *shintō* popular en las obras de animación japonesa podría considerarse, según el criterio de los conservadores, una especie de cruzada ideológica en contra de los valores y la forma de ver el mundo en los países católicos, cristianos e islámicos (Ramírez, 2001; TWWK, 2010). Sin embargo, también podría considerarse un hecho casi natural, si se toma en cuenta que el *shintō* ha abarcado la mayor parte de los aspectos de la cultura japonesa tradicional: desde la escritura ideográfica (*kanji*), pasando por los rituales en la comida, hasta el hecho de compartir la tina de baño (*ofuro*) con los demás miembros de la familia. LC

## REFERENCIAS

- BBC (2000), "Pokémon trumped by pocket saints", *BBC News*, 27 de junio, disponible en [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/808361.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/808361.stm), consultado en febrero de 2013.
- Boyd, J. W. y T. Nishimura (2004), "Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film 'Spirited Away'", *The Journal of Religion and Film*, vol. 8, núm. 2, disponible en <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>, consultado en febrero de 2013.
- Cabrera, O. y D. Carreño (2001), "Pokémon, entre el éxito y la condena", *Reforma*, 18 de febrero.
- Camacho, C. (2001), "El párroco de Pachuca tira a la basura pokemones", *La Jornada*, 18 de febrero, disponible en <http://www.jornada.unam.mx/2001/02/19/036n2est.html>, consultado en febrero de 2013.
- Carder, Th. A. (1999), *Pokemon: The Movie-Mewtwo Strikes Back, ChildCare Action Project: Christian Analysis of American Culture*, disponible en <http://www.capalert.com/capreports/pokemonthemovie.htm>, consultado en febrero de 2013.
- Carreño, D. (2001), "Pokémon puede ser 'formativo'", *Reforma*, 16 de marzo.
- Coeyman, M. (2002), "A Japanese animator with a timeless style", *Christian Science Monitor*, 9 de febrero.
- Craig, T. (dir.) (2000), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Nueva York, M. E. Sharpe.
- DOF (Diario Oficial de la Federación) (2001), "Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, de la Ley Federal de Radio y Televisión, de la Ley General que establece las Bases de Coordinación del Sistema Nacional de Seguridad Pública, de la Ley de la Policía Federal Preventiva y de la Ley de Pesca", México, Secretaría de Gobernación, disponible en [http://dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=2067321&fecha=30/11/2000](http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=2067321&fecha=30/11/2000), consultado en febrero de 2013.
- Drazen, P. (2010), "My Shinto Neighbor Totoro", *Ani.me*, disponible en <http://ani.me/zine/lifestyle/article/45/>, consultado en febrero de 2013.
- ICv2 (2010), "Soft Market Seeks Bestsellers: Anime Market Size Estimate", *ICv2*, disponible en <http://www.icv2.com/articles/news/18509.html>, consultado en febrero de 2013.
- Iwabuchi, K. (2002), *Recentering globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham/Londres, Duke University Press.
- JETRO (Japan Economic Monthly) (2008), "Anime Industry in Japan", *The Japan External Trade Organization*, disponible en [http://www.jetro.org/trends/market\\_info\\_anime.pdf](http://www.jetro.org/trends/market_info_anime.pdf), consultado en febrero de 2013.
- Kelts, R. (2006), *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Nueva York, Palgrave Macmillan.
- Krolicki, K. (2002), "Japan Director Miyazaki Offers Complex Kids Tale", *Reuters*, 18 de septiembre.

- Macias, P. (1999), *Japan Edge: The Insider's Guide to Japanese Pop Subculture*, San Francisco, Cadence Books.
- Miyazaki, Hayao (1984), *Kaze no Tani no Naushika*, cinta cinematográfica, Hakuhodo/Nibariki/Tokuma Shoten, Japón.
- Miyazaki, Hayao (1986), *Tenkū no Shiro Rapyuta*, cinta cinematográfica, Nibariki/Studio Ghibli/Tokuma Shoten, Japón.
- Miyazaki, Hayao (1988), *Tonari no Totoro*, cinta cinematográfica, Tokuma Japan Communications/Studio Ghibli/Nibariki, Japón.
- Miyazaki, Hayao (1997), *Mononoke Hime*, cinta cinematográfica, Nibariki/Studio Ghibli/Nippon Television Network Corporation, Japón.
- Miyazaki, Hayao (2003), *Sen to Chihiro no kamikakushi*, cinta cinematográfica, Studio Ghibli/Nippon Television Network Corporation, Japón.
- Moore, D. (1999), "Pokemon gets cautious reception from Christian media analysts", *Baptist Press*, disponible en <http://www.bpnews.net/bpnews.asp?id=2871>, consultado en febrero de 2013.
- Murphy, D. (2000), "Pokémon: una perspectiva cristiana", *Maranatha Life*, disponible en <http://maranathalife.com/spanish/teaching/pokemon.htm>, consultado en febrero de 2013.
- Nibariki-TGNDDTM (2001), Box office/business for *Sen to Chihiro no kamikakushi*, *IMDb*, disponible en [http://www.imdb.com/title/tt0245429/business?ref\\_=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt0245429/business?ref_=tt_dt_bus), consultado en febrero de 2013.
- Nobutaka, I. (2009), "Introducción general", *Encyclopedia of Shinto*, Tokio, Kokugakuin University, disponible en <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=1615>, consultado en febrero de 2013.
- Peralta, J. (2001a), "Anuncian quema de 'Pokémon' en Hidalgo", *Reforma*, 13 de febrero.
- Peralta, J. (2001b), "Convocan a otros cultos a quemar Pokemones", *Reforma*, 14 de febrero.
- Peralta, J. (2001c), "Cancela sacerdote quema de 'Pokémon'", *Reforma*, 19 de febrero.
- Ramírez, E. (2001), *Lo que hay detrás de las caricaturas*, México, Palabra Viva.
- Sorensen, L-M. (2008), "Animated animism: the global ways of Japan's national spirits", *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*, vol. 6, núm. 1, pp. 181-196.
- Takahata, Isao (1991), *Omohide Poro Poro*, cinta cinematográfica, Nippon Television Network Corporation/Studio Ghibli/Tokuma Shoten, Japón.
- Thomas, J. B. (2007), "*Shūkyō asobi* and Miyazaki Hayao's anime", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 10, núm. 3, pp. 73-95.
- Thomas, J. B. (2008), *Religious manga culture: the conflation of religion and entertainment in contemporary Japan*, tesis de maestría, University of Hawaii, disponible en [http://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/handle/10125/20884/M.A.CB5.H3\\_3503\\_r.pdf](http://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/handle/10125/20884/M.A.CB5.H3_3503_r.pdf), consultado en febrero de 2013.
- Tobin, J. (dir.) (2004), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University Press.
- TWWK (2010), "Pick Six: Viewing Anime Through a Christian Lens", en *Beneath the Tangles*, disponible en <http://beneaththetangles.wordpress.com/2010/09/20/pick-six-viewing-anime-through-a-christian-lens/>, consultado en febrero de 2013.
- Van Zoelen, A. (2012), "Hayao Miyazaki: Recovery of Japanese Cultural Values", *Introduction to Visual Culture*, 13 de diciembre, disponible en <http://culturevisuelle.org/introtovc/archives/727>, consultado en febrero de 2013.
- Wright, L. (2004), "Wonderment and awe: the way of the kami", *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, núm. 5, disponible en <http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/wonderment-and-awe-the-way-of-the-kami-lucy-wright/>, consultado en febrero de 2013.
- Wright, L. (2005), "Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki", *Journal of Religion and Popular Culture*, núm. 10, Department of Religion and Culture, The University of Saskatchewan, disponible en <http://www.usask.ca/relst/jrpc/art10-miyazaki.html>, consultado en febrero de 2013.
- Wright, L. y J. Clode (2005), "The animated worlds of Hayao Miyazaki: Filmic representations of Shinto", *Metro: Australia's Film & Media Magazine*, núm. 143, pp. 46-51.
- Yamanaka, H. (2008), "The Utopian 'Power to Live': The Miyazaki Phenomenon", *Japanese Visual Culture*, Nueva York, M. E. Sharpe, pp. 237-55.
- Yoshioka, Sh. (2008), "Heart of Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*", *Japanese Visual Culture*, Nueva York, M. E. Sharpe, pp. 256-73.
- CHRISTIAN EMMANUEL HERNÁNDEZ ESQUIVEL. Licenciado en Letras Latinoamericanas por la Universidad Autónoma del Estado de México. Egresado de la Maestría en Estudios de Asia y África, especialidad Japón, por El Colegio de México. Miembro fundador de la Asociación de Japonés del Estado de México. Actualmente dirige el taller de cultura e idioma japonés de la UAEM.