

El *anime* como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación

The *anime* as a Cross-cultural Element: Mythology, Folklore and Tradition through Animation

ELENA GIL ESCUDIER

Investigadora independiente

egilescudier@gmail.com

ORCID: 0000-0003-1318-7583

Recibido: 08/07/2020. Aceptado: 10/11/2020

Cómo citar: Gil Escudier, Elena: “El *anime* como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación”, *BSAA arte*, 86 (2020): 413-436.

Este artículo está sujeto a una [licencia “Creative Commons Reconocimiento-No Comercial” \(CC-BY-NC\)](#)

DOI: <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>

Resumen: En el presente artículo evidenciaremos el poder transcultural de la animación japonesa, al tratarse de un medio que, gracias a las medidas tomadas por el gobierno japonés, ha conseguido gran reconocimiento internacional en tan solo unas décadas. Tras un repaso por los principales dogmas que predominan en el país, el budismo y el sintoísmo, relacionaremos muchos de los elementos del folclore nipón con diversas obras de la animación japonesa. Finalmente, profundizaremos en esta unión entre animación y religión, costumbres y mitología, a través de una selección de metrajés de *anime* con repercusión internacional.

Palabras clave: *anime*; sintoísmo; budismo; transculturalidad; animación.

Abstract: In this article we will demonstrate the cross-cultural power of Japanese animation, as a medium that, thanks to the measures taken by the Japanese government, has achieved great international recognition in just few decades. After a review of the main dogmas prevailing in the country, Buddhism and Shintoism, we will relate many of the elements of Japanese folklore with various works of Japanese animation. Finally, we will delve into this union between animation and religion, customs and mythology, through a selection of *anime* films with international repercussions.

Keywords: *anime*; Shintoism; Buddhism; transculturality; animation.

INTRODUCCIÓN

El *anime* japonés ha supuesto toda una revolución en lo que al mundo de la animación se refiere. El característico diseño de personajes, así como sus complejas narrativas, hacen de la animación nipona un producto fácilmente reconocible tanto dentro como fuera de sus fronteras. Es frecuente encontrar en

la gran variedad de obras de *anime* representaciones de la mitología y el folclore del país. Seres sobrenaturales, festivos y leyendas forman parte de la ficción para recuperar, reescribir o reinventar los mitos y costumbres, así como la propia religiosidad nipona. En este sentido, investigaciones como las llevadas a cabo por Ogáyar Marín y Ojeda García (2016) y Míguez Santa Cruz (2016) muestran diferentes puntos con los que abordar el estudio del *anime* dentro del marco sobrenatural o fantástico.

Como una parte más del entramado cultural e histórico japonés, algunas producciones de *anime* tienden a mostrar aspectos ligados a las religiones que imperan en Japón. La sociedad nipona está marcada por un sincretismo religioso que entra en conflicto con la actualidad y el paulatino abandono de estas creencias; sin embargo, aún se pueden encontrar esbozos de espiritualidad en la cultura japonesa. Son numerosos los estudios que ponen en valor los diferentes dogmas nipones, así como aquellos que se sumergen en descifrar su religiosidad. Claro ejemplo de ello son las contribuciones de Lanzaco Salafranca, siendo “Religión y Espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea” (2008) una de las investigaciones referentes en este artículo. Asimismo, las aportaciones de Borges resultan imprescindibles para la comprensión del budismo.

Frente a la proliferación de investigaciones tanto el campo del *anime* como en el de la religión o religiosidad japonesa, pocos son los que aúnan ambas disciplinas. Autores como Thomas (2008), Falero (2013) o la aportación de Capelli, Genoud y Meo “Mostrar el increíble. La muerte, el mal, lo sobrenatural y sus representaciones” (2015), profundizan en este campo que queremos abordar. Ahondaremos en la cuestión prestando especial atención a la influencia de la religión en el *anime*, su aparición en el medio animado y hasta qué punto el folclore japonés es capaz de condicionar la obra. Es por esto que el objetivo principal de nuestra investigación es analizar si el *anime* actúa como un elemento por medio del cual es posible conocer las religiones niponas y sus prácticas, así como su mitología y folclore en el resto del mundo, capaz de funcionar como un componente transcultural basado en la animación.

En lo que sigue, revisaremos la acepción de transculturalidad con el fin de establecer la función que cumple el *anime*. Cabe reseñar las medidas tomadas por el Gobierno japonés para la internacionalización de su cultura, denominadas *Cool Japan*, que favorecieron la conversión del *anime* en un medio transcultural por el que conocer los elementos destacados en el análisis posterior. Asimismo, elaboraremos un pequeño contexto en el que expondremos las principales características y ritos del sintoísmo y del budismo y sus apariciones en diversas obras de *anime*. Nos serviremos de la clasificación realizada por Thomas con la finalidad de esclarecer este proceso. Por último, analizaremos diferentes series y películas de *anime*, centrando nuestro interés en las diversas apariciones que

podemos encontrar de los *kami*¹ y *yōkai*² como muestra del sintoísmo y la representación de Buda como principal figura del budismo, a fin de apoyar nuestra hipótesis de partida.

1. TRANSCULTURALIDAD E INTERNACIONALIZACIÓN DEL ANIME

El *anime* ha logrado hacerse un hueco tanto en el panorama cinematográfico como en hogares de todo el mundo.³ Los dibujos japoneses presentan una mayor complejidad y profundidad narrativa que sus homónimos occidentales, combinando una gran variedad de géneros y temas que dan como resultado un mundo estético y narrativo único. Asimismo, la tradición japonesa ha ejercido un gran peso tanto en la evolución como en el desarrollo de este tipo de animación, por lo que es común encontrar elementos culturales e históricos japoneses en sus *anime*; capaces de transmitir valores propios de su tradición y que han transformado nuestra forma de percibir el mundo nipón.

El *anime* es capaz de adaptarse a las necesidades del público gracias a la diversificación por temáticas y la segmentación de la audiencia por edades. Resulta ser el medio idóneo para combinar tradición y modernidad, adecuando cualquier temática al público destino. Si atendemos a esta capacidad de transformación y asimilación que tiene el *anime*, es interesante la labor didáctica que realiza y que nos proponemos definir como un elemento transcultural.

Con el fin de cumplir esta tarea, atenderemos a la acepción de difusión transcultural acuñada por Frobenius en “Der westafrikanische Kulturkreis” (1897). Según Frobenius, este concepto atiende a la expansión de ideas, religiones, lenguas, estilos, etcétera, entre personas de diferentes culturas. En cambio, el término transculturación empleado por Ortiz atiende a la sustitución de la propia cultura por otra.⁴ Cabe señalar que el *anime* no cumple las funciones especificadas por Ortiz al no llegar a formar parte de la producción de cada país, manteniendo su denominación de origen. De este modo, creemos conveniente el uso del término de Frobenius, apoyándonos en el análisis realizado que, de forma más extensa posteriormente, muestra cómo diferentes productos de *anime* son capaces de alcanzar fama mundial formando parte de la cultura popular internacional.

Es cierto que el *anime* es parte de la cultura japonesa, participando activamente en la industria global y nutriéndose constantemente de otras disciplinas para enriquecer su discurso; sin embargo, mantiene una resistencia cultural implícita al presentar obras que resultan únicas e inmutables al paso del

¹ Término japonés para referirse a las entidades adoradas por el sintoísmo.

² Término japonés que engloba a gran cantidad de seres sobrenaturales.

³ Rodríguez Fernández (2016): 183-192.

⁴ Ortiz (2002): 87-95.

tiempo, arraigadas en la propia cultura, sociedad e historia del país. En este sentido, son diversas las producciones de *anime* que recuperan, reescriben o reinventan múltiples mitos y leyendas del folclore nipón. Por tanto, es capaz de cumplir una función restauradora en el ámbito nacional al ser capaz de actualizar los mitos clásicos a un contexto más actual y accesible,⁵ pero ¿hasta qué punto puede el *anime* tener una función divulgativa en el ámbito internacional? ¿Es realmente uno de los principales vehículos de la nación japonesa para transmitir su folclore al resto del mundo? Seguidamente trataremos de dar respuestas a estas preguntas.

1. 1. La clave del éxito

El éxito universal del *anime* radica, entre otros aspectos, en la facilidad de adaptación a otros medios de comunicación que tiene. El primer paso de transformación de la narrativa japonesa fue del *manga*⁶ al *anime*, convirtiéndolo en un producto transmediático capaz de adaptarse a las diferentes industrias de entretenimiento que imperan en Japón⁷. A su vez, el Gobierno japonés invirtió grandes esfuerzos en la creación de políticas para la internacionalización de sus productos culturales bajo el nombre de *Cool Japan*. Estas acciones no han hecho más que incrementar el interés por la cultura japonesa y la demanda aún mayor de los aficionados de todo el mundo.⁸

Otra de las características que ayudan a su expansión global es la creación de productos *mukokuseki* o sin marcas culturales. Esta particularidad nipona presenta personajes que carecen de nombre de origen japonés o que no tienen rasgos típicamente asiáticos. Además, la acción puede ocurrir en universos fantásticos, alejándolos aún más de la realidad nacional; pero esta característica plantea un problema fundamental: encontrar el equilibrio adecuado entre las estrategias que posibiliten una mayor globalización del producto y que, a su vez, permitan mantener el espíritu nipón de las obras. Pese a todo, algunos autores afirman que los productos *mukokuseki* son apátridas⁹ y abogan por aquellos que contemplen el *furusato* o sentimiento nacional, rechazando el abandono del carácter patrio de las obras en pos de la internacionalización del producto. Tal y como afirman Bryce y otros autores (2010), cuando se exporta un *anime*, los elementos culturales no pueden eliminarse y es lo que hace reconocible el carácter japonés de la obra.

Es innegable que los esfuerzos llevados a cabo por las diferentes industrias, así como las acciones del Gobierno nipón, han obtenido buenos resultados en lo

⁵ Ogáyar Marín / Ojeda García (2016): 111-132.

⁶ Cómic japonés.

⁷ Rodríguez Fernández (2016): 183-192.

⁸ Gil Escudier (2019): 96-107.

⁹ Napier (2005): 25.

que a la exportación de *anime* se refiere. Cada vez es más común encontrar en la programación de cualquier país series de dibujos con el sello japonés, películas de directores nipones en los principales exhibidores en *streaming* o asistir a grandes convenciones dedicadas al *manga* y el *anime*. Pero todo este movimiento cultural, social y tecnológico no solo ha favorecido un crecimiento exponencial en la animación, sino que ha despertado un enorme interés por todo lo relacionado con la cultura japonesa.¹⁰ A continuación, esbozaremos un pequeño contexto de una parte fundamental en la cultura nipona: las religiones más populares de Japón, sintoísmo y budismo, y su aparición en el *anime*.

2. TRADICIÓN Y MODERNIDAD: ANIME Y RELIGIÓN

A la hora de hablar de la cultura japonesa podríamos centrar nuestro interés en multitud de disciplinas que la conforman; no obstante, el folclore japonés basa gran parte de sus tradiciones en las religiones que imperan en el país, atendiendo a una gran diversidad religiosa que afecta directamente a la forma de configurar todo su entramado social, cultural e ideológico. Es en el ámbito religioso donde centraremos parte de nuestra investigación a fin de establecer una relación directa con el *anime*, y para ello resulta imprescindible conocer ciertos ritos y costumbres, además de toda una serie de elementos relacionados con los dogmas más populares: el sintoísmo y el budismo. Sus tradiciones, leyendas y mitología tienen un marcado carácter religioso que se ha ido diluyendo con el paso de los siglos. A fin de ayudarnos a comprender mejor estos dogmas, nos proponemos establecer un pequeño contexto que sirva como guía a la hora de enfrentarse a estas doctrinas tan diferentes, para reflejar, posteriormente, los diferentes elementos que las componen y rastrearlos en una amplia variedad de producciones de *anime*.

De este modo, la religión o los actos ligados a sus prácticas también tienen lugar en la configuración de una de las animaciones más internacionales. Tanto la religión como el sentimiento religioso japonés cuentan con un papel más o menos visible en el *anime*. A través de la reescritura o la reinención de múltiples mitos y leyendas del folclore nipón, el *anime* es capaz de adaptarlos a la modernidad, en un contexto fácilmente entendible por el espectador. Como bien apuntan Ogáyar y Ojeda:

El anime/manga es uno de los principales vehículos del mito en la modernidad, donde se sincretizan mitos clásicos de todas las tradiciones mitológicas conocidas junto con la vida cotidiana y sus personajes ordinarios, de modo que cualquier individuo puede sentirse identificado, todo ello con el fin de crear un reflejo

¹⁰ Rodríguez Fernández (2016): 183-192.

idealizado de la realidad y unos modelos ideales de héroes arquetípicos fruto de la modernidad.¹¹

Mantenemos la visión de estos autores con respecto a la función restauradora que tiene el *anime*, capaz de actualizar los mitos clásicos nipones a un contexto más actual y accesible. “El empleo de los mitos clásicos por parte del anime supone la confirmación de la actualidad de las funciones intrínsecas del mito, así como su capacidad de adaptación a diversos contextos de espacio y tiempo”.¹²

Para ilustrar la capacidad del *anime* como una nueva forma de transmitir el folclore japonés, atenderemos a la clasificación que desarrolla Thomas en *Religious manga Culture: The Conflation of Religion and Entertainment in Contemporary Japan* (2008). A este respecto, una de las grandes ventajas que presenta el medio frente a otras producciones audiovisuales es que es libre de modificar la mitología, la tradición y las figuras religiosas a su antojo para ponerlas al servicio del entretenimiento, dinamitando los límites entre la realidad del mito y la ficción.

2. 1. Un dogma con ocho millones de dioses

Al contrario que en el caso occidental, el sincretismo religioso japonés permite la coexistencia pacífica de religiones y doctrinas, permitiendo al ciudadano nipón ser partícipe de más de un dogma. Así, muchos japoneses vivirán como sintoístas, pero serán enterrados por los ritos budistas, siguiendo a lo largo de su vida ambas doctrinas. En este sentido Lanzaco Salafranca afirma que:

Tal vez el mejor testimonio del eclecticismo religioso del ciudadano japonés aparece en la práctica no infrecuente de [...] celebrar la boda en una iglesia cristiana (aún sin ser bautizados). Asistir a las reuniones de las nuevas religiones en busca de calor humano y soporte anímico en la soledad de la gran ciudad. Y, finalmente, celebrar los ritos funerarios en un templo budista. [...]. Pero en realidad las creencias y prácticas religiosas en el Japón de hoy se centran en el Shintoísmo y Budismo.¹³

El sintoísmo es una religión de carácter animista que abarca siglos de convivencia con otros dogmas y filosofías. Gracias a su capacidad sincrética es idónea para la asimilación de influencias de otros sistemas de creencias. A ello le debemos la actual vigencia del sintoísmo en Japón, convirtiéndola en una

¹¹ Ogáyar Marín / Ojeda García (2016): 112.

¹² Ogáyar Marín / Ojeda García (2016): 115.

¹³ Lanzaco Salafranca (2008): 12.

religión milenaria y superviviente, capaz de adaptarse a la modernidad. Predominantemente animista y naturalista, basa parte de sus ideales en que todos los objetos, elementos naturales y seres humanos están dotados de movimiento, alma, vida y consciencia propia. Además, la mitología japonesa tiene su origen en las bases sintoístas, presentando multitud de *kami* que, a diferencia de otros dioses, no son inmortales ni omniscientes, lejos de ser deidades eternas. Solo aquellos *kami* que han ocupado un lugar importante en su mitología están completamente definidos y, en su mayoría, presentan antropomorfismo.

Al no ser el sintoísmo una religión iconoclasta, tiene una gran representación artística y arquitectónica. Fue con la llegada del budismo cuando el sintoísmo aprovechó sus lenguajes visuales para la representación icónica de sus *kami*. Pero, aunque no encontramos una tradición figurativa en lo que al sintoísmo respecta, su sistema de creencias está unilateralmente asociado con el ser japonés. A este respecto, podemos hablar de que todo arte nipón, incluyendo el *anime*, es en cierta medida sintoísta, ya que dicho dogma ejerce una influencia directa sobre la práctica artística al ser un producto derivado del pensamiento y la herencia japonesa.

Para rastrear la aparición de estos *kami* en la animación nipona nos ayudaremos de la clasificación realizada por Thomas, donde establece tres grandes categorías en las que clasificar el *anime* que presenta temáticas o elementos religiosos. La primera que trataremos es la denominada *anime* estético que “utilize religious vocabulary and imagery to promote affective responses in their audiences first and foremost”.¹⁴

A la hora de adaptar la figura de los *kami* al medio animado podemos apreciar diferentes vías: diferenciamos entre las características propias de ciertos *kami* adoptadas por los personajes o la presencia de las deidades como parte de la trama. Uno de los espacios principales de *Inuyasha* (Takahashi, 2000) está ubicado en el Período Sengoku (1467-1568), singularizándose por la presencia de espíritus y *kami* que son físicamente reales y se manifiestan libremente. Sin embargo, los *kami* no siempre cuentan con una personificación en el sintoísmo, pudiendo ser desde objetos hasta fenómenos atmosféricos. *Mushishi* (Urushibara, 2005) rescata esta concepción al estar ciertos objetos inanimados dotados de espiritualidad y atribuir los fenómenos climáticos a espíritus y deidades concretas.

Dichos entes divinos o mitológicos pueden aparecer sustituidos o representados de forma mimética en la animación. Queremos destacar la figura de Kagutsuchi (deidad del fuego), que el *anime* ha rescatado para denominar desde espadas, conjuros y personajes, hasta gigantescos robots. Si atendemos a la representación por sustitución, en *Naruto* (Mishimoto, 2002) el personaje de

¹⁴ Thomas (2008): 37.

Sasuke es capaz de utilizar el elemento llama nombrado Kagutsuchi; por el contrario, otros *anime* se encargan de dar una visión antropomórfica de la deidad atendiendo a la representación mimética, bien sea como un personaje, tal es el caso de *Izumo: Flash of a Brave Sword* (Tominaga, 2005) o como un poderoso monstruo de apariencia robótica como apreciamos en *Mai-HiME* (Obara, 2004).

Asociados a la mitología japonesa y derivados del sintoísmo, podemos encontrar multitud de seres de carácter sobrenatural que impregnan las más diversas leyendas. Estas criaturas componen un bestiario entre las que destacan los *yôkai*. Si continuamos con la clasificación de Thomas y su *anime* estético, la segunda gran categoría atiende al *anime* que presenta características sobrenaturales, estableciendo el interés en todo aquello relacionado con el más allá, los fantasmas y el horror. En este sentido el *anime* sobrenatural “tends to have heavy doses of irrationalism and anti-secularism, and undoubtedly also serves as one source of information about cosmology and the supernatural, inviting casual interest associated with the thrill of horrific or eerie content”.¹⁵

En lo que respecta al género sobrenatural o el horror en el *anime*, existen gran cantidad de obras que desarrollan sus historias en estas temáticas. En ellas es común la aparición de *yôkai* de diferentes tipos y características e, incluso, aquellos tan extraños que resultan imposibles de categorizar. La famosa serie de animación *GeGeGe no Kitaro* (VV.AA.) comenzó su andadura en 1968 perdurando hasta nuestros días como principal referente en *anime* sobrenatural. Asimismo, *Mononoke* (Nakamura, 2007) continúa las andanzas de su predecesora, *Ayakashi: Samurai Horror Tales* (Nakamura, 2006), con la aparición de un sinfín de criaturas. La lista de animaciones japonesas que tratan lo sobrenatural, la mitología y el horror es muy extensa: series como *Yo-kai Watch* (Konishi, 2014), *xxxHolic* (CLAMP, 2006) o la actual *Kimetsu no Yaiba* (Gotôge, 2019), son solo una pequeña muestra de la amplitud de *anime* que explotan todo lo relacionado con el folclore y la mitología nipona.

Pero no serán aquellos *anime* del género sobrenatural u horror únicamente los que muestren la aparición de seres fantasmales o mitológicos nipones. Muchas de estas obras desarrollan su historia en mundos donde los *yôkai* son parte natural del contexto al que pertenecen; sin embargo, se caracterizan por atender a otros géneros temáticos. No obstante, el que más se presta al empleo de la mitología japonesa como motor o parte de la ficción es el fantástico. Este género es capaz de reunir elementos como la magia o los seres sobrenaturales sin pasar el umbral de lo paranormal. Obras como *Yû Yû Hakusho* (Abe, 1992) o la película *El niño y la bestia* (Hosoda, 2015) muestran diferentes *yôkai* sin caer en lo extraño y la taumaturgia.

¹⁵ Thomas (2008): 42.

Si atendemos a diferentes tipos de *yōkai*, los *hengeyōkai* (así se denomina a los espíritus con forma animal) tienen cierta popularidad en el *anime*. En concreto, el *kitsune* (ser mitológico con forma de zorro) destaca sobre otros de su misma especie. Quizás, la imagen más internacional del *kitsune* la encontramos en *Naruto*, ya que su protagonista es capaz de convertirse en un zorro al igual que el mitológico animal. Sin embargo, no todas las apariciones de seres mitológicos serán un reflejo del folclore japonés.

En contraposición al paulatino abandono de las creencias en los *kami* y las criaturas mitológicas, la celebración de los *matsuri* (festivales) se sigue llevando a cabo con completa naturalidad. Estos festivales gozan de gran popularidad entre la población, así que no es extraño encontrar muestra de ello en los *anime* que tratan, sobre todo, la vida cotidiana o que guardan cierta relación con la realidad nipona. *Shin Chan* (Usui, 1992) es una serie de *anime* en la que, gracias a su cotidianidad, el espectador es capaz de observar una buena representación de los festivales más importantes del país.

2.2. La contraposición budista y el no teísmo

Si el sintoísmo se centra más en la cotidianidad, en el ahora, el budismo se encarga de diversos aspectos que el sintoísmo no asume: aquellos relacionados con los *kegare*.¹⁶ La beneficiosa introducción del budismo en la sociedad japonesa a partir del siglo VIII dotó a la nación de unas prácticas vinculadas a la muerte de las que el sintoísmo carece. “Si uno es optimista, el otro no lo es tanto; si uno es multiteísta, el otro es no teísta; si uno buscaba saciar las pasiones humanas, el otro, precisamente, pretendía anularlas”.¹⁷

El budismo tiene especial consideración con la Naturaleza y todos sus seres vivos. Su sistema no teísta busca la experiencia de la sabiduría más allá del discurso racional a través del equilibrio entre cuerpo y mente. En Japón, este sistema es denominado Budismo Zen, rama bastante popular por su renuncia a la budeidad,¹⁸ su práctica de la meditación y la reiteración de *sutras* (enseñanzas de Buda). Las acciones realizadas en vida aseguran la acumulación de *karma* para completar el ciclo del Samsara (nacimiento, vida, muerte y transmigración). “Cada acto lleva en sí el germen de una recompensa o de un castigo que pueden no ocurrir inmediatamente, pero que son fatales”.¹⁹

Alejándose del pesimismo o el optimismo, se centra en la realidad del presente y la apreciación objetiva de las circunstancias. Es imprescindible un profundo conocimiento del yo y desarrollar la compasión y la sabiduría, por lo

¹⁶ Término tabú en el sintoísmo. Hace referencia a aquello que solo se puede purificar a través del agua, como la sangre o los crímenes.

¹⁷ Míguez Santa Cruz (2016a): 63.

¹⁸ Estado más alto del budismo que corresponde con la Iluminación.

¹⁹ Borges / Jurado (2009): 20.

que es fundamental la práctica de la meditación, que facilita la liberación de las estructuras mentales y emocionales, llegando a un entendimiento profundo y completo del entorno.

Series clásicas de la animación japonesa como *Los caballeros del Zodíaco* (Kurumada, 1986) o *Sailor Moon* (Takeuchi, 1992), no dudan en mostrar elementos relacionados con el budismo. Así, en *Los caballeros del Zodíaco* el personaje Shaka de Virgo es discípulo directo del mismísimo Buda. A su vez, Shiva de Pavo Real fue entrenado a través de la meditación, siguiendo la tradición del Budismo Zen que impera en Japón. En el caso de *Sailor Moon*, el personaje Guerrero Marte emplea las *mudras*;²⁰ de igual forma, apreciamos el empleo de esta técnica en *Naruto*, *Inuyasha* o *Bola de Dragón* (Toriyama, 1986). La representación del budismo en el *anime* queda patente en la película *Buda: El gran viaje* (Morishita, 2011) y su secuela *Buda 2: Camino a la Iluminación* (Komura, 2014). Los directores nos muestran la vida de Siddhartha Gautama, fundador del budismo, en una interpretación de la historia según el famoso dibujante de *manga* Osamu Tezuka.

Sin embargo, aunque la aparición de elementos asociados al sintoísmo o el budismo tengan considerable representación en el *anime*, esto no quiere decir que mantengan su dimensión religiosa. Es decir, en la mayoría de casos la presencia de la mitología o de un elemento religioso carece de un sentido expresamente religioso, pero no ha perdido su pragmatismo y capacidad de adaptación. Dicho elemento pasaría a formar parte de la cotidianidad japonesa perdiendo, casi sin querer, su religiosidad para convertirse en una pieza más del entramado social japonés. Este hecho tiene mucho que ver con la concepción de la espiritualidad en la sociedad japonesa, totalmente diferente a la noción que ponemos encontrar en Occidente. Según las investigaciones de Lanzaco Salafranca, el individuo japonés que carece de creencia posee una irreligiosidad,²¹ pero no una falta de espiritualidad. Esto podría resultar contradictorio en una primera lectura porque, si nos encontramos ante un individuo que no tiene fe ¿cómo podría poseer cierta espiritualidad? En este sentido, para la mayoría de los japoneses la religiosidad consiste más en la continuidad de las manifestaciones tradicionales y culturales propias de su país que con los actos de fe.

De igual manera, atendiendo a las afirmaciones de Míguez Santa Cruz, coincidimos en la visión que aporta sobre este sincretismo religioso:

Como estamos viendo la japonesa no es simplemente una religión diversa; nosotros iremos más allá, y si hubiéramos de definirla mediante un término diríamos que prima el sincretismo sobre la diversidad. Toda exposición anterior no sirve en lo absoluto sin entender la mezcla entre unas y otras tendencias,

²⁰ Gestos con las manos que se realizan durante las meditaciones en el budismo y el hinduismo.

²¹ Término acuñado por el autor para explicar la falta de fe religiosa.

creadora de un híbrido entre el shinto y el budismo que el japonólogo Falero Alonso convino llamar shintoísmo dual. El fenómeno se dio tan marcado que muchos europeos confundían a los kami con hokotes y al revés, cuando no creían que el shinto era una secta más del budismo.²²

3. CANONIZACIÓN DEL ANIME Y SU RELACIÓN CON LA TRANSCULTURACIÓN

Como última gran categoría en la clasificación elaborada por Thomas, el *anime* emotivo toma en consideración aquellos productos culturales que apelan tanto a lo estético como lo pedagógico.²³ Si atendemos a uno de los estratos en los que se divide el *anime* emotivo, no compartimos la visión de Thomas sobre lo que denomina *anime* canonizado. Para él estas animaciones “become canonized as part of the formal canon of a particular religion”.²⁴ En este sentido, los casos de *anime* que pasan a formar parte de una religión son ínfimos y, en todo caso, emplean obras ya creadas por otros autores ajenos a la institución. A este respecto, queremos aportar una nueva visión de lo que consideraríamos *anime* canonizado: se tratarían de todos aquellos *anime* que desarrollen algún tipo de contenido religioso que, tras conseguir gran fama, cuenten con toda una legión de seguidores a nivel mundial. Estas obras pasarían a convertirse en una especie de dios simbólico para sus seguidores, que cumplirían el rol de feligreses al participar activamente en todo el universo y la producción posterior que genere dicha animación. Debido a la gran cantidad de productos derivados que impulsan determinadas series, consideramos *anime* canonizado a todo aquel que propicie el culto de todo el imaginario relacionado con la obra. Como resultado, *anime* tratados con anterioridad, como *Sailor Moon* o *Los caballeros del Zodíaco*, entran dentro de esta categoría al atraer inmensas cantidades de admiradores por todo el mundo y contar con toda una producción derivada²⁵ a la que se suman eventos internacionales de enormes dimensiones.

El *anime* presenta una gran capacidad para adaptar diversos elementos religiosos al contexto de sus historias, cumpliendo una función restauradora de las religiones, costumbres y tradiciones niponas. Redescubre al espectador estos seres e historias gracias a la adaptación a un contexto totalmente diferente. Así pues, el *anime* consigue mostrar el folclore japonés a través de un medio moderno y accesible, haciendo su discurso fácil y entendible. Este folclore nipón ha tenido desde tiempos inmemoriales un marcado carácter religioso y el *anime*, formando parte de la producción cultural del país, está imbricado en el sentimiento religioso nipón. Tanto el sintoísmo como el budismo quedan ampliamente representados en la animación japonesa, donde podemos apreciar

²² Míguez Santa Cruz (2016a): 65.

²³ Thomas (2008): 37.

²⁴ Thomas (2008): 50.

²⁵ Rodríguez Fernández (2016): 183-192.

desde pequeñas leyendas y vestimentas votivas, hasta las representaciones de los más grandes *kami*. Aunque las producciones animadas muestran dichos elementos en un marco en el que han perdido prácticamente su sentido religioso, esto no quiere decir que abandonen su carácter espiritual; muchos de los elementos expuestos mantienen esta espiritualidad al encontrarnos ante seres mitológicos, deidades y *yôkai*, atendiendo a una religiosidad basada más en la tradición que en la fe.

El *anime* emotivo y, concretamente, la nueva visión que hemos aportado al *anime* canonizado bien representa el esfuerzo de sus políticas y estrategias de internacionalización por hacer del *anime* un producto de calidad que sirva como vehículo para mostrar al resto del mundo las particularidades de Japón. A fin de profundizar en estas cuestiones, analizaremos diferentes obras centrando nuestro interés en las diversas representaciones que podemos encontrar de los *yôkai*, los *kami* y de Buda.

4. OBRAS INTERNACIONALES, ESENCIA NACIONAL

Como último apartado de esta investigación analizaremos las diversas apariciones de elementos relacionados con las religiones niponas tratados con anterioridad. Para ello, hemos escogido un conjunto de obras de *anime* a fin de ilustrar la aparición de seres pertenecientes a la mitología nipona, así como sus tradiciones, deidades o, incluso, la figura de Siddhartha Gautama, más conocido como Buda histórico.

La selección de obras ha tenido como principal objetivo la aparición de un compendio de elementos como son los *yôkai* y los *kami* y la representación de Buda, a fin de obtener una pequeña muestra de las religiones, mitología y folclore japonés. Asimismo, de entre las obras escogidas, han primado aquellas con distribución internacional con el propósito de, a su vez, tener en cuenta la capacidad transcultural del *anime*. Así pues, la representación de los *yôkai* y *kami* se analizarán en las cintas *Mi vecino Totoro* (1988) y *La princesa Mononoke* (1997) de Hayao Miyazaki, frente a *Los niños lobo* (Mamoru Hosoda, 2012) y *En el bosque de la luz de las luciérnagas* (Takahiro Omori, 2011). Finalmente, las diferentes representaciones de la figura de Buda a lo largo de la historia han depositado nuestro interés en obras diametralmente opuestas: por un lado, las cintas de carácter épico *Buda: El gran viaje* y su secuela *Buda 2: Camino a la Iluminación* frente al tinte cómico de *Las vacaciones de Jesús y Buda* (Noriko Takao, 2013).

4. 1. *Kami*, *yôkai* y los seres sobrenaturales

El mundo mitológico japonés está plagado de seres sobrenaturales, espíritus y deidades que, además de dotar de una inconmensurable variedad al

folclore nipón, han hecho las delicias de los creadores como un elemento inagotable al que acudir en busca de inspiración. Si atendiéramos al ancho espectro de animaciones niponas podríamos comprobar que la representación de seres taumátúrgicos se repite constantemente entre los diferentes géneros en los que se divide el *anime*. Debido a la amplitud que puede presentar el estudio de los *yôkai* y los *kami*, hemos decidido acotarlo a aquellos que aparecen en un contexto en el que la naturaleza tiene un papel importante y establece una separación directa con el mundo humano. Nos encontraríamos ante un espacio sagrado en el que la presencia humana no es algo común.

A la hora de hablar de la presencia de *kami* y *yôkai* en la animación japonesa, *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001) es uno de los mayores exponentes que existen. La galardonada obra del Studio Ghibli recrea toda una procesión de deidades fruto del folclore nipón y la propia imaginación del director. Sin embargo, la presencia de estos dioses tiene lugar en la *yûya* o casa de baños, principal escenario del filme, donde la protagonista tiene que trabajar para conseguir salvar a sus padres de la maldición de la bruja Yubaba. Aunque la separación entre el mundo humano y el divino queda perfectamente delimitada por el túnel al inicio del metraje, no nos encontramos ante un entorno natural. El mundo divino que Miyazaki plantea en esta obra es todo lo contrario y se caracteriza por transcurrir en un edificio, con su propia sala de calderas, donde la presencia de vegetación es escasa. Por ello, consideramos que *El viaje de Chihiro* no corresponde a los parámetros de análisis que hemos establecido; no obstante, la consideramos uno de los grandes referentes en lo que a la aparición del folclore japonés en animación se refiere.

De acuerdo con los preceptos sintoístas, la naturaleza es un componente de suma importancia. Hogar de muchos *kami*, los elementos naturales pueden considerarse un *kami* en sí mismos. De igual forma, muchos *yôkai* tienen relación directa con la naturaleza al vivir en ella o tomar la forma de animales o plantas. Para hablar de los *kami* y los *yôkai* en las obras propuestas hay que establecer diferentes categorías, ya que la aparición de los mismos y las habilidades que presentan son muy diferentes entre sí. La primera de ellas, a la que denominaremos seres metamórficos, atiende a los espíritus o deidades que pueden transformar su forma original, animal o natural, adoptando un físico humano. Atendiendo a estas cualidades, observamos en *En el bosque de la luz de las luciérnagas* la aparición de numerosos *yôkai* en el bosque donde transcurre la historia. Estos se presentan en su forma original durante todo el filme, hecho apreciable en los encuentros con Hotaru y los recuerdos de Gin. Sin embargo, cuando tiene lugar el *matsuri* ideado por los *yôkai*, deciden adoptar forma humana para hacer todavía más creíble la representación de esta tradición típica de los mortales. Podríamos incluir al Espíritu del Bosque de *La princesa Mononoke* en esta categorización ya que el rol que ocupa es el de ser protector del bosque, a medio camino entre la divinidad y lo sobrenatural. Pese

a que su apariencia común es la de un ciervo, al final del metraje, cuando recibe el disparo de Lady Eboshi, sufre una transformación que lo hace transmutar en una gigantesca figura humanoide.

El segundo estrato repara en aquellos *yôkai* o *kami* que mantienen su forma natural y al que hemos denominado seres inalterados. En este sentido, las películas seleccionadas de Miyazaki presentan a sus *yôkai* y *kami* con forma animal durante todo el filme, con lo que aventuramos que no tienen la habilidad de la transformación. Sin embargo, este planteamiento no será tónica en el cine del japonés: personajes como Haku de *El viaje de Chihiro* sí tienen la capacidad de transformarse, pasando de humano a una divinidad con forma de dragón.

Considerando la característica de ser inalterado, el entrañable Totoro de *Mi vecino Totoro* aparece como un conjunto entre *tanuki* (ser mitológico similar a un mapache), oso panda y gato. Antes de conocer a Totoro, gracias a la exploración de la pequeña Mei, la niña perseguirá a los pequeños Totoro Blanco y Azul. En el caso del Totoro Blanco, resulta ser un conejo con patas de pollo mientras que el Totoro Azul es una versión reducida de Totoro, manteniendo sus características. Todos los personajes Totoro conservan su forma inmutable durante toda la obra, al igual que el personaje Gatobús, siendo seres inalterados. Por otra parte, la imponente loba Moro y sus hijos de *La princesa Mononoke*, que hacen las veces de familia de San, mantienen igualmente estas particularidades. No obstante, en el caso de Moro, la loba es capaz de hablar y comunicarse con los humanos, así como lo hacen los espíritus mono y jabalí que contribuyen a la protección del bosque donde habitan. La relación que existe entre la figura del lobo y la divinidad en Japón es directa, como bien apunta Míguez Santa Cruz: “En este sentido cualquiera con unos conceptos básicos del idioma podría relacionar las palabras japonesas lobo y Gran Dios, ya que se pronuncian igual aunque sus pictogramas sean distintos”.²⁶ Si continuamos con la aparición de estos seres, Ame y Yuki, protagonistas de *Los niños lobo*, son hijos directos de un *Okami*²⁷ y han heredado la condición de lobo de su padre pudiendo transformarse con asombrosa facilidad. Estos personajes entran dentro de la última categoría que hemos establecido, los seres semisobrenaturales, al compartir tanto sangre humana como sangre *yôkai*.

La ubicación en la que podemos encontrar a todos estos *kami* y *yôkai* es en un bosque en el que existe un guardián protector o deidad encargada de esta función. En *Mi vecino Totoro* este rol lo tiene Totoro que se encarga de hacer crecer las plantas y preservar el entorno que rodea a la casa de la familia Kusakabe. Mencionado con anterioridad, el Espíritu del Bosque de *La princesa Mononoke* cumple esta función guardiana a través de la figura de un ciervo de faz humana. Por otro lado, presumimos que en *Los niños lobo* es un zorro o *kitsune* el que ostenta el cargo e instruye al joven Ame que después ocupará su

²⁶ Míguez Santa Cruz (2016b): 219.

²⁷ Lobo japonés con poderes sobrenaturales. Pertenece a la familia de los *hengeyôkai*.

posición. Por el contrario, en la obra de Omori se menciona al Dios de la montaña, pero no aparece en ningún momento. Asimismo, los diferentes seres del folclore nipón pueblan estas cintas con toda la naturalidad al formar parte de esos espacios reservados a los espíritus y deidades. Apreciamos la aparición de los *Okami* o *yôkai* con forma de lobo en *Los niños lobo* y *La princesa Mononoke* a través de los personajes Ame, Yuki y su padre y la manada de Moro. La figura del *kitsune* en el metraje de Omori y, podríamos aventurar que también en el filme de Hosoda, ya que el guardián del bosque es un zorro. Aunque el animal no presente ninguna de las características típicas del *kitsune*, evita relacionarse con humanos y opta por elegir el melocotón de la ofrenda que le hace Hana, siendo esta una fruta con gran representación en la mitología nipona.

De entre las obras escogidas, la que tiene una representación más variada del folclore nipón es el medimetraje de Omori, presentando, además del *kitsune*, diferentes *yôkai* con forma animal como el *tanuki*, el *kamaitachi* (comadreja), el *hebi* (serpiente) y otros con forma de pollo o vaca que apreciamos en los recuerdos de Gin. También aparecen otros *yôkai* similares a objetos como los *kasa-obake*²⁸ o los *komainu*²⁹ tal y como podemos apreciar en la imagen (fig. 1). Relacionados directamente con el bosque, observamos la aparición de los *kodama* como el propio árbol en el que habita el espíritu. Esta visión de los *kodama* la presenta Omori en su metraje, pero dista mucho de la realizada por Miyazaki en su película de 1997 a través de las pequeñas criaturas de aspecto humanoide que contemplamos en la imagen (fig. 2).



Fig. 1. *En el bosque de la luz de las luciérnagas*. Takahiro Omori. 2011

²⁸ Paraguas que al cumplir los cien años se convierten en *yôkai*.

²⁹ Estatuas con forma de perro-león situadas a la entrada de los templos sintoístas.



Fig. 2. *La princesa Mononoke*. Hayao Miyazaki. 1997

Para finalizar esta primera parte del análisis resulta fundamental mencionar la aparición de objetos culturales sintoístas relacionados con su arquitectura. Es llamativo el caso de *Los niños lobo* y *La princesa Mononoke* que, aunque sus historias muestren deidades o espíritus del bosque, no cuentan con ningún elemento típico del folclore nipón tales como los *torii*.³⁰ La película de Hosoda en ningún momento habla de dioses o espíritus que habiten el bosque que rodea la casa de los jóvenes Ame y Yuki, así que es lógico que no aparezcan dichos objetos; sin embargo, que Ame adopte el rol de guardián del bosque tiene mucho que ver con este folclore. Por el contrario, *Mi vecino Totoro* y el metraje de Omori posicionan estos objetos sintoístas con un fin: instaurar una barrera sagrada entre el mundo divino o espiritual y el mundo humano. En ambos textos apreciamos el uso de *torii*, *shimenawa*³¹ y faroles *ishidôrô*³² en plena naturaleza para delimitar dicho espacio sacro. Miyazaki, como observamos en el fotograma, acompaña el camino que llega al gran alcanforero donde reside Totoro con faroles *ishidôrô*, rodeando el gigantesco árbol con un *shimenawa* y situando un pequeño santuario a sus pies (fig. 3), puntualizando que los personajes están ante la presencia de un lugar sagrado, la morada de un *kami*. Por otro lado, Omori es aún más conciso emplazando un enorme *torii* con varios *shimenawa* a la entrada del bosque (fig. 4), transmitiendo toda una advertencia a los personajes que pueblan el medietraje y escoltando todo el camino hacia el *torii* con multitud de *ishidôrô*. Es la pequeña Hotaru y, más

³⁰ Arco tradicional japonés que se sitúa a la entrada de los santuarios sintoístas.

³¹ Cuerdas de paja de arroz trenzada. Simbolizan el espacio sagrado.

³² Farol tradicional japonés. Suele situarse en santuarios sintoístas.

adelante, un grupo de niños, los únicos que se adentran en el bosque debido a su desconocimiento sobre las tradiciones y el folclore del país. Tras la primera parte de este análisis dedicado a los elementos del folclore nipón relacionados con el sintoísmo y sus seres mitológicos, a continuación, indagaremos sobre la representación de Siddhartha Gautama a través de diferentes obras de *anime*.



Fig. 3. *Mi vecino Totoro*. Hayao Miyazaki. 1988



Fig. 4. *En el bosque de la luz de las luciérnagas*. Takahiro Omori. 2011

4. 2. Siddhartha Gautama, el Buda histórico

La figura de Buda ha sido representada innumerables veces a lo largo de la historia. Como personaje de carácter histórico, Siddhartha Gautama, más conocido como Buda, nació en el siglo V a. C. siendo hijo de una familia aristócrata y heredero de la desaparecida República de Sakia (India). Tras unos años como príncipe, decidió abandonar su estilo de vida para dedicarse a la meditación y el ascetismo, llevando una vida austera. Siguiendo este camino alcanzó la Iluminación³³ y transmitió sus enseñanzas a sus discípulos, convirtiéndose en principal fundador del budismo.

En las obras seleccionadas encontramos dos visiones sobre Buda totalmente diferentes. A priori, nada tienen que ver unas con las otras, pero si indagamos en su trasfondo se pueden vislumbrar ciertas similitudes relacionadas con la práctica budista. En el caso de *Buda: El gran viaje y Buda 2: Camino a la Iluminación* la trama gira en torno a la vida de Siddhartha Gautama, donde lo épico, lo histórico y lo dramático se unen para narrar cómo Siddhartha abandonó su posición de aristócrata para encontrar su propio camino y, finalmente, alcanzar la Iluminación. Ambos metrajes sitúan la historia alrededor de los siglos V y IV a. C., imperando una época de guerras entre los reinos indios de Sakia, Kosala y Magadha. Será, por el contrario, 2500 años después donde transcurrirán las andanzas de un Buda mucho más moderno en *Las vacaciones de Jesús y Buda*.

Pese a lo diferentes que son los contextos de las obras, la representación de Buda puede ser bastante similar. *Buda: El gran viaje* comienza con un Siddhartha bebé al que acompañamos en su crecimiento hasta que emprende su camino hacia la Iluminación. En su secuela son diferentes las facetas de Siddhartha que observamos: monje, asceta e Iluminado. Sin embargo, la imagen que podemos encontrar de Buda en la obra de Takao tiene más similitud con la representación icónica que se ha dado del profeta a lo largo de la historia: moño ondulado, orejas distendidas y hábito de monje. Si consideramos que analizamos la misma figura en diferentes obras audiovisuales, la imagen que obtenemos de la misma puede coincidir pese a las diferencias entre los textos. En concreto, la estampa de Buda que encontramos en *Buda 2: Camino a la Iluminación* se deja entrever en algunas escenas de la cinta de Takao. Así, apreciamos en ambos textos la imagen de Buda como asceta y ejerciendo la meditación ataviado con ropajes de monje budista.

En cuanto a la personalidad de ambos personajes, comparten una psique muy parecida. Tanto el Siddhartha de Morishita y Komura, como el Buda de Takao muestran especial gratitud frente a un regalo u ofrenda; ambos sacrifican sus propios intereses por el bien de otros; mantienen un modo de vida austero y

³³ Concepto religioso y filosófico que apela a la adquisición de conocimiento sobre un plano intelectual o espiritual.

evitan el despilfarro y los grandes lujos; gracias a sus acciones o palabras su entorno se vuelve más amable; son incapaces de odiar; muestran gran determinación para conseguir sus objetivos y son extremadamente humildes. La exposición de estas virtudes no hace más que evidenciar el alto componente ético y moral del budismo. Es curioso como en todos los textos se recurre a la misma técnica para demostrar la condición iluminada de Buda a través de reflejos de luz, espacios imbuidos en una intensa claridad o que el propio personaje tenga cierto halo luminiscente, como apreciamos en la imagen (fig. 5). Si bien, en todas las obras esto ocurre cuando Buda realiza cualquier acto virtuoso, en *Las vacaciones de Jesús y Buda* tiene un especial toque cómico al intentar ocultarlo del resto de los mortales a fin de no mostrar su verdadera identidad (fig. 6).



Fig. 5. Buda 2:
*Camino a la
Iluminación.*
Toshiaki
Komura.
2014



Fig. 6. *Las
vacaciones
de Jesús
y Buda.*
Noriko
Takao. 2013

De igual forma pasa con sus ropajes, mientras Buda está de vacaciones con Jesucristo viste ropa casual acorde a los tiempos modernos. No obstante, y volviendo al lado cómico de la situación, tras una visita a una piscina local, acostumbrado a llevar poco más que un hábito, olvida su actual indumentaria, acercando al personaje al concepto de Buda despojado de ropa ordinaria y vistiendo su habitual hábito. Asimismo, y como aventurábamos al principio del análisis, son numerosos los elementos relacionados con la doctrina budista los que aparecen en las obras: la naturaleza y el respeto por los seres vivos, el ascetismo, la abnegación o el misticismo.

En cuanto a la relación que existe entre la naturaleza y el budismo las versiones más épicas muestran en repetidas ocasiones el respeto por cualquier ser vivo y el rechazo a la matanza injustificada de animales. Es curioso como en ambos metrajes la vida salvaje se muestra amigable con los personajes principales. En *Buda: El gran viaje* observamos como diferentes animales del bosque acuden al encuentro del rey Sudodana; asimismo, cuando el pequeño Siddhartha nace, los animales allí presentes se postran ante él; en su secuela ocurre algo similar cuando un conjunto de animales sigue a Siddhartha. En el caso de la película de Takao un grupo de pájaros se encarga de despertar a Buda de la siesta evidenciando esta relación del profeta con los animales.

La relación del agua, la naturaleza y el budismo resulta indispensable al ser el elemento acuático principal fuente purificadora para las principales religiones del mundo. En el caso que nos ocupa, Siddhartha lava la daga con la que rasurará su cabeza, purificándola antes de cometer tal acto en *Buda: el gran viaje*; por otro lado, una voz en off remarcará la importancia de la meditación bajo una cascada en *Las vacaciones de Jesús y Buda* comparando esta práctica con la ducha que recibe Buda antes de entrar a una piscina. Además, la meditación se muestra innumerables veces como uno de los principales ejercicios budistas. Ahora bien, el metraje más cómico centra su acción en aspectos de la vida cotidiana, dejando la práctica de la meditación como mera muestra puntual relacionada con la doctrina frente a su reiteración continuada en las cintas de Morishita y Komura. Asimismo, también se hace hincapié en *Buda 2: Camino a la Iluminación* en la práctica ascética llevada a cabo por Buda durante años hasta seguir el camino de la moderación. El filme centra gran parte del metraje en mostrar a un Siddhartha demacrado debido a los duros ejercicios³⁴ a los que se sometió para conocer el verdadero sufrimiento. Una vez más, *Las vacaciones de Jesús y Buda* recuperan el entrenamiento ascético del profeta, pero estableciendo una relación más actual y comparando el sufrimiento de Buda con montar en una atracción de terror o la renuncia a placeres como la cerveza.

³⁴ Una muestra de la práctica ascética comprende meditaciones prolongadas durante días bajo cualquier tipo de climatología, sin ingerir alimento o líquidos.

La reiteración de *sutras* durante la meditación es común en la doctrina budista. En todos los textos tratados la figura de Buda recita alguno, con la salvedad de que en las cintas de Morishita y Komura tienen una función formativa, mientras que Takao utiliza el elemento en un contexto cómico, a fin de mantener la concentración de un aterrado Buda. Por otro lado, la realización de *mudras* siempre ha acompañado a la representación icónica de la figura de Buda y también podemos rastrearlo en las obras seleccionadas. La cinta de Morishita nos muestra un Siddhartha que ya desde bebé posiciona sus manos una apuntando al cielo y otra a la tierra (fig. 7), tal y como afirma el personaje del Maestro Asita: “solamente mi persona es sagrada en todo el universo”. En su secuela, sin embargo, Buda mantiene la posición de manos típica del budismo Zen para la meditación. Si bien, en lo que respecta a *Las vacaciones de Jesús y Buda* volvemos a presenciar el empleo de los *mudras* en el ámbito humorístico al realizar Buda el *abhaia mudra*³⁵ en la atracción terrorífica, tal y como observamos en el fotograma (fig. 8).



Fig. 7. Buda: *el gran viaje*. Kôzô Morishita. 2011

Igualmente, también se escenifican diferentes prefectos budistas como el *dharma*³⁶ o la concepción de sufrimiento. Las películas de corte épico de Morishita y Komura tienden a reflejar de forma más completa y realista estos conceptos frente a una visión más liviana y anecdótica de la cinta de Takao. Para finalizar la segunda parte del análisis, además de todos los elementos mencionados anteriormente y que rodean al personaje histórico de Buda, así

³⁵ Gesto que apela a la tranquilidad, ausencia de miedo, valor, seguridad y protección.

³⁶ Término sánscrito que se refiere al papel y propósito de nuestras vidas.

como a la doctrina budista, *Las vacaciones de Jesús y Buda* aprovecha el contexto en el que se desarrolla la historia para mostrar la evolución del budismo en la actualidad a través de la aparición de monjes, estatuas de Buda, templos budistas o tradiciones budistas típicas de la celebración del Año Nuevo. De igual modo, este contexto contemporáneo les permite a los personajes participar en conductas niponas actuales como la adquisición de *merchandising*, bañarse en un *onsen*,³⁷ ir a un parque de atracciones o contribuir al consumismo derivado de ofertas en diferentes ámbitos comerciales.



Fig. 8. *Las vacaciones de Jesús y Buda*. Noriko Takao. 2013

CONCLUSIONES

Como hemos visto a lo largo de nuestro estudio, si por algo se caracteriza la sociedad japonesa es por tener la capacidad de unir tradición y modernidad, de establecer valores y principios profundamente arraigados en sus costumbres y tradiciones, por hacer perdurar, pese a los avances de los tiempos modernos, sus costumbres. Asimismo, los japoneses tienen la cualidad innata de adaptarse de forma magistral a cualquier circunstancia y convertirla en algo propio, algo nuevo que ha nacido de su experiencia en conjunción con lo foráneo. Esta forma de configurar el mundo se puede apreciar directamente en muchas de las producciones culturales del país: su arquitectura, su pintura, su escultura, y en el caso que nos atañe, en su animación. Esta resistencia cultural inherentemente japonesa pervive en el espíritu del *anime*, capaz de combinar la tradición y la

³⁷ Baño tradicional japonés.

modernidad a través de algo que puede parecer tan simple como un dibujo animado.

Hemos observado que la animación japonesa es capaz de transmitir valores, principios, costumbres y tradiciones a través del medio audiovisual, manteniendo un equilibrio perfecto entre su dimensión como industria y su faceta cultural, atendiendo a las características de los productos *mukokuseki* como bien comentábamos al principio de este artículo. A lo largo del análisis posterior hemos podido comprobar la capacidad del *anime* para adaptar diversos elementos religiosos al contexto de sus historias, cumpliendo una función restauradora de las religiones, costumbres y tradiciones niponas. Este folclore japonés tiene un marcado carácter religioso y une tanto al sintoísmo como al budismo. Estos dogmas quedan ampliamente representados en la animación propia del país, como hemos podido apreciar a lo largo del análisis realizado.

Gracias a las ya mencionadas políticas del Gobierno japonés, la internacionalización del *anime* por las diferentes plataformas de exhibición audiovisual y el mayor interés por la cultura japonesa generado a nivel mundial, ha acentuado la labor didáctica que realiza la animación del país como elemento transcultural. En la clasificación anteriormente planteada, el *anime* emotivo y, concretamente, la nueva acepción que hemos aportado al *anime* canonizado hace patente las medidas tomadas por parte del país nipón para internacionalizar la animación japonesa, creando un producto de alta calidad que, a su vez, muestra al resto del mundo las singularidades del país del sol naciente. Observamos pues, cómo el *anime* funciona de escaparate al representar de forma completamente natural elementos intrínsecos a su folclore y tradición, totalmente ajenos al resto de culturas, pero que logran hacerse poco a poco un hueco en el imaginario colectivo, captando aún más la atención del extranjero hacia su folclore. Así, rasgos característicos del budismo y el sintoísmo, cuentos tradicionales, festivales y los más variopintos seres sobrenaturales ocupan su lugar dentro de la configuración de la cosmogonía internacional a través de un medio inusual para el espectador, que explota al máximo sus posibilidades para dar al individuo una experiencia única que aúna siglos de historia japonesa con las técnicas más modernas de producción audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

- Borges, Jorge Luis / Jurado, Alicia (2009): *Qué es el budismo*. Madrid, Alianza Editorial.
- Bryce, Mio *et alii* (2010): “Manga and Anime: Fluidity and Hybridity in Global Imagery”, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 10/1. Disponible en: <https://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html> (consultado el 22 de septiembre de 2020).
- Capelli, Francesca *et alii* (2015): “Mostrar el indecible. La muerte, el mal, lo sobrenatural y sus representaciones”, en *XI Jornadas de Sociología*:

- “*Coordenadas contemporáneas de la Sociología: tiempos, cuerpos, saberes*”. Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires. Disponible en: <https://www.aacademica.org/000-061/237> (consultado el 3 de noviembre de 2020).
- Falero, Alfonso (2013): “El mal, la culpa y el pecado en el sintoísmo. Rito, muerte, mancha: las perspectivas del mal”, *ARYS*, 11, 339-374. Disponible en: <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/ARYS/article/view/2439> (consultado el 3 de noviembre de 2020).
- Frobenius, Leo (1987): “Der westafrikanische Kulturkreis”, *Dr. A. Petermanns Mitteilungen aus Justus Perthes geographischer Anstalt*, 43, 225-236. Disponible en: https://zs.thulb.uni-jena.de/rsc/viewer/jportal_derivate_00256041/ThULB_129_489824_1897_Perthes_0281.tif?logicalDiv=jportal_jparticle_00588013 (consultado el 3 de noviembre de 2020).
- Gil Escudier, Elena (2019): “El manga: de la tradición a la cultura de masas”, en Antonio Míguez Santa Cruz (coord.): *Meiji. El nacimiento del Japón universal*. Madrid, Casa Asia y Universidad de Cádiz, pp. 96-107.
- Lanzaco Salafranca, Federico (2008): “Religión y Espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea”, en Marcelino Agís Villaverde *et alii* (eds.): *Galicia y Japón. Del sol naciente al sol poniente*. La Coruña, Universidade da Coruña, pp. 261-280. Handle: <http://hdl.handle.net/2183/12906>
- Míguez Santa Cruz, Antonio (2016a): *El fantasma en el cine japonés de posguerra. De rasgo folclórico a icono feminista* (Tesis Doctoral). Universidad de Córdoba. Handle: <http://hdl.handle.net/10396/13843>
- Míguez Santa Cruz, Antonio (2016b): “La princesa Mononoke y sus signos. Un análisis a la luz de El tercer impacto”, en Anjhara Gómez Aragón (ed.): *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla, Aconcagua Libros, pp. 213-222.
- Napier, Susan J. (2001): *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, 5ª ed, revisada. Nueva York, Palgrave Macmillan
- Ogáyar Marín, Francisco Javier / Ojeda García, Francisco Miguel (2016): “El mito de la modernidad a través del anime japonés”, *Nuevas Tendencias en Antropología*, 7, 111-132. Disponible en: <http://www.revistadeantropologia.es/n7.html> (consultado el 3 de noviembre de 2020).
- Ortiz, Fernando (2002): *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*, ed. Enrico Mario Santí. Madrid, Cátedra [ed. original: La Habana, Jesús Montero, 1940].
- Rodríguez Fernández, Iván (2016): “El anime como valor cultural”, en Anjhara Gómez Aragón (ed.): *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla, Aconcagua Libros, pp.183-192.
- Thomas, Jolyon Baraka (2008): *Religious manga Culture: The Conflation of Religion and Entertainment in Contemporary Japan* (M.A. Thesis). University of Hawai’i. Handle: <http://hdl.handle.net/10125/20884>