



## Miyazaki a través de Jameson: la alegoría en *El Viaje de Chihiro*

### Miyazaki through Jameson: the allegory in *Spirited Away*

Mauro Daniel Naccarato<sup>1</sup>

Universidad de Buenos Aires  
[maurodnaccarato@gmail.com](mailto:maurodnaccarato@gmail.com)

**Resumen:** Argumento que la película japonesa *El viaje de Chihiro* del director Hayao Miyazaki es una alegoría nacional en términos de Jameson. Esto es así porque, en primer lugar, el destino individual de su protagonista representa una aporía entre nacionalismo y globalización; en segundo lugar, la alegoría es consciente y voluntaria; en tercer lugar, la forma de representación constituye una alteridad cultural frente a las formas occidentales; en cuarto lugar, porque la película es síntoma de una oposición entre cultura y Naturaleza. Realizo esta lectura inscribiéndome en el campo de los estudios culturales. Además, el modelo cuaternario de explicación alegórica al que suscribe Jameson me permite explicar qué sentido tiene que una película pensada para niños/as pueda tener estas características.

**Palabras clave:** Japón – alegoría nacional – Shinto – nacionalismo

**Abstract:** I argue that the Japanese film *Spirited Away* by director Hayao Miyazaki is a national allegory in Jameson terms. This is so because, in the first place, the individual destiny of its protagonist represents an aporia between nationalism and globalization; second, the allegory is conscious and voluntary; thirdly, the form of representation constitutes a cultural alterity in the face of Western forms; fourthly, because the film is a symptom of an opposition between culture and Nature. I am doing this reading enrolling in the field of cultural studies. In addition, the quaternary model of allegorical explanation to which Jameson subscribes allows me to explain what sense it makes that a film designed for children can have these characteristics.

**Keywords:** Japan – national allegory – Shinto – nationalism

---

<sup>1</sup> Mauro Daniel Naccarato es profesor de Filosofía por la Universidad de Buenos Aires.

El diccionario de retórica de Marchese y Forradellas define a la alegoría como una figura retórica de pensamiento en la cual “un término (denotación) refiere a un significado oculto y más profundo (connotación)” (19). La distinción alude a dos niveles de significación distintos, uno de los cuales, la denotación, es el significado literal o natural, y el otro, el sentido desviado, que tiene la finalidad de producir un efecto estilístico. Esta figura también es considerada como una “metáfora continuada” porque está compuesta a menudo de metáforas y comparaciones, y tiene su misma estructura dual (Beristáin 35). Sin embargo, la alegoría refiere a un nivel semántico más amplio que el de las palabras: los enunciados completos y las imágenes, ya que conforma narraciones. El hecho de que la alegoría sea una figura del pensamiento implica que se pueda realizar la extrapolación del recurso retórico desde los textos hacia la expresión audiovisual y el cine, tema que me interesa tratar en este trabajo.

Según el análisis que Jameson hace en *Allegory and Ideology*, el sistema de doble nivel significativo que señalan Marchese y Forradellas es señal de mala alegoría, en tanto representa una regresión al nivel del simbolismo (28). El símbolo, como objeto semiótico, es un signo compuesto de dos sentidos: un sentido literal y otro que se obtiene por analogía (Marchese y Forradellas 384). Si la alegoría es dual en este sentido, sostiene Jameson, se produce una dispersión de los elementos de la narrativa, independizándose sus interpretaciones sin que vuelvan a reunirse, y a la vez una correspondencia reversible entre ambos niveles (*Allegory and Ideology* 25). El autor se inscribe así en el movimiento de apropiación neoretórica de esta figura del pensamiento, de la que forman parte Frye, de Man y el grupo  $\mu$ , entre otros, en el que se supera la interpretación alegórica prefijada y unilateral que proponía la retórica clásica.

Sumado a esto, Jameson sostiene que la alegoría dual es señal de humanismo, el cual postula a la naturaleza humana como base de su metafísica normativa y como justificación de la existencia de significados

naturales (*Allegory and Ideology* 28). No obstante, esta ideología implica el riesgo de que cualquier grupo social pueda adjudicarse la correcta determinación de esa esencia humana, como puede ser el caso de la ciencia, pero también de la religión o los movimientos políticos, y obturar la discusión, constituyendo un dogma<sup>2</sup>. Entonces, tanto la metáfora como el símbolo se diferencian de la alegoría por ser no narrativos y proponer una única analogía para el sentido literal (Jameson “From metaphor” 27).

Una alternativa al sistema hermenéutico dual de la alegoría es el tripartito o la fábula. Esta consiste en el sistema dual antedicho más un tercer nivel de sentido que denota una enseñanza. El nivel pedagógico permite a Jameson, por ejemplo, relacionar este sistema con el de la ciencia, ya que la interpretación bajo este paradigma tiene una función epistémica (*Allegory and Ideology* 30). Según Jameson, el problema con este sistema es que es incompleto, por lo que al igual que el sistema dual, no es lo suficientemente reflexivo y también sostiene la ideología humanista (30).

Por esta razón, Jameson propone retomar un sistema cuaternario de interpretación de alegorías de la tradición teológica que permite conectar sus distintos niveles. Inspirándose en el cuadrado semiótico de Greimas, el autor distingue dos tipos de negaciones entre los distintos niveles de significado de la alegoría. La primera se da entre un primer nivel de sentido, el literal y más fundamental, y un segundo nivel dependiente del primero, el propiamente alegórico, que denota un sentido que está oculto a la primera lectura del texto. La segunda negación ocurre entre un tercer nivel de sentido, el moral o individual, donde quien interpreta encuentra una enseñanza que puede aplicar a su vida, y el nivel anagógico o político, el cual denota enseñanzas para un conjunto o colectivo de individuos. La alegoría es

---

<sup>2</sup> Un ejemplo interesante de este punto es el uso que el nazismo hizo del arte para defender el naturalismo de la nación alemana, y que llevó a la creación de una tradición antiestética en la que se inscribe Jameson. Este análisis puede hallarse en: Siebers, Tobin. “Allegory and the Aesthetic Ideology”. *Interpretation and Allegory: Antiquity to the Modern Period*. Ed. Jon Whitman. Boston: Brill. 2000. 469-485.

la unión de estas negaciones bajo un sistema común (Jameson *Allegory and Ideology* 37). De esto se desprende que la variación en el esquema interpretativo resultante dependerá del nivel literal elegido en la obra, que puede constar de una de las partes de la narrativa, la totalidad o incluso la materialidad misma de la obra, es decir, la obra como producto cultural. La idea de Jameson detrás de su análisis de la alegoría es que esta figura de pensamiento permita superar las distancias e inconmensurabilidades de la llamada posmodernidad<sup>3</sup>. Y esta es la razón por la que la alegoría retomó impulso con el resurgimiento de los trabajos de Walter Benjamin de la década del veinte y Paul de Man en los cincuenta luego de ser desdeñada durante la modernidad, donde se buscaba el dualismo tajante del símbolo (*Allegory and Ideology* 41-42).

Cabe mencionar que el modelo cuaternario de la alegoría de Jameson es una reapropiación de lo que ya había hecho Northrop Frye en *Anatomy of Criticism* y su criticismo ético. No obstante, Jameson critica el uso que este hace del modelo cuaternario y teológico de los medievales, ya que convierte el cuarto nivel (anagógico) en la expresión de las realidades utópicas de un sujeto individual (*Documentos de cultura* 59). Por su parte, Jameson busca superar las categorías individualistas de análisis para llegar a los aspectos colectivos y políticos que una interpretación alegórica debería alcanzar para lograr una hermenéutica marxista.

Para Jameson, las alegorías se reproducen en distintos tipos de “artefactos culturales” (del cine, la literatura, las artes plásticas, la arquitectura, etc.), los cuales dejan de ser meramente objetos estéticos, y pasan a ser actos ideológicos e interpretaciones de una realidad histórica

---

<sup>3</sup>Jameson llama “posmodernidad” al proceso histórico actual, que se corresponde con el capitalismo tardío o transnacional. Esta periodización se la debe a Mandel, el cual propone una división tripartita del capitalismo (capitalismo de mercado, capitalismo de monopolios o imperialista, capitalismo tardío o transnacional). Según Jameson, cada una de estas fases se corresponde con un movimiento estético (realismo, modernismo y posmodernismo, respectivamente). Para este análisis, véase Jameson, Frederic. *Posmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

particular (*Documentos de cultura* 64). Así, es posible “desinflar” las alegorías que pretenden elevar la autoestima de una sociedad o comunidad, revelando su estatus ideológico. Esto da cuenta de las motivaciones marxistas de Jameson, ya que, toda obra de arte refleja los niveles estructurales y superestructurales del sistema ideológico capitalista, las utopías políticas de una sociedad determinada y permite pensar la transformación social de la realidad. Las verdaderas obras alegóricas permiten ser interpretadas no solo con la dualidad del símbolo, sino también como objetos culturales que expresan las contradicciones inherentes (e insalvables) del capitalismo (*Allegory and Ideology* 328). Entonces, la solución jamesoniana a la estética del símbolo y la fábula es una hermenéutica materialista que concibe las obras de la cultura en su materialidad productiva y su significado histórico y práctico. Bajo esta teoría, la estética se convierte en la alegoría misma de la producción (55).

Estas son las razones por la que, como expresa Walsh, Jameson escribe *en torno* de los *films* que discute, y no tanto *sobre* ellos mismos (486). Es decir, no se centra en los aspectos formales específicos de una película (el uso de recursos cinematográficos, estructura del guion, etc.) o los propios de un texto, sino que realiza un análisis intertextual y multidisciplinario que abarca lo estético, pero también lo político, lo social, lo económico y lo histórico en general. Así, puede incluir al cine junto con otro tipo de obras de arte en una narrativa histórica más amplia. En palabras de Jameson: “Y es que, en el fondo, aquello de que trata la representación es siempre la propia totalidad social y nunca lo ha sido tanto como en la actual época, con una red colectiva multinacional global” (*La estética geopolítica* 25).

Para aplicar y discutir el aparato teórico jamesoniano, analizaré una película del director japonés Hayao Miyazaki, quien interviene a principios del siglo XXI en un contexto de crisis económica en Japón. Me refiero a *El*

*viaje de Chihiro*. Para esto, realizaré una interpretación alegórica de la narrativa literal de la obra para mostrar cómo esta compone una alegoría nacional.

### **La alegoría nacional y la narración global en *El viaje de Chihiro***

*El viaje de Chihiro*, cuyo nombre original es 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*<sup>4</sup>), es una película de *anime* japonesa producida por Studio Ghibli y dirigida por Hayao Miyazaki. Fue estrenada por primera vez en Japón en 2001, en Estados Unidos en 2002 y en la mayor parte de Latinoamérica en 2003. Fue hasta 2016 la película de *anime* más taquillera de la historia, recaudando más de trescientos millones de dólares a nivel mundial. *El viaje de Chihiro* fue la ganadora del Oscar a la mejor película de animación en el 2003, ceremonia a la que Miyazaki no acudió como protesta en contra de la intervención militar estadounidense en Irak por el gobierno de George W. Bush en marzo de ese año. La cinta es una muestra de cine de autor, en el que se puede reconocer un estilo personal de cinematografía. En sus obras anteriores ya se encuentran temáticas comunes, como la preferencia por protagonistas femeninas, el interés por la infancia, la relación entre la naturaleza y el hombre, la mitología, la historia japonesa y la fantasía en general.

*El viaje de Chihiro* nos relata la historia de Chihiro Ogino, una niña de 10 años, cuyos padres decidieron mudarse a un barrio japonés mejor posicionado en la escala social. En el viaje hacia su nueva casa, la familia toma un atajo en donde pasan junto a estatuas de deidades japonesas que Chihiro observa extrañada, hasta toparse con un edificio misterioso que contiene un pasaje hacia una zona desconocida que se asemeja a un parque de diversiones abandonado. Sin embargo, este lugar resultará ser el mundo de los dioses<sup>5</sup> o

---

<sup>4</sup> Literalmente ‘*El rapto divino de Sen y Chihiro*’ (Rubio Prats, Jiménez Ordóñez 15).

<sup>5</sup> Utilizo “dios/dioses” en minúscula para referirme a los *kami*. Analizo este concepto en el siguiente apartado.

divinidades *kami*, invisibles en el mundo normal, que aparecen en la noche. Una vez allí, la familia encuentra un pequeño pueblo que funciona como feria del supuesto parque, al que llegaron atravesado un río casi seco. En el lugar se topan con un banquete que los padres de Chihiro comienzan a comer sin permiso y sin saber que esa comida estaba destinada a los dioses. Como castigo, los padres son convertidos en cerdos y la niña queda sola y perdida en ese mundo, ya que el río que atravesó ahora se ha llenado y se ha hecho más extenso. Sin embargo, un joven llamado Haku la ayudará a escapar, advirtiéndole que aquellos que no trabajan en ese mundo desaparecen o se convierten en animales. Para lograr su cometido, Chihiro tendrá que trabajar en una enorme casa de baños<sup>6</sup> perteneciente a ese mundo fantástico, atendiendo a los cansados dioses *kami*, para la bruja Yubaba, quien controla a sus empleados robándoles parte del nombre.

Chihiro, rebautizada por la bruja como “Sen”, se encuentra en su primer día de trabajo con Kaonashi (literalmente Sin-rostro), un ente enmascarado, a quien deja ingresar una noche de lluvia a la casa de baños. Una vez dentro, esta entidad ofrece grandes cantidades de oro (que luego se nos muestra que es oro ficticio) a los empleados a cambio de comida y atención, por lo que es recibido con los lujos propios de una divinidad importante. Sin embargo, la comida no es suficiente y Kaonashi comienza a devorarse a los empleados.

Mientras tanto, Chihiro ve a un dragón herido volar hacia la habitación de Yubaba. Instintivamente siente que ese dragón es Haku. Al dirigirse a la oficina de la bruja, conoce a su hijo Bô, el dragón, y a la hermana de Yubaba, Zeniba, quien convierte a Bô en una rata y se queja de que el dragón le ha robado un sello mágico. Acto seguido, Chihiro logra ayudar a Haku gracias a la ayuda de Kamaji, el hombre de la caldera. La niña consigue sacar a Sin-rostro de la casa de baños, y se sube con él, la rata y un pájaro a un tren para

---

<sup>6</sup> O casa de aceite, una de las instituciones japonesas más antiguas dedicadas a la “purificación”, al ocio y la socialización.

dirigirse a la casa de Zeniba, a quien le devuelve el amuleto robado que consiguió ayudando a Haku. Por esta acción, ella le regala un amuleto que consiste en una banda para atarse el pelo. Luego, Chihiro se reencuentra con Haku y recuerda su verdadero nombre, así como también su amigo, quien resulta ser el *kami* de un río al que la niña había caído cuando era pequeña.

Por último, ya en la casa de baños, Yubaba le propone un acertijo a Chihiro para liberar a sus padres: tiene que reconocerlos de entre una manada de cerdos. Chihiro reconoce que allí no están sus padres, logra liberarlos y escapar con ellos del mundo mágico en el que estaba atrapada. Al cruzar el pasaje de entrada, la niña parece haber olvidado lo vivido, pero luego mira hacia atrás, como recordando. Aunque pueda interpretarse que todo no fue más que un sueño, se nos enseña que Chihiro sigue teniendo el amuleto que Zeniba le regaló.

¿En qué sentido esta narrativa constituye una alegoría nacional? En primer lugar, podría decirse que hay una primera reacción “occidental” frente a una película oriental como esta, plagada de referencias culturales, que es la sensación de que está dirigida a un otro ajeno a nuestra cultura, y que nuestra ingenuidad frente a tantas referencias implícitas no ocurre a los miembros de esa cultura meta para la cual está pensada, y para los cuales tiene un interés social que no compartimos. Esto es lo que sucede, según Jameson, frente a las alegorías nacionales, en las que “la historia de un destino individual y privado es siempre una alegoría de la situación conflictiva de la cultura y la sociedad públicas del tercer mundo” (“La literatura del tercer mundo” 171). En los países tercermundistas, dice Jameson, la economía está atravesando las transiciones producidas por el capitalismo global, por lo que las narrativas de sus obras no pueden tener las características “psicologistas” o individualistas de las del primer mundo occidental y puramente capitalista, en el cual la vivencia privada es concebida como una esfera separada de la que teorizan las ciencias económicas, y de la dinámica política. Esta categoría fue propuesta por Jameson en la década de los ochenta para referirse a obras



del siglo XX del llamado “tercer mundo” antes de la finalización de la Guerra Fría. Sin embargo, el autor aclara que la categoría puede también pensarse para otras naciones no tercermundistas (169n6). Entonces, el destino individual de la protagonista, Chihiro, representa un conflicto o aporía: por un lado, el nacionalismo, representado por el sintoísmo y la denuncia de los cambios en el sistema de producción que afectan al modo tradicional de producción de ese país y, paralelamente, a su cultura y sus tradiciones; por otro lado, la celebración de ese eclecticismo cultural<sup>7</sup>.

De lo anterior se desprende que las alegorías del tercer mundo son conscientemente políticas y reflejan un proyecto colectivo, mientras que las del primer mundo lo son solo inconscientemente y de manera derivada, y su aspecto político está reprimido (Jameson, “La literatura del tercer mundo” 184). Esto es propio de la obra de un intelectual político: “en el tercer mundo, la condición del intelectual es siempre de un modo u otro la de un intelectual político” (180). En tercer lugar, en las alegorías nacionales la forma de representación se desarrolla al margen de las propias del posmodernismo occidental. En el caso de *El viaje de Chihiro*, esto es evidente con el *anime* como medio de representación de origen japonés, si bien la película también posee características posmodernistas. Y, en cuarto lugar, la película simboliza una oposición entre cultura y Naturaleza. En *Posmodernism*, Jameson sostiene que las obras artísticas del modernismo se caracterizaban por expresar la oposición entre Naturaleza y cultura (9). Esto significa que estas obras reflejan una oposición entre aquello no capturado por la cultura capitalista, esto es, el Ser y lo arcaico, y aquello propio de la sociedad burguesa. Lo primero, que simboliza lo Otro en términos culturales, pasa a formar parte del Tercer Mundo en el capitalismo tardío, mientras que la cultura se totaliza en los países del Primer Mundo y pasa a conformar una “segunda naturaleza”, en términos hegelianos. Sostendré que en *El viaje de*

---

<sup>7</sup> Como muestra Jameson, este tipo de aporía no es exclusiva de las alegorías nacionales (*Documentos de cultura* 15-82), pero sí lo es que su interpretación rechace una aproximación individualista.

*Chihiro* son los desastres ecológicos los que ocupan el rol de Naturaleza, y es esta circunstancia la que hace que Japón tenga una consciencia más situacional y materialista de su propia realidad y que permite a sus obras pensar un futuro colectivo<sup>8</sup>. Esto quedará en evidencia con los cuatro niveles que propone Jameson para analizar alegorías. Ahora propongo dirigirnos en torno de la película, para justificar estos puntos y ser fieles a la hermenéutica jamesoniana.

### **Chihiro es el Japón de posguerra**

La historia japonesa de posguerra está caracterizada por la desmilitarización, la democratización y la rehabilitación del país (Fukui 160-161). Luego de la Segunda Guerra Mundial, se produjo la rendición del emperador Hirohito, quien era el continuador de un reinado de corte nacionalista que había encontrado en el expansionismo, de la mano de la instauración de sintoísmo (*Shintō*) como culto religioso nacional, la solución a la crisis económica producto de la caída del precio del arroz (Laborde Carranco 124). No obstante, le fue concedida la inmunidad judicial por su participación en la guerra y fue mantenido como emperador, sin su carácter de divinidad. Así mismo, Japón fue ocupado por Estados Unidos, el cual hizo del país “el baluarte anticomunista en Asia del Este”, llevándolo a un crecimiento económico sin precedentes, gran prosperidad y urbanización de sus ciudades con el programa de “Asistencia Oficial para el Desarrollo” (Clammer 8). Esto tuvo como consecuencia que Japón se convirtiera en el principal aliado de Estados Unidos en el Pacífico y lograra un crecimiento sostenido de su economía durante aproximadamente 20 años, desde la década de los 50 hasta fines de los 60 (Laborde Carranco 17). Luego del crecimiento, se produjo su descenso frente a la depreciación del yen y la disyuntiva de reconversión industrial frente a las crisis mundiales (Rodríguez

---

<sup>8</sup> Jameson desarrolla esta “conciencia situacional” a partir de la lucha entre el amo (idealista, representante del Primer Mundo) y el esclavo (en contacto con la materia, representante del Tercer Mundo) (“La literatura del tercer mundo” 192-193)

Medina, 87). Un evento económico que provocó gran impacto en la economía japonesa (y como veremos, en el propio Miyazaki) fue la creación de burbujas bursátiles e inmobiliarias<sup>9</sup> en Japón entre 1989 y 1991, que conllevó grandes ganancias a los grupos industriales japoneses concentrados (87). Sin embargo, esto resultó en una recesión de la economía japonesa durante la mayor parte de la década del noventa. *El viaje de Chihiro* se concibe a finales de los noventa, en este contexto de crisis. Este período se conoce como “la década perdida” de la economía japonesa, que va desde 1992 hasta el 2002 (Solís Rosales 202).

La evolución del sintoísmo desde el Japón de preguerra hasta el de posguerra nos puede ayudar a comprender el papel que juega esta “religión” para *El viaje de Chihiro*. Siguiendo a Stuart Picken, la palabra sintoísmo en español proviene del japonés *Shintō* (romanización de 神道), que está compuesta de dos palabras japonesas: *shin* (que también puede ser leída como *kami*), y *tō* (camino), lo que en conjunto se traduce como “el camino de los *kami*”. *Kami* suele ser traducida como “dios/dioses” en minúscula, y hace referencia a la esencia de muchos fenómenos que los japoneses creen que poseen un carácter divino, como ser rocas, ríos, animales, plantas e incluso personas (Picken 22). El concepto de “camino” se relaciona con la idea de que *Shintō* no tiene un fundador histórico, a diferencia del budismo y el cristianismo, por lo que sería una forma de cultura popular que fue evolucionando a lo largo de la historia (25).

El sintoísmo de preguerra tuvo características nacionalistas muy marcadas. Durante el período Meiji<sup>10</sup> (1868, 1912), Japón se vio forzado a un programa de modernización del Estado frente al peligro de invasión por parte de la armada estadounidense (Picken 35). En este período es cuando el

---

<sup>9</sup> Se denomina burbuja económica a una situación en la que el valor de un bien se dispara en alza de manera anormal y descontrolada producto de la especulación financiera. En el caso japonés, fue la revalorización de activos financieros e inmobiliarios los que produjeron la crisis del sistema financiero.

<sup>10</sup> La historia japonesa se divide en períodos que llevan el nombre de los emperadores que los gobernaron.

sintoísmo es instituido como una religión independiente del budismo y el confucianismo<sup>11</sup> (que hasta ese momento compartían gran parte de los santuarios y rituales con *Shintō*) para producir un retorno al “sintoísmo puro”, junto con un sistema propagandístico para incentivarlo y educar a la gente en las nuevas políticas del gobierno (36). Estas nuevas políticas incluían la renovación tecnológica y la apertura económica. El nuevo régimen quería imponer la idea de un “nativismo nostálgico” que idealizara la antigüedad japonesa como una era divina de armonía e inocencia (Breen y Teeuwen 8). No obstante, en 1900 el sintoísmo es distinguido como “no religión” y sus santuarios financiados por el Estado (ahora solo el budismo, el confucianismo y las sectas sintoístas<sup>12</sup> pertenecían a la categoría “religión”), de manera que cualquier ciudadano pudiera ir a rendir culto a los santuarios<sup>13</sup>, independientemente de su religión. Esto solo fue posible gracias a un tipo de culto popular como *Shintō*, que se sustenta desde sus inicios en los santuarios, los rituales y los festivales dedicados a los *kami* y su relación con el emperador, y no, como en el caso del cristianismo, en la creencia personal en un Dios<sup>14</sup>. No obstante, hasta 1945, el sintoísmo fue una institución patriótica, cuyos rituales se utilizaron para promover el nacionalismo y justificar las invasiones japonesas a los países limítrofes (38-39). Pero es de destacar que muchos de los ritos que hoy se llevan a cabo en Japón fueron producto de esta época (12).

---

<sup>11</sup> El budismo y el confucianismo llegan a Japón desde China y Corea alrededor del siglo 6 d.C., cuando el sintoísmo ya se practicaba en el país nipón.

<sup>12</sup> Variaciones de *Shintō*, surgidas durante la renovación Meiji, que poseen doctrina propia y un fundador, a diferencia de lo que constituye el sintoísmo tradicional, que no comprende un cuerpo estructurado de creencias.

<sup>13</sup> Se utiliza el término “santuario” para referirse a los lugares de culto del sintoísmo, mientras que “templo” para los lugares de culto budistas.

<sup>14</sup> El sintoísmo es un cuerpo de prácticas y doctrinas que difícilmente puedan unificarse bajo el rótulo occidental de “religión” unificada. Además de las sectas *Shintō*, existe la siguiente subdivisión: *Koshitsu Shintō* (los rituales y ceremonias ejecutados por el Emperador o la Casa Imperial, cuya gran mayoría no son públicos y cuentan con santuarios específicos), *Jinja Shintō* (los rituales y ceremonias tradicionales en los que se rinde culto a los *kami* dentro de los santuarios) y *Minzoku Shintō* (los festivales que se realizan en cada una de las estaciones del año para adorar a los *kami*).

Estos hechos son los que hicieron que los Aliados que ocuparon Japón luego de su rendición en 1945 vieran en el sintoísmo el fundamento ideológico del expansionismo japonés y la adoración al emperador, y separaran consecuentemente en la Constitución de posguerra todo lazo económico de este culto con el Estado (Breen y Teeuwen 2, 5). Hasta la actualidad, los santuarios sobreviven gracias a las donaciones de la comunidad de la que forman parte y la realización de rituales privados como, por ejemplo, el *jichin-sai* (literalmente “ritual innovador”) cuando se realiza la construcción de una nueva casa o incluso una nueva empresa, para apaciguar a los *kami* del lugar. Así, el sintoísmo pasa a ser oficialmente una religión más sin injerencia estatal. Actualmente es la religión japonesa oficial con mayor cantidad de practicantes (88.9 millones), seguida por el budismo (84.8 millones) y, en menor medida, por el cristianismo y otros grupos religiosos (9.3 millones), aunque es común que muchos sintoístas participen en prácticas budistas y viceversa (“2020 report” en línea).

También debemos destacar, siguiendo el análisis antropológico de John Clammer, que Japón es una sociedad en la que el consumo y la religión conviven de manera muy cómoda, e incluso muchas veces la religión sustenta al consumo mismo (*Contemporary Japan* 8). Un ejemplo de esto es la transformación que algunos cultos sufrieron con la adopción del capitalismo en Japón desde el período Meiji, como el caso del culto a Inari, un *kami* que históricamente era relacionado con la fertilidad, y que hoy funciona como culto a los negocios y el dinero (153). Además, es la regla que los visitantes aporten dinero cada vez que acuden a un santuario sintoísta, e incluso compren souvenirs y amuletos en tiendas que se encuentran dentro del santuario mismo para la salud, el éxito laboral o el amor.

La práctica de ofrecer y recibir regalos representa una de las principales formas de consumo japonés, lo que constituye en sí misma una “economía de los regalos” (Clammer, *Contemporary Japan* 16, 77). Esta práctica funciona como cohesora social, permitiendo a los japoneses

establecer lazos sociales de obligación y reciprocidad (17-18). Existe toda una semiótica de los objetos que forman parte de este “ritual consumista”, y su buen ejercicio consiste en el conocimiento de esta simbología. En *El viaje de Chihiro*, esta lógica está muy presente: podemos pensar en el regalo de Zeniba a Chihiro luego de que esta le devolviera su sello mágico, o la albóndiga amarga que el *kami* del río que la protagonista ayuda le regala como recompensa. Clammer también afirma que no existe en Japón el individualismo en el sentido occidental, sino más bien una forma de “grupismo”, en el cual es muy importante pertenecer a un grupo o comunidad a partir del cual se forja la propia identidad (47). No obstante, según el japonólogo Lanzaco Salafranca, en las últimas décadas la nueva ética capitalista del éxito, la inestabilidad laboral y las nuevas formas de empleo produjeron una merma en la espiritualidad sintoísta de muchos japoneses y una tendencia al individualismo (264-265, 273). Entonces, ¿en qué sentido *El viaje de Chihiro* apela al sintoísmo?

Para empezar, *Shintō* se halla presente en gran parte de las obras de *anime* japonesas, especialmente en las de Studio Ghibli. El *anime* como estilo de animación originario de Japón significa para el país nipón una de sus principales industrias del entretenimiento. Su origen no se da hasta la década de los sesenta, época dorada de las producciones de Disney, de las cuales toma muchos de sus elementos, pero que se desarrolla paralelamente a ellas. Esto permitió que el *anime* pudiera constituirse como una verdadera alteridad cultural al gigante Disney en cuanto a la animación, teniendo sus propias temáticas, que en su gran mayoría reflejan y critican la cultura y sociedad japonesas. Si bien el lenguaje estético de *El viaje de Chihiro* posee

características posmodernistas<sup>15</sup>, sostengo que es su alteridad con las formas de animación occidentales la que contribuye a pensar la película como una alegoría nacional.

De acuerdo con las declaraciones de Miyazaki en una entrevista, *El viaje de Chihiro* está inspirada en un festival llamado Shimotsuki, realizado en Toyama, donde se preparan *ofuros*<sup>16</sup> para “bañar” a los dioses y apaciguarlos (Miyazaki, *Turning Point* 264). En la película, los seres que acuden a la casa de baños en procesión son divinidades *kami* de todo Japón. Los rituales sintoístas se centran en los conceptos de impureza (*tsumi*) y la purificación (*oharai*), que concierne no solo aspectos físicos de una persona, sino también lo espiritual. La práctica de los baños calientes en la noche como forma de purificación es una tradición que constituye lo que suele denominarse *shintō* con minúscula, es decir, un conjunto de prácticas y actitudes sintoístas que forman parte de la vida diaria de la mayoría de los japoneses (Picken 4). No obstante, en los festivales es la comunidad como colectivo la que ofrece adoración al *kami* de un santuario específico durante varios días. Estos festejos incluyen ofrecer comida y bebida a las representaciones de la divinidad en cuestión, realizar bailes y música tradicionales, y transportar vagones con el *kami* del santuario (177-179). Los dioses, para Miyazaki, están exhaustos, ya que son utilizados en rituales privados y santuarios para amparar ideas capitalistas, como ser el éxito en los negocios, que falsifican la pureza natural que tienen estas divinidades (*Turning Point* 265).

En la película, los *kami* deben pagar el servicio que allí se ofrece en oro, reflejando así la convivencia entre la lógica capitalista y el mundo divino. Esto significaría que el sintoísmo, al igual que el cristianismo, logró amoldarse a este sistema económico y sobrevivir a él, tal como vimos en el análisis de

---

<sup>15</sup> Según Jameson, este lenguaje se caracteriza fundamentalmente por: el pastiche (la mezcla de estilos), la ausencia del sujeto (en términos de estilos personales), y el modo nostálgico (cuyo principal exponente es el cine ambientado en épocas pasadas).

<sup>16</sup> Nombre japonés que designa a los baños calientes típicos de Japón.

Clammer. Por su parte, Yubaba solo quiere ofrecer un buen servicio a los *kami*, y no parece interesarse por el significado que tiene esa purificación<sup>17</sup>. Sin embargo, este aspecto *per se* no aparece representado de forma negativa, sino que es el tipo de entidad del que se acepta el oro lo que provoca la tragedia en *El viaje de Chihiro*. Kaonashi, el ente sin rostro, se hace pasar por un *kami* y es adorado como tal al ofrecer grandes cantidades de oro (que resulta ser ficticio). Este impostor representaría los falsos dioses a los que se les rinde culto (con rituales sintoístas) en el Japón contemporáneo a Miyazaki. La enseñanza, en este caso, sería tanto ética como moral: no debe aceptarse el oro fácil que ofrece Kaonashi (que representaría el fruto de la especulación financiera), y no debe trabajarse solo por el oro, sino por el bien que se hace sobre los *kami*. Esto es lo que nos enseña Chihiro en su altercado con esta entidad, ya que la niña se rehúsa a aceptar su oro (desmedido) y solo así logra apaciguarla. Vemos aquí que los modos de producción se hacen patentes en forma de conflicto entre lo nacional y lo venido de “afuera”, que viene a destruirlo. Miyazaki representa de esta manera la crisis económica que produjo en Japón la burbuja especulativa de fines de los ochenta, cuyas consecuencias se extendieron hasta el 2002.

### **Nacionalismo y globalización**

De acuerdo con el análisis de *El viaje de Chihiro* que realiza Yoshioka, la película pretende mostrar que Japón posee una esencia dinámica, en la que la cultura tradicional y la modernización están imbricadas (272). En su análisis de la arquitectura de la película, señala la mixtura entre oriente y occidente que Miyazaki plasma en ella. Algo similar resalta Yamanaka, para quien los

---

<sup>17</sup> Es interesante pensar la figura de Yubaba como mujer de negocios y madre soltera, tal como propone Garza (22), y las implicaciones que esto tiene para pensar *El viaje de Chihiro* como una película feminista. Un análisis muy rico sobre el rol de las mujeres en las películas de Miyazaki puede encontrarse en: Aguado Pelaez, Delicia; Martínez García, Patricia. “El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki”. *Japón y Occidente. El Patrimonio Cultural como punto de encuentro*. Ed. Anjhara Gómez Aragón. Sevilla: Aconcagua Libros, 2016, 203-212.



rostros de Yubaba y Zeniba son claramente occidentales y la casa de esta última tiene estilo inglés (255). De acuerdo con este autor, “This fantasy past has nothing to do with ultra-nationalistic forms of nostalgia with their culturally chauvinistic claims of a unique quality of Japaneseness” (238) Es de notar el hincapié que los dos críticos japoneses anteriores ponen en separar la obra de Miyazaki de una interpretación ultra-nacionalista o meramente nostálgica de un pasado rico en tradiciones.

En este punto, podemos realizarnos la siguiente pregunta que Jameson formula en *Globalización y estrategia política*: “¿supone siempre una actitud nacionalista resistir a la globalización estadounidense?” (7). Tener que defender un producto cultural de una interpretación ultra-nacionalista supone, siguiendo a Jameson, que existe una cultura universal y globalizada, que en este caso se identificaría con la que Estados Unidos plasma en sus películas, y que expresa valores universales que no deberían ser violados. Esta narrativa tendría un carácter normativo: se debe naturalizar la cultura de consumo estadounidense, el libre mercado, la democracia estadounidense y los derechos humanos<sup>18</sup> tal como la visión occidental los concibe. Las variantes culturales frente a esta narrativa universal caen en una forma de exotismo y excepcionalidad para el espectador occidental. Entonces, ¿cómo se posiciona la película frente a este dilema?

De acuerdo con Jameson,

las formas preexistentes de cohesión social, aunque no son suficientes por sí mismas, constituyen necesariamente la condición previa indispensable de toda lucha política eficaz y duradera, de todo gran empeño colectivo (Jameson “Globalización” 21).

En *El viaje de Chihiro* es el aspecto colectivo de *Shintō*, los festivales (*Minzoku Shintō*), lo que Miyazaki decide resaltar como motor de cambio y de salvación para Japón, y no los rituales privados o individuales, lo que dejaría en

---

<sup>18</sup> Por ejemplo, es propio de las películas de Miyazaki que los infantes de sus narrativas deban trabajar para subsistir, y que esto no tenga una carga moral negativa, como en el caso de Kiki (de *Kiki: entregas a domicilio*), de Sheeta y Pazu (en *El castillo en el cielo*) y Chihiro.

evidencia el aspecto político de la alegoría que propone su creador. Chihiro logra sobrevivir a ese mundo de fantasía gracias a la ayuda de sus compañeros/as de trabajo y la cohesión social que sustenta la casa de baños. Por esto, *El viaje de Chihiro* es, sobre todo, una propuesta moral de trabajo tradicional como cohesor social a través de las contradicciones del Japón de fin de siglo. La importancia del trabajo dentro del mundo controlado por Yubaba es literalmente expresada en la trama: la bruja le advierte que si Chihiro no trabaja será convertida en cerdo como sus padres. No obstante, esta propuesta moral no entra en contradicción con la que está abocada al público infantil, que es la del crecimiento moral y psicológico propia de las historias *coming-of-age*<sup>19</sup>, en las que un personaje infante o adolescente desarrolla un crecimiento personal en su camino a la adultez a través de la trama narrativa. Esto es lo que hace de *El viaje de Chihiro* una buena alegoría: la “transversalidad” de sus significados, todos dispersos pero conectados bajo una agenda común.

Señal de esto es que no hay buenos y malos en la casa de baños. La figura del mal representada por la bruja en las fábulas occidentales es neutralizada por Miyazaki, convirtiendo a Yubaba en líder y motor de una ética de trabajo que busca “proteger” las tradiciones, y es por esta razón que Chihiro no siente la necesidad de acabar con ella. La ausencia de dualismos propios del cristianismo, como Dios y el Diablo, es característica del sintoísmo, el cual se inclina hacia una concepción de la armonía de universo antes que del conflicto (Picken 172-173).

Por estas razones, sostengo que *El viaje de Chihiro* constituye una forma cultural de resistencia política frente a la globalización que amenaza con “viciar” las formas tradicionales de vida de los japoneses, representadas por el sintoísmo y la casa de baños, y esto puede verse sobre todo en el nivel anagógico de interpretación alegórica. No obstante, como vimos en la

---

<sup>19</sup> Es propio de las historias *coming-of-age* que sea el aspecto individualista o moral (fábula) el que sobresalga, es decir, el aprendizaje de un/a joven durante el pasaje de la infancia a la adultez.

historia del *Shintō* de preguerra, la versión nacionalista de este culto apeló desde su comienzo en la era Meiji a un supuesto origen puro de *Shintō* que formaría parte de la esencia japonesa. Es este recurso al que estaría apelando Miyazaki como respuesta al contexto de crisis económica: la esencia de Japón, representada por el sintoísmo y la casa de baños, se encuentra en peligro por la connivencia con las nuevas formas del capitalismo de posguerra. Sin embargo, tal como señalan Yamanaka y Yoshioka, *El viaje de Chihiro* resalta un cierto transnacionalismo japonés en su estética y estilo<sup>20</sup>.

### **Eco-nacionalismo**

La relación entre la naturaleza y el sintoísmo que se representa en *El viaje de Chihiro* puede entenderse mejor apelando a la ecología. Las características geográficas de Japón hacen que sea propenso a las catástrofes naturales<sup>21</sup>. Esta violencia de la naturaleza se contrarresta con la belleza de los paisajes, con su abundante vegetación, ríos y playas, la cual según el japonólogo Lanzaco Salafranca, habría inspirado al primitivo culto sintoísta. En la película hay un énfasis en los *kami* de los ríos, como lo son el primer “dios pestilente”, al que encargan a Chihiro lavar de su mugre (compuesta en gran parte de objetos de consumo descartados), y el mismo Haku, el joven que ayuda a Chihiro a escapar de ese mundo. La película fue realizada en una etapa de Japón en la que resurgieron los estudios sobre Minamata, una ciudad del sur japonés que, como señala Shoko Yoneyama, fue mediatizada por el desastre ecológico ocurrido en sus ríos debido a los desechos de mercurio vertidos en ellos por la empresa química Chisso entre 1932 y 1968, condiciéndose con años de prosperidad económica. Producto de la

---

<sup>20</sup> Podríamos agregar las menciones que Rubio Prats y Jiménez Ordóñez realizan sobre las referencias budistas en la película, como ser las tres cabezas verdes andantes (*kashira*) de Yubaba que simbolizarían a los muñecos *daruma*, los cuales representan a Bodhidharma, el fundador de la tradición Zen del budismo (37), o la figura de Bô, que se asemeja a un Buda (46). Sin embargo, no son centrales para la narrativa y considero que no aportan elementos suficientes para justificar una apelación al sincretismo religioso budismo-*Shintō*.

<sup>21</sup> La isla de Japón se ubica en el llamado Cinturón de Fuego del Pacífico, el cual concentra las zonas sísmicas y volcánicas más importantes del mundo.

contaminación, se produjo “la enfermedad de Minamata”, una condición mortal que presentaban los habitantes de la zona y los animales producto de la intoxicación por mercurio al beber agua contaminada. Según Yoneyama, el de Minamata fue uno de los peores casos de polución industrial de la historia, y sus consecuencias todavía existen por enfermedades derivadas en la población de la zona. Según el estudio sociológico realizado por la autora, Minamata hizo resurgir en la población un discurso animista que relaciona los desastres ecológicos con la pérdida de respeto hacia las divinidades *kami*, lo que derivó en un eco-nacionalismo que ubica la naturaleza en el corazón mismo de la identidad japonesa.

Por esto, sostengo que en *El viaje de Chihiro* el sintoísmo también es la respuesta para conjurar la Naturaleza. Los aspectos colectivos que tiene este culto (a los que nos referimos más arriba) permiten que la alegoría refleje en el nivel anagógico la necesidad de la ecología y la cohesión social para hacer frente a esa Naturaleza; esto sería señal de una consciencia situacional y materialista de la cultura japonesa, que es propia de las alegorías nacionales. En este caso, esta consciencia no surgiría, como en el Tercer Mundo, por la dependencia con el Primer Mundo, sino de la relación que existe entre la experiencia de la Naturaleza “desnuda” y la experiencia de la colectividad que promueve *Shintō* para apaciguarla.

### **El sistema cuaternario en *El viaje de Chihiro***

Entonces, aplicando el sistema cuaternario de Jameson a la narrativa de la película, podemos decir que el primer nivel literal surge de la interpretación de la trama como la historia *coming-of-age* de Chihiro. En el nivel alegórico, Chihiro es la personificación de las contradicciones del Japón de posguerra, que se encuentra a medio camino entre un pasado vigoroso de tradiciones y nacionalismo, y un presente atravesado por la globalización, el consumismo y las crisis económicas y ambientales. Los padres de Chihiro, así como también Kaonashi y la reacción de los empleados ante su “oro”,

representan la colonización cultural y el modelo de negocios especulativo estadounidense, frente a la tradición estatista y proteccionista de la economía que Japón ejerció a lo largo de la historia. Creo que, teniendo esta base alegórica en mente, podemos entender mejor la alegoría que propone Miyazaki. Así, prima en esta interpretación la personificación como figura alegórica. El nivel moral podría ser tanto la construcción del yo a través del trabajo colectivo, como la educación de los niños y niñas, el cuidado de la naturaleza y el respeto por las tradiciones, mientras que en el nivel anagógico encontramos la lógica colectiva como solución frente a los desastres en la Naturaleza y las consecuencias del capitalismo transnacional.

En suma, *El viaje de Chihiro* es una muestra de cómo un producto cultural tal como una película de animación infantil puede contener en sí mismo tanto una crítica económica, como social y política. La ligazón indisoluble que tiene el sintoísmo para la cultura japonesa es la razón por la que esta “religión” tiene el protagonismo en la película, lo que le permite a Miyazaki proponer a partir de ella una lógica colectiva como “camino” de reconstrucción frente a la época de crisis que atravesaba Japón a fines del siglo XX. Y es a partir del análisis alegórico cuaternario que propone Jameson que pudimos encontrar todos estos elementos reunidos bajo una misma narrativa, que a su vez se subsume bajo una global, que es la propia del capitalismo transnacional y la globalización. Además, quise mostrar cómo la categoría de “alegoría nacional” podía aplicarse a una obra de “Primer mundo” apelando a los distintos niveles interpretativos de la alegoría y su relación con el nacionalismo, la Naturaleza y los lazos colectivos.

## **Bibliografía**

Beristáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*, México: Porrúa, 1995.

Breen, John; Teeuwen, Mark. *A New History of Shintō*. USA: Wiley-Blackwell, 2010.

Clammer, John. *Contemporary Urban Japan: A sociology of consumption*, Oxford: Blackwell, 1997.

Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism*. New York: Atheneum, 1969.

Fukui, Haruhiro. "Postwar Politics, 1945-1973". *The Cambridge History of Japan, Vol. 6: The Twentieth Century*. Ed. Peter Duus. New York: Cambridge University Press, 1988. 154-213.

Garza, Oscar. "Hayao Miyazaki and Shintō: A Spiritual Connection". *Film matters*. Vol. 5, N°3 (2014): 19-26. En línea.

Jameson, Frederic. *Allegory and Ideology*, London: Verso, 2019. En línea. Acceso: 11-10-2021.

---. *Documentos de cultura, documentos de barbarie. La narrativa como acto socialmente simbólico*. Madrid: Visor, 1989.

---. "From metaphor to Allegory". *Anything*. Ed. Cynthia Davidson. (2011): 24-36. En línea. Acceso: 11-10-2021.

---. "Globalización y estrategia política". *New left review*. N°5 (2000): 5-12.

---. "La literatura del tercer mundo en la era del capitalismo multinacional". *Revista de Humanidades*. Trad. Ignacio Álvarez. N° 23 (2011): 173-193. En línea. Acceso: 11-10-2021.

---. *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós, 1992.

---. *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

Laborde Carranco, Adolfo. "Japón: una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional". *En-claves del pensamiento*. Vol. V. N°9 (2011): 111-130. En línea. Acceso: 11-10-2021.

Lanzaco Salafranca, Federico. "Shintoísmo: el camino de los dioses de japon". *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. Ed. Fernando Cid Lucas; Anjhara Gómez Aragón. N° Extra 1, (2013). En línea. Acceso: 11-10-2021.

Marchese, Ángelo y Joaquín Forradellas. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, 2013.

- Miyazaki, Hayao, director. *El viaje de Chihiro*. Japón: Studio Ghibli, 2001.
- Miyazaki, Hayao. *Turning Point*. Trad. Beth Cary, Schodt, Frederik. San Francisco: VIZ media, 2014. En línea. Acceso: 11-10-2021.
- Picken, Stuart D. B. *Essentials of Shintō: an Analytical Guide to Principal Teachings*. Connecticut: Greenwood Press, 1994.
- Rodríguez Medina, Oscar et. al. “La burbuja financiera y la crisis económica de Japón”. *Pesquisas... Variopinto*. N°353 (2008): 86-90. En línea. Acceso: 11-10-2021.
- Rubio Prats, Laia y José Antonio Jiménez Ordóñez. *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de El viaje de Chihiro y Mi vecino Totoro*. Tesis de Grado. Universitat Autònoma de Barcelona, 2015. En línea. Acceso: 11-10-2021
- Solís Rosales, Ricardo. “La crisis financiera del Japón de los años 90: algunas lecciones de la década perdida, 1992-2003”. *Análisis Económico*, Vol. XXV. N°60 (2010): 201-239. En línea. Acceso: 11-10-2021.
- Walsh, Michael. “Jameson and ‘Global Aesthetics’”. *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Ed. David Bordwell, Noël Carroll. London: The University of Wisconsin Press, 1996. 481-500.
- Yamanaka, Hiroshi. “The Utopian “Power to Live” The Significance of the Miyazaki Phenomenon”. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Ed. Mark W. MacWilliams. New York: M.E. Sharpe, 2008. 237-255.
- Yoneyama, Shoko. (2012), “Life-world: Beyond Fukushima and Minamata”. *The Asia-Pacific Journal. Japan Focus*. Vol.10. Issue 42. N°2 (2012). En línea. Acceso: 11-10-2021.
- Yoshioka, Shiro. “Heart of Japaneseness History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s *Spirited Away*”. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Ed. Mark W. MacWilliams. New York: M.E. Sharpe, 2008. 256-273.
- “2020 Report on International Religious Freedom: Japan”. *U.S. Department of State*, 12 de mayo, 2021. En línea: <https://www.state.gov/wp-content/uploads/2021/05/240282-JAPAN-2020-INTERNATIONAL-RELIGIOUS-FREEDOM-REPORT.pdf>. Acceso: 11-10-2021.