

Lectura de *El viaje de Chihiro* desde el simbolismo global moderno: una sátira menipea de animación

A Reading on *Spirited Away* through modern global symbolism: a Menippean satire animation.

RESUMEN

Tras más de dos décadas de estudios sobre *El viaje de Chihiro*, centrados en aspectos iluminadores —aunque parciales—, como el simbolismo tradicional japonés o la relación con obras literarias y de animación, es momento de intentar una lectura integradora que se compadezca mejor con su éxito mundial. Partiremos para ello del marco de una teoría del simbolismo global moderno, entendido como el capital de imágenes con el que las artes representan las encrucijadas del mundo actual. Esta lectura contará con dos momentos. Primero, describiremos sus figuras principales y sugeriremos su origen y sus sentidos. Destacan el viaje, el personaje infantil, la crisis, la educación, el andrógino y la destrucción del idilio. Seguidamente, deduciremos su género cinematográfico de la especial combinación de estas figuras: la sátira menipea. Un género proteico y milenario, muy poco reconocido, pero con presencia global, en especial en el cine fantástico y de animación.

ABSTRACT

More than two decades of studies on *Spirited Away* have passed, focusing on illuminating yet fragmentary aspects such as traditional Japanese symbolism or its relationship with literary and animated works. Consequently, it is time to attempt an integrative reading to better explain its worldwide success. To do so, we will start from the framework of a theory of modern global symbolism, understood as a capital of images with which the arts represent the crossroads of today's world. This reading will consist of two moments. First, we will describe its main symbols and suggest their origin and meanings. The journey, the child character, the crisis, education, the androgyne and the destruction of the idyll stand out. Next, we will deduce its genre from the special combination of these figures. It is, as we shall see, the Menippean satire. A protean and millenary genre, but with a global presence, especially in fantastic and animation cinema.



ANTONIO VIÑUALES SÁNCHEZ

Universidad de Zaragoza,
España

Profesor Asociado en la Universidad de Zaragoza. Es doctor en Teoría de la literatura y análisis de textos. Ha participado en numerosos congresos y actualmente es miembro del grupo de investigación en géneros del discurso H30_23R: GENUS. Los resultados de sus investigaciones han aparecido en revistas científicas de España e Hispanoamérica y en diversas obras colectivas. Sus intereses principales son el simbolismo moderno, los géneros y las figuras de la novela, el cine y el cómic, la teoría de la literatura y la filosofía de las artes.

PALABRAS CLAVE:

El viaje de Chihiro, Hayao Miyazaki, animación, simbolismo moderno, sátira menipea

KEY WORDS:

Spirited Away, Hayao Miyazaki, animation, modern symbolism, menippean satire

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2025.21789>

Introducción

El viaje de Chihiro (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001; en adelante *EVC*) es una película de un incontestable éxito entre el público y la crítica, pero con un destino paradójico. Y es que elementos clave de su complejidad imaginativa siguen desatendidos pese a los múltiples abordajes académicos ofrecidos desde hace más de dos décadas. Una lectura que tienda a integrar todos los aspectos de su sentido está todavía inexplorada, pues sus estudiosos se han fijado desde el principio en aspectos importantes y esenciales, pero casi siempre parciales. Entre los más destacados, figuran el simbolismo tradicional japonés, así como las relaciones con obras de la tradición literaria y de la animación occidental.

Respecto al primero de estos aspectos, *EVC* ha sido entendida como un ejemplo de síntesis de tradición cultural y modernidad tecnológica (Reider, 2005: 21) y como una muestra paradigmática de la actuali-

zación del simbolismo de la religión nativa de Japón, el sintoísmo (Rubio Prats, 2015) —basado en la veneración de los *Kami* o espíritus de la naturaleza—. Por esta reivindicación de la cultura tradicional japonesa también se ha apuntado (Montero Plata, 2012: 127) su encuadre en un movimiento de recuperación denominado “cultural recovery” (Napier, 2006: 289 y ss.), más conocido en el mundo nipón como *Nihon e no kaiki* (regreso a Japón).

Otros intérpretes han optado por señalar la deuda de Miyazaki con tradiciones literarias y cinematográficas anteriores e incluso coetáneas. Dentro de sus fronteras, se ha hecho referencia a la influencia de la cuentística japonesa (Naskar, 2017: 14), lo mismo que su adscripción al género *shōjo* (Norris, 2019: 342 y ss.) —ficciones manga dirigidas al público femenino adolescente—. Más allá de la cultura japonesa, se ha señalado la relación con obras de la tradición literaria occidental (Osmond,

2008: 7) como *El maravilloso mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900), o con *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, 1865) y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, 1871). Según una lectura alegórica (Satoshi, 2008: 23), estas obras de Lewis Carroll y la de Miyazaki representan las crisis de la Inglaterra victoriana y del Japón contemporáneo, a través de las crisis de identidad de sus heroínas. También se han apuntado las analogías entre las industrias de la animación japonesa y la estadounidense (Denison, 2023: 174 y ss.), representadas por los estudios Ghibli y Pixar, respectivamente. Entre ellos existiría una estrecha colaboración comercial, artística y personal (Montero Plata y Pérez-Guerrero, 2015: 26).

Como consecuencia de la atención a tales aspectos, entre otros de análoga naturaleza, buena parte de las lecturas de *EVC* bas-

culan entre dos opciones principales: o la consideran como una expresión genuina de la cultura tradicional nipona, o como una consecuencia más o menos mecánica de los géneros del entretenimiento infanto-juvenil. Dos formas de escapar —algo infructuosamente, a nuestro juicio— al mecanicismo del que adolecen tales interpretaciones consisten en: o bien poner el foco en los elementos de modernización de las tradiciones con las que ha trabajado Miyazaki, como ya hemos señalado; o bien en la exuberancia imaginativa de este realizador, razón por la cual se califican sus obras como personales e inclasificables. Es decir, que por incorporar toda una serie de obsesiones, aficiones, pasatiempos y gustos personales de su autor (Ortega Mantecón, 2020: 111), *EVC* pertenecería a ese difuso conjunto de obras cinematográficas incatalogables denominado “cine de autor”.

A la vista de todo lo anterior, creemos que *EVC* está reclamando una lectura que, sin



Fig. 1. Chihiro junto al espíritu Kaonashi (Sin cara). Fuente: Animation Screencaps.

negar ninguno de los aspectos antecitados, sea capaz de acogerlos desde un enfoque más integrador. Esta interpretación debe responder de una manera más ajustada al éxito y a la repercusión de esta obra de animación que ha trascendido todo tipo de fronteras —nacionales, culturales, generacionales—. Esa lectura es la propuesta que sometemos aquí a consideración. A nuestro juicio, tal lectura debe partir, en primer lugar, de un diagnóstico certero del marco cultural que envuelve a EVC. Ese marco es la cultura moderna y su doble orientación integradora hacia lo local y lo global —se ha acuñado para definirla el término “glocal”—. Una consecuencia de la doble dirección de los productos de la cultura moderna es la doble significación de sus contenidos. Esta se concreta en un simbolismo que aúna lo diferencial-nacional-local y lo masivo y global. La primera parte de la comprensión de EVC como un producto artístico global pasa por el reconocimiento de las figuras que concretan ese simbolismo. Tomaremos para ello, como base, una teoría del simbolismo moderno que lo entiende

como el capital de imágenes y figuras —a escala masiva y universal— con las que las artes representan las encrucijadas del mundo actual. Entre esas figuras destacan el viaje, el personaje infantil, la crisis, la educación, el andrógino y la destrucción del idilio.

Una segunda tarea, consecuencia de la anterior, es la localización de esta obra en la corriente genérica que concreta su misión estética-cultural en el contexto de la cultura de masas. Más allá de las habituales clasificaciones en los géneros de animación fantástica o infantil, propondremos que EVC puede comprenderse mejor como inserta en una tradición que ha trascendido todo tipo de fronteras temporales, espaciales y culturales, que es la sátira menipea. Se trata de un género literario que carece de una forma externa concreta —se presenta desde hace milenios mediante formas literarias diversas— y que ha protagonizado su salto a las pantallas desde el primer cuarto del siglo pasado. Su trasvase al cine y a las películas de animación le permite masi-

ficar, de una forma sin precedentes y con alcance global, el mensaje de su misión estética: la denuncia de la pérdida de los

grandes valores por parte de sociedades que han entrado en decadencia, y la pérdida del sentido de la vida.

01 La cultura moderna

Comprender integralmente un producto artístico moderno como *EVC* precisa de un entendimiento de la cultura que lo envuelve: la cultura moderna. Esto significa entender, a nuestro juicio, que esta cultura moderna tiene unas nuevas señas que la distinguen de la cultura premoderna. Son, principalmente, universalidad, masividad y diversidad (Beltrán Almería, 2015: 22 y ss.). Tales características no son producto de un dictamen gratuito. Son, más bien, una consecuencia de dos principios — aparentemente contradictorios— en los que se sustentan las sociedades democráticas modernas: libertad e igualdad. Examinémoslas brevemente.

La universalidad y la masividad son una consecuencia de la igualdad. Todo producto de nuestra cultura debe ser masivo —los nuevos medios de comunicación han alentado esta característica— y su alcance debe ser universal. Ese carácter universal se conjuga, empero, con una tercera característica aparentemente contradictoria con las señas recién citadas: hablamos, claro está, de la diversidad, una consecuencia de la libertad del proyecto de las sociedades modernas. La síntesis de lo local y de lo global, es a su vez la gran seña de identidad —solo paradójica en apariencia— de lo que se ha dado en llamar el “globalismo” o la “globalización”, esto es, el derribo de las fronteras locales y nacionales, en beneficio de un espacio cultural y económico global. Ahora bien. Tal derribo no es incompatible —como pudiera parecer— con la reivindicación

identitaria de lo nacional-local y diferencial. Esta paradoja de la cultura moderna que incorpora lo local y lo global ha sido comprendida mediante conceptos como “glocal” y “glocalización”, que habrían sido acuñados por el sociólogo Roland Robertson (1992: 186).

La consecuencia para las obras del arte moderno es que los contenidos con los que se construyen tienen una dimensión dual. Esto es, que incorporan contenidos diferenciales de una cultura local-nacional, sin perjuicio de contener los elementos de sentido del ecosistema de la cultural global. Esta dupla se completa con un tercer elemento indispensable que proviene de la libertad creativa del autor moderno: una amplia libertad creativa y combinatoria. Tales contenidos, en lo referente al campo concreto de las obras artísticas, se pueden ofrecer literalmente como temas. Es, por eso, habitual encontrar estudios que tratan de aquilatar los temas principales de *EVC*. De forma resumida, suelen destacarse el feminismo, la ecología, el pacifismo, el globalismo y la infancia (Largo Pérez, 2018: 14-27). La opción que intentaremos aquí no es, sin embargo, deudora de entenderlos como los elementos de un plano literal de esta obra de animación —como meros temas—, sino como elementos de su plano simbólico-alegórico. Esto es, como figuras concretas, compuestas de forma y contenido, que no son exclusivas de la imaginación del autor, sino que forman parte de un acervo común y global del que se

sirven las obras de arte modernas. Para delimitar las figuras insertas en esta obra de Miyazaki, partiremos de una teoría del simbolismo moderno, que lo entiende

como acervo imaginativo sin fronteras en lo cultural, y también sin fronteras en lo artístico-categorial, esto es, transversal para todas las artes.

02 Una teoría del simbolismo moderno

El marco comprensivo del que partiremos para detectar los símbolos globales de *EVC* lo tomamos de la teoría del simbolismo moderno que encontramos en las obras del profesor Beltrán Almería, principalmente en *GENVS. Genealogía de la imaginación literaria. De la Tradición a la Modernidad* (2017: 347-378). De acuerdo con su pensamiento, sostendremos que la imaginación artística moderna es el mayor esfuerzo de síntesis de los imaginarios anteriores: el premoderno y el prehistórico. La combinación del capital imaginario de estos momentos con nuevas figuras y géneros es la base del simbolismo moderno, que es asimismo la gran respuesta de las artes al reto social de dirigir el destino de nuestra especie de forma exclusivamente humana, y de unificar a la humanidad a través de los principios de la igualdad y la libertad. Las distintas artes son la mejor herramienta para la unión y la reflexión a

escala universal, y el simbolismo moderno, que opera en la cultura de masas a escala universal, es su nuevo lenguaje y el gran contenido de las obras de arte de la Modernidad. Estos símbolos de alcance universal sitúan cada una de las grandes encrucijadas y retos del ser humano moderno, pero estos no se dan de forma separada ni aleatoria en las artes. Sus distintas combinaciones y el distinto peso que adquieren en las obras de arte dan lugar a unas figuras distintas a un nivel superior: los géneros. Si los símbolos son el contenido del arte moderno, los géneros pueden ser entendidos como la forma de esos contenidos. Así pues, el abordaje a escala global del sentido de una obra artística, que es la tarea que nos ocupa, precisa de dos momentos: en primer lugar, una descripción detallada de sus símbolos; en segundo lugar, una identificación precisa y objetiva del género al que dicha obra pertenece.

03 Los símbolos modernos de *EVC*

Como antesala de este apartado, situaremos *EVC* como un ejemplo de obra de arte moderno respecto a las tres grandes dimensiones del simbolismo global de esta época: hermetismo, humorismo y en-simismamiento —o egotismo— (Beltrán Almería, 2021: 167). Por hermetismo debe entenderse la recuperación moderna de la

magia y el simbolismo ancestral. Estudiosos como Gilbert Durand, Edgar Morin y Eleazar Meletinski han abundado en esta idea. Han hablado de la “remitologización de la imaginación moderna” (Meletinski, 2001 [1993]: 279). Una concepción más amplia de este fenómeno permite ver que la asunción del reto del autogobierno hu-

mano —una empresa sin precedentes— exige el acopio de todas las fuerzas imaginativas posibles. Las mejores lecciones y el capital de imágenes del pasado deben ponerse al servicio del autogobierno *sapiens*. El hermetismo significa, en definitiva, la recuperación de distintos elementos de la imaginación prehistórica como la concepción del mundo como espacio de lucha entre las fuerzas del bien y del mal, la concepción de la existencia como salvación y la idea del mundo como espacio regido por la magia y las correspondencias. Uno de los aspectos principales de la recuperación de la magia para la imaginación moderna es la importancia que adquiere la fantasía, la libre imaginación —clave para la animación cinematográfica—. Esta visión tiene un componente agónico, cruel, el que emana de la idea del mundo como lucha. La contrapartida en la imaginación moderna del hermetismo es el humorismo. Es la cara alegre de la vida, que se conecta con las esperanzas del futuro de nuestra especie. Los dos grandes contenidos del humorismo son una serie de figuras —niño, tonto, loco, burlador, entre otras— y géneros —como la meni-pea— que se revitalizan y actualizan, pero que hunden sus raíces en la imaginación tradicional. El ensimismamiento o egotismo significa la importancia moderna del individuo y de la creación de la identidad individual. Se manifiesta artísticamente en las distintas pistas con las que los autores dejan su impronta personal y vital en sus obras, así como en la importancia de los métodos simbólicos para la creación de la identidad de sus personajes. Uno de los métodos más prolíficos e importantes para la imaginación moderna es la educación (Bajttin, 2019: 109).

Tales características son fáciles de justificar en *EVC*. Su hermetismo se plasma en distintos elementos como su carácter fantástico, en el protagonismo del simbolismo mágico de las deidades sintoístas y

del simbolismo de la transformación, en la importancia de la imaginación libre y del “todo puede suceder” que rige su mundo, así como en la lucha agónica por la salvación de los padres y de la propia identidad. La risa se expresa, principalmente, mediante elementos típicos del género humorístico de la meni-pea: destacaremos, por el momento, la notable presencia del naturalismo bajo y lo corporal, del utopismo y de personajes grotescos a los que se suman las figuras humorísticas del tonto y el niño con las que se construye el personaje principal. El ensimismamiento está presente en la construcción de la identidad de Chihiro mediante un proceso de pruebas y educación, conducentes a su transformación redentora.

Vayamos ahora con el primero de los momentos de su caracterización dentro del simbolismo global moderno que es la descripción precisa de sus figuras: los símbolos modernos. Comenzaremos por señalar que un acercamiento análogo al que intentaremos aquí lo ha llevado a término Susan J. Napier (2006: 291 y ss.), aunque sin dispensarle el alcance global que —a nuestro juicio— precisa. A su parecer, existen en *EVC* tres simbolismos principales: dos circunscritos a la cultura nipona serían la “liminaridad” —entendida como el umbral entre el Japón tradicional y el contemporáneo— y la chica *shōjo*¹; un tercero, el consumo excesivo, tendría alcance universal. Como se verá enseguida, nuestra propuesta incluye una pequeña reformulación de los símbolos propuestos por Napier, solo que con una proyección global: la liminaridad forma parte de la educación y de la crisis, la chica *shōjo* es nuestro “andrógino”, y el consumismo es una parte de la corrupción civilizatoria que denuncia el género de la meni-pea de animación.

La lista de los principales símbolos modernos de *EVC* que consideraremos aquí incluye el viaje, la educación, la crisis o

el umbral, la infancia, la destrucción del idilio y el andrógino. La tomamos de la obra de Beltrán Almería (2017: 363-367), de Bajtín (2019) y del estudio de los argumentos universales del cine de Balló y Pérez (2004 [1995]).

El viaje ha sido atendido por innumerables estudios como uno de los grandes contenidos de la imaginación humana. Son argumentos globales en el cine los viajes en busca del tesoro, de retorno al hogar y para fundar una nueva patria (Balló y Pérez, 2004 [1995]: 15-54). Como los demás símbolos citados, precisa sin embargo de una mirada histórica que concrete su sentido moderno: el viaje moderno suele representar la necesidad de un cambio de conciencia, esto es, la necesidad de acceder a una conciencia superior a consecuencia de un choque tras del cual un personaje debe corregir su visión del mundo (Beltrán Almería, 2017: 365). Así ocurre con Chihiro, cuyo viaje —fantástico— simboliza la asimilación de nuevos valores civilizatorios para asumir una nueva etapa vital. Ahora bien, la novedad y la originalidad de *EVC*

está en que la crítica y la necesidad de un cambio de conciencia trasciende lo individual y se eleva a una denuncia político-social. Es decir, que está implícita, como numerosos críticos han señalado, la crítica de una civilización en decadencia —la japonesa contemporánea—, por el abandono de sus valores tradicionales.

La educación es el gran complemento simbólico del viaje. Quizá mejor que un símbolo, debiera considerarse como un método simbólico de construcción del personaje, el método —a juicio de Bajtín— más prolífico y relevante de la imaginación moderna. Ambos suelen aparecer asociados en las artes modernas. Aunque el autoconocimiento es un argumento extendido desde antiguo (Balló y Pérez, 2004 [1995]: 249 y ss.), artísticamente no es concebible la educación con anterioridad a la Modernidad —universaliza esta época el derecho a la educación—. La educación, artísticamente, es la representación —ya no del choque, sino— del proceso de incorporación de la humanidad en el hombre y la asimilación de los valores civilizatorios que



Fig. 2. Chihiro inicia su viaje en coche junto a sus padres. Fuente: Animation Screencaps.



Fig. 3. Emociones y valores fusionados en una ingesta de comida tradicional japonesa. Fuente: Animation Screencaps

le permiten afrontar un nuevo escenario. Como forma arquetípica del crecimiento de conciencia de un personaje, tiene lugar en un cambio de época (Bajtín, 2019: 111). La educación de Chihiro, con todo, no es realista sino fantástica y simbólica: no se educa en el mundo real sino en un mundo fantástico situado en un peculiar balneario. Allí adquiere los valores de la empatía, el trabajo en equipo, el esfuerzo, la cortesía, entre otros. El objetivo no es simplemente aprender, sino salvarse a sí misma y salvar a sus padres, devolviéndolos a su forma original. El hermetismo de su educación se manifiesta en su carácter salvífico-mágico, y también en la creación de una imagen de gran síntesis temporal, pues construirá su identidad enlazando su pasado con su futuro. Esta imagen es una respuesta al reto moderno de crear una identidad individual vinculando futuro, salvación y preservación de la naturaleza junto con las mejores lecciones culturales de la tradición.

La crisis —proveniente de las ancestrales ceremonias de paso— es el gran símbolo mágico recuperado por la Modernidad, una vez que ha perdido su carácter ritual. En Chihiro se presenta como transformación, lo mismo que en algunas obras clásicas como la novela corta homónima de Kafka o en *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi (*Le avventure di Pinocchio*, 1883). Su centralidad arquitectónica en la novela da lugar a las llamadas “novelas de crisis” (Beltrán Almería, 2021: 260-288), cuyo modelo se ha exportado al cine, donde también cabe hablar de “películas de crisis” (Viñuales Sánchez y Cabañeros Martínez 2024: 138). La presencia de este símbolo en EVC no ha sido pasada por alto por la crítica (Montero Plata y Pérez-Guerrero, 2015: 32). Marwa Essam Eldin Fahmi ha afirmado que “Transformation and metamorphoses are the essence of Miyazaki’s film” (2017: 36). En cuanto a su sentido, cabe decir que es otra imagen de gran

síntesis que significa el renacimiento y el gran poder de regeneración de la vida humana. Es además la celebración del instante decisivo —Bajtín lo llamó “umbral” (2019: 434)— que aúna muerte y vida, es decir, un símbolo utópico y humorístico, y se funden en ella las emociones y los valores, lo material y lo espiritual. El tiempo de la crisis, el instante decisivo que cambia el destino vital de un personaje, se complementa en Chihiro con el tiempo de la educación. Hay en esta película dos transformaciones complementarias en las que lo espiritual y lo material se funden. La comida, principalmente, y las series naturales y materiales aparecen cargadas de valores y emociones. La transformación de los padres en cerdos es la primera. Mediante la ingesta abusiva de comida, simbolizan el materialismo y la corrupción moral. Transformaciones opuestas, que marcan el camino hacia la salvación de los padres, se producen tras la ingesta de comida tradicional japonesa por parte de Chihiro —vinculada a la emoción por la pérdida paterna y a los momentos de la infancia— y tras el rechazo del oro y los bienes materiales en el balneario. Ambos momentos certifican el cambio psicológico del personaje. Además, tras atravesar las múltiples puertas —simbólicas— del balneario, Chihiro se transforma en un ser empático, integral y de gran humanidad. La joven une lo material y lo espiritual en sus momentos críticos, y su aprendizaje simbólico consiste en asimilar el gran secreto para la salvación en el mundo fantástico: ver más allá de los sentidos y de lo estrictamente material.

La destrucción del idilio, por su parte, es uno de los grandes temas de la imaginación moderna. Con él se expresa el impacto dramático que los nuevos tiempos producen en la familia y en su vinculación con la tierra natal, destruida por el capitalismo. Este motivo ha sido investigado

principalmente por Bajtín (2019: 413-423). El idilio surge al final de la Prehistoria. Es una forma artística de construcción de la identidad del personaje en armonía con su familia y su tierra natal, representada como paradisíaca. La imaginación moderna, en cambio, muestra la tierra como un lugar demoníaco, destruido, y a la familia en decadencia y descomposición. Ambas precisan de grandes dosis de regeneración. El educando es la esperanza para esa regeneración. El conflicto entre individuo y familia adquiere en este contexto su máxima expresión. En *EVC*, la desvinculación con la naturaleza simbolizada por el espíritu del agua es el fundamento de la imagen de la tierra natal infernal. Miyazaki se propone, entonces, representar utópicamente la creación de la nueva identidad de Chihiro en una nueva armonía con la tierra, representada por su amor y su empatía con el espíritu del agua —el agua, como mostró Eliade (2023 [1957]: 96), es un símbolo de transformación y regeneración—, al que salva como a sus padres.

El último símbolo que contemplaremos es el andrógino, un símbolo hermético y utópico. Pese a que su imagen arquetípica es la de la fábula platónica —el relato de Aristófanes en el *Banquete* (189d-193d)— su presencia moderna y renovada ha sido detectada en distintas artes como la novela (Gilbert Durand, 1993 [1973]: 247 y ss.), y el cine —donde se hace acompañar del símbolo del “hombre inútil” (Viñuales Sánchez, 2023)—. Aunque suele tener una apariencia femenina, aún lo mejor de cada género y significa las esperanzas puestas en el femenino para afrontar los problemas de nuestra especie. Es el arquetipo de la mujer para la imaginación moderna: una mujer activa, fuerte y libre, muy presente en la obra de animación de Miyazaki (Galbraith, 2019: 374-376). En *EVC* se funde con el personaje infantil: el resultado es un andrógino ingenuo y con necesidades formativas.

04 El género de EVC: entre la película cuento y la menipea de animación

Las anteriores figuras no se dan de modo atomizado en las obras de arte moderno. Tampoco, como cabe suponer, en *EVC*. La relación que establecen entre ellas adquiere a su vez una forma, la forma de una red particular de símbolos a la que Bajtín llamó “forma del contenido” o “forma artística” (1989 [1975]: 60). Podemos entenderla como su género simbólico. Una forma reconocible tras un estudio, que —al igual que los símbolos— forma parte de un escaparate a disposición de los autores modernos. Ocurre, empero, que la forma artística de *EVC* no se ofrece de forma directa. Aparece trabada con un género reconocible por el gran público, como sucede con otras del universo del arte de masas. El objetivo de esta síntesis de géneros es conseguir una identificación mínima que facilite su masificación. Trataremos ahora de justificar que la forma particular de estos contenidos simbólicos, a la que le corresponde asimismo una tarea histórica en el conjunto de la cultura moderna, es la tradición de la sátira menipea. Un género que, como se verá enseguida, ha encontrado un acomodo inmejorable en el cine de animación. Como sátira menipea, se ofrece aquí fundida con otro género algo más reconocible que es el de la “película-cuento”. *EVC* es, por lo tanto, una obra con un alma dual, en virtud de su pertenencia a la cultura de masas. Vayamos ahora con su caracterización como película-cuento.

Llamamos “película-cuento” a un tipo de cine que proviene de la llamada “novela-cuento infantil” (Beltrán Almería, 2021: 244). Las adaptaciones de novelas de este tipo están en el origen de su trasvase al universo fílmico. Con gran acierto, a célebres novelas-cuento cuyas adaptaciones están en la base de este género cinematográfico

se las ha relacionado con *EVC*. Nos referimos a *Alicia en el País de las maravillas*, *El mago de Oz* y *Las aventuras de Pinocho*. Película-cuento y novela-cuento toman del género cuentístico su gran poder fabulador y tienen como símbolo principal un viaje hacia un lugar fantástico donde se representa la maduración de un personaje —habitualmente— femenino, a través de ciertas pruebas. Tiene gran importancia la magia. Este género es una consecuencia del descubrimiento moderno de la infancia como etapa de evolución personal. Descubierta la infancia, se abre un nuevo mundo con nuevas necesidades entre las que destacan nuevos derechos, educación y productos de entretenimiento y reflexión como la literatura infantil, trasladada después al mundo audiovisual. En paralelo se crea también el universo juvenil, que corresponde a igual descubrimiento de la adolescencia. En el ámbito nipón, géneros del manga como el *shōjo* son expresiones culturales nacionales de esta necesidad. Miyazaki ha afirmado en más de una ocasión que su película está dirigida y dedicada a las niñas de diez años de su país (Osmond, 2008: 8).

Pero *EVC* no se queda en los límites de este género nacional y se plantea cuestiones que lo trascienden. Estas consisten en que la creación de la identidad individual mediante una aventura fantástica termina engranándose con una crítica radical de la actualidad impropia del género cuentístico. El deslizamiento hacia metas distintas puede explicarse por la fusión de la película-cuento con la sátira menipea.

La meta cultural de la menipea, como han indicado estudiosos suyos como Frye y Bajtín, es la denuncia de una civilización

arruinada y de la pérdida de los valores. Se trata de un género humorístico poco y mal reconocido, de cultivo artístico minoritario, pero milenario. La menipea nace con la Antigüedad. Denuncia la demolición de la cultura tradicional y sus grandes valores sobre cuyas cenizas se asientan las civilizaciones antiguas, y se opone mediante todos los medios disponibles del humorismo al escándalo de la desigualdad que tuvo como consecuencia el proceso civilizatorio. Menipeas clásicas son la obra perdida de Menipo de Gádara, *Saturae Menippeae* de Varrón, el *Apocolocyntosis* de Séneca, la obra de Luciano de Samósata, el *Satiricón* de Petronio y la *Consolación de la Filosofía* de Boecio. Sin embargo, la menipea no muere con la Antigüedad. Florece siempre que las civilizaciones se apartan de los valores que las fundaron y se corrompen. Un signo distintivo de este género es su proteísmo. Es decir, que se presenta con distintas formas externas que dificultan sobremanera su reconocimiento. Suele ofrecerse como cuento, ensayo, diálogo, poema simbólico o incluso teatro. Menipeas premodernas son *Los sueños* de Quevedo y *Los viajes de Gulliver* de Swift (*Gulliver's Travels*, 1726). Ya en la Modernidad la menipea encuentra su acomodo como novela. Así sucede en *La transformación* de Kafka (*Die Verwandlung*, 1915) y en *La invención de Morel* de Bioy Casares (1940). También puede disfrazarse de cuento infantil, el modelo que instaura Saint Exupéry con *El principito* (*Le Petit Prince*, 1943).

La cultura de masas y su ámbito de difusión universal han insuflado una nueva vida a este género de raigambre literaria. En la Modernidad, la menipea adquiere por fin un alcance global. Se convierte por ello en una forma artística trascendente. Es decir, que rompe todo tipo de fronteras y se convierte en una forma de la imaginación global. En cuanto a las fronteras que delimitan las diferentes artes, pasa de

las páginas a las pantallas a partir del primer cuarto del siglo pasado. La menipea ha sido detectada en el cine de Pasolini y Fellini por estudiosos como Paolo Lago. En razón de esto ha hablado de una “línea cultural menipea” (2007: 2) que trasciende el cultivo literario para atravesar verticalmente todas las artes modernas. Las fronteras geográficas y culturales occidentales de su nacimiento también han sido trascendidas por ella. Ha llegado a instalarse en culturas orientales desde donde bebe de lo local para volver —reverdecida— a lo global. Como ha indicado Amy L. Friedman, el viaje de la menipea hacia nuevas culturas que tratan de desprenderse de un pasado colonial inaugura un nuevo género al que denomina “sátira poscolonial” (2020: 2). Escritores de origen indio como G.V. Desani, Aubrey Menen, Salman Rushdie e Irwin Allan Sealy se encontrarían entre sus cultivadores. La presencia de la menipea en la cultura japonesa también es notable. Una buena parte de la novelística de Murakami está influida por ella —a través de Kafka—, y Susan J. Napier (2005 [2001]: 261 y ss.) ha propuesto que la película de animación es una de las vías prioritarias para su desarrollo en el cine moderno japonés. Ha ejemplificado esta idea con el análisis del clásico de la menipea de animación *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988).

Los estudiosos de la menipea son un selecto grupo que incluye a Northrop Frye, Joel C. Relihan, Robert C. Elliot, Hannu K. Riikonen y Howard Weinbrot. Entre ellos destaca Bajtín, quien enumeró catorce características que permiten identificarla en casi cualquier época (2005, pp. 165 y ss.). Una síntesis de estas características es la siguiente:

La preeminencia de la risa, la libertad de fabulación, la creación de situaciones excepcionales, el naturalismo bajo, la predilección por las «últimas cuestiones» filosóficas, la coexistencia de los

tres planos del universo —cielo, purgatorio y tierra—, la observación desde un punto insospechado (que permite ver más y con mayor profundidad), la experimentación psicológico-moral (con locos, perturbados, etc.), la representación de situaciones escandalosas y el recurso al insulto y al impropio, el recurso al oxímoron y a los contrastes, la presencia de la utopía, la introducción de otros géneros, la pluralidad de estilos (lo serio-cómico) y la orientación hacia las cuestiones de la actualidad (en vez del recurso habitual a la tradición). (cit. en Beltrán Almería, 2017: 298)

El acercamiento a *EVC* como “menipea de animación” no es una idea improvisada. La familiaridad de esta obra con celeberrimas menipeas literarias como *Los viajes de Gulliver* (Osmond, 2008: 37) o *El principito* (Greenberg, 2018: 133) ha sido reconocida por la crítica e incluso avalada por el propio autor. También se ha establecido un paralelo (Osmond, 2008: 20) con menipeas cinematográficas estrechamente vinculadas a la imaginación cuentística como *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006).

Propondremos ahora comprender *EVC* como menipea fijándonos en algunas características representativas. La primera es que este género suele apoyarse en un viaje, aunque no se trata de uno cualquiera. Son frecuentes los viajes galácticos, a los cielos, a los infiernos, al mundo de los muertos. Todo tipo de escenarios inusitados e infrecuentes son el músculo de este viaje, gracias al cual se logra un punto de vista excepcional sobre el mundo real actual y las grandes encrucijadas que lo asedian. Como ha indicado el propio Miyazaki (2001: 16), uno de los principales problemas del mundo moderno es su parálisis reflexiva por el protagonismo de lo cotidiano y de lo esperable. En razón de esto, ve en el realismo una estética menor, superada por la imaginación libre de la menipea de animación y su reflexión humorística y

provocadora desde un punto de vista fantástico, extrapolado.

La experimentación psicológica y moral es otro aspecto suyo. En *EVC* está relacionado con el símbolo del viaje como exposición de un choque moral con un mundo que ha perdido el contacto con sus tradiciones, así como con la paulatina evolución psicológica del personaje y sus crisis mágicas. Como género de denuncia, los debates sobre las cuestiones trascendentes son un núcleo suyo insobornable. Y así ocurre en esta obra de Miyazaki que pone en solfa la decadencia de un mundo arruinado por el monetarismo, simbolizado por el negocio corrupto del balneario regentado por Yubaba —un demonio materialista—, y por el consumo irresponsable por parte de los padres de la protagonista.

Como género de herencia socrática, incluye inusitadas dosis de confrontación y provocación: Chihiro, de hecho, se enfrenta a la corrupción representada por sus padres y por la miserable Yubaba; la provocación viene de la mano de una inusitada acumulación de imágenes antirrealistas, pútridas y excrementicias. Lo esencial es su ambivalencia, pues también simbolizan crecimiento y regeneración.

Otro aspecto de la menipea es la comprensión del mundo en los planos celeste, terrenal e infernal: el plano terrenal es el marco realista con el que inicia y finaliza el filme; celestial e infernal se funden en el balneario al que acuden deidades de la tradición sintoísta japonesa (*Kami*) y todo tipo de espíritus benéficos y malignos.

El simbolismo grotesco es otra de las señas de identidad del género. Se manifiesta mediante los símbolos ambivalentes ya citados, a los que deben sumarse seres luminosos al tiempo que infectos y purulentos. El grotesco es la expresión en la menipea de los grandes contrastes u oxímoros. Es-



Fig. 4. La transformación en cerdos de los padres de Chihiro. Fuente: Animation Screencaps.

tos permiten un acceso más profundo a las grandes contradicciones que habitan en lo real —impermeables al realismo— y se simbolizan con imágenes fantásticas: la propia Chihiro es una síntesis de tontería, bondad y sabiduría que traspasa los límites de lo material. Es una imagen *sui generis* del sabio humorístico tan apreciado por la menipea, con la que este género se opone al didactismo serio. También son seres grotescos —oxímoros andantes— el personaje “Sin cara”, cuya esencia benéfi-

ca se esconde tras una apariencia corrupta, y Haku, un ayudante de Yubaba que propicia la transformación de Chihiro.

Otros elementos indispensables de la menipea son la ilimitada libertad de fabulación, el utopismo —cuya imagen es la propia protagonista androgínica— y la orientación a la crítica radical de actualidad, expresada aquí con la denuncia del materialismo de la sociedad nipona contemporánea.

Conclusiones

Como hemos tratado de sugerir, *EVC* es una muestra de la fusión de la película-cuento con la menipea, un género este último que está encontrando en la película de animación un soporte inmejora-

ble para rejuvenecer y continuar su papel de denuncia de la desigualdad y la desvalorización. Tal fusión de formas genérico-simbólicas es una consecuencia, a nuestro juicio, de la naturaleza dual de

las actuales sociedades de masas: requieren productos fácilmente identificables por los públicos masivos, al tiempo que no renuncian a las formas artísticas más exigentes con el fin de promover una reflexión acerca de los problemas más acuciantes a los que se enfrentan nuestras sociedades. Las artes, sin embargo, no tratan los retos sociales de forma mecánica ni como simples temas o contenidos literales. Los representan mediante símbolos globales de gran valor añadido que forman repertorios al alcance de las grandes obras de arte. Con ellos se aborda la necesidad de la gran reflexión sobre los problemas globales de nuestra especie, y se promulga también la cohesión social a escala universal. Los grandes artistas

como Miyazaki, combinan de forma única y especial estos símbolos con otros provenientes de su cultura. La mezcla es un simbolismo a la vez personal y “glocal” — con ingredientes de lo local y lo global—. Puesto que los estudios que se vienen dando sobre esta obra han venido incidiendo en lo local y lo individual, nuestra mirada se ha centrado en lo global: la dimensión que trasciende los ámbitos personal y local porque aspira a simbolizar el presente y el destino de todos los hombres, así como a unirlos como representantes de una única especie amenazada por la imparable desaparición de su pasado, un tesoro sin el cual una civilización está condenada a desaparecer (Miyazaki, 2001: 16).

Referencias bibliográficas

BAJTÍN, Mijaíl M., 1989 [1975]. *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación*, trad. español Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra, Madrid: Taurus (*Voprosy literatury i estetiki*, Moscú: Judozhestvennaia Literatura).

BAJTÍN, Mijaíl M., 2005 [1979]. *Problemas de la poética de Dostoievski*, trad. español Tatiana Bubnova, Madrid: Fondo de Cultura Económica (*Problemy poetiki Dostoievskogo*, Moskva: Sovetskaya Rossiya Izdatelstvo).

BAJTÍN, Mijaíl M., 2019. *La novela como género literario*, trad. Carlos Ginés Orta, Costa Rica-Zaragoza: Editora Universidad Nacional-Prensas de la Universidad de Zaragoza.

BALLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier, 2004 [1995]. *La semilla inmortal. Los argumen-*

tos universales en el cine, trad. español Joaquín Jordá, Barcelona: Anagrama (*La llavor immortal. Els arguments universals en el cinema*, Barcelona: Empúries).

BELTRÁN ALMERÍA, Luis, 2015. *Simbolismo y Modernidad*, Mérida-México D.F.: Secretaría de la Cultura y las Artes de Yucatán-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

BELTRÁN ALMERÍA, Luis, 2017. *GENVS. Genealogía de la imaginación literaria. De la tradición a la Modernidad*, Barcelona: Calambur.

BELTRÁN ALMERÍA, Luis, 2021. *Estética de la novela*, Madrid: Cátedra.

DENISON, Rayna, 2023. *Studio Ghibli. An Industrial History*, Cham: Palgrave Macmillan-Springer.

DURAND, Gilbert, 1993 [1973]. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, trad. español Alain Verjat, Barcelona: Editorial Anthropol (*Figures mythiques et visages de l'œuvre. De la mythocritique à la mythanalyse*, París: Berg International).

FAHMI, Marwa Essam Eldin, 2017. "Fantasy chronotope in two animated children's films: Walt Disney's *Alice in Wonderland* (1951) and Hayao Miyazaki's *Spirited Away* (2001)", en *Studies in Literature and Language*, vol. 14 (1), pp. 28-38 (<http://dx.doi.org/10.3968/9120> [acceso: julio, 2024]).

ELIADE, Mircea, 2023 [1957]. *Lo sagrado y lo profano*, trad. español Luis Gil Fernández y Ramón Alfonso Díez Aragón, Barcelona: Paidós [*Das Heilige und das Profane. Von Wesen des Religiösen*, Reinbek: Rowohlt Taschenbuch Verlag].

FRYE, Northrop, 1991 [1957]. *Anatomía de la crítica*, trad. español Edison Simons, Caracas: Monte Ávila Editores (*Anatomy of criticism. Four Essays*, Princeton-New Jersey, Princeton University Press).

GALBRAITH, Patrick W., 2019. "Seeking an Alternative: "Male" Shōjo Fans Since the 1970s", en BERNDT, Jacqueline (ed.), NAGAIKE, Kazumi (ed.), OGI, Fusami (ed.), *Shōjo Across Media. Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Cham: Palgrave Macmillan-Springer, pp. 355-390.

GREENBERG, Raz, 2018. *Hayao Miyazaki. Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*, New York-London: Bloomsbury Academic.

LAGO, Paolo, 2007. *L'ombra corsara di Menippo, La linea culturale menippea, fra letteratura e cinema, da Pasolini a Arbasino e Fellini*, Grassano: Le Monnier Università.

LARGO PÉREZ, Lara, 2018. *El cine de animación de Hayao Miyazaki*, Zaragoza:

Universidad de Zaragoza (<https://zaguan.unizar.es/record/75152?ln=es> [acceso: julio, 2024]).

MELETINSKI, Eleazar M., 2001 [1993]. *El mito. Literatura y folclore*, trad. español Pedro López Barja de Quiroga, Madrid: Akal [*Poetica mifa*, Roma: Editori Riuniti].

MIYAZAKI, Hayao, 2001. "The Aim of this Film", en LU, Alvin (ed.), *The Art of Miyazaki's Spirited Away*, San Francisco: Viz Communications, pp. 15-16.

MONTERO PLATA, Laura, 2012. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca: Editorial Dolmen.

MONTERO PLATA, Laura y PÉREZ-GUERRERO, Ana, 2015. "Sincronías y sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli", en *Con A de animación*, 5, pp. 26-37 (<https://doi.org/10.4995/caa.2015.3538> [acceso: julio, 2024]).

NAPIER, Susan Jolliffe, 2005 [2001]. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave Macmillan (*Anime from Akira to Princess Mononoke*, New York-Basingstoke: Palgrave Macmillan).

NAPIER, Susan Jolliffe, 2006. "Matter Out of Place: Carnival, Containment and Cultural Recovery in Miyazaki's *Spirited Away*", en *The Journal of Japanese Studies*, 32 (2), pp. 287-310 (<https://doi.org/10.1353/jjs.2006.0057> [acceso: julio, 2024]).

NASKAR, Deep, 2017. "SPIRITED AWAY: A Study of the Symbolical Significances in Hayao Miyazaki's Surreal Masterpiece", en *International Journal of English Language, Literature in Humanities*, 5 (12), pp. 1-18.

NORRIS, Craig, 2019. "Shōjo Fantasies of Inhabiting Cool Japan: Reimagining Fukuo-ka Through Shōjo and Otome Ideals with Cosplay Tourism", en BERNDT, Jacqueline (ed.), NAGAIKE, Kazumi (ed.), OGI, Fusami (ed.), *Shōjo Across Media. Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, Cham: Palgrave Macmillan-Springer, pp. 331-353.

ORTEGA MANTECÓN, Alfonso, 2020. "Entre obsesiones y subjetividades, el cine de autor de Hayao Miyazaki", en *Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC*, núm. XXVII, pp. 100-112 (<https://doi.org/10.38056/2020aiccXX-VII187> [acceso: julio, 2024]).

OSMOND, Andrew, 2008. *Spirited Away: BFI Film Classics*, New York-London: Bloomsbury Publishing PLC.

PROUGH, Jennifer S., 2011. *Straight from the Heart. Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*, Honolulu: University of Hawai'i Press.

REIDER, Noriko T, 2005. "Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols", en *Film Criticism*, 29 (3), pp. 4-27 (<https://www.jstor.org/stable/44019178> [acceso: julio, 2024]).

ROBERTSON, Roland, 1992. *Globalization. Social theory and global culture*, London-Newbury Park: Sage Publications.

RUBIO PRATS, Laia, 2015. El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli. Los casos de *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro* (<https://ddd.uab.cat/record/147045> [acceso: julio, 2024]).

SATOSHI, Ando, 2008. "Regaining Continuity with the Past: *Spirited Away* and *Alice's Adventures in Wonderland*", en *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 46 (1), pp. 23-29 (<https://doi.org/10.1353/bkb.0.0016> [acceso: julio, 2024]).

VIÑUALES SÁNCHEZ, Antonio, 2023. "La alianza 'andrógino-hombre inútil' en el cine: una dupla simbólica para un mundo sin fronteras", en *Mitologías hoy*, vol. 23, pp. 86-100 (<https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.1007> [acceso: julio, 2024]).

VIÑUALES SÁNCHEZ, Antonio y CABAÑEROS MARTÍNEZ, Daniel, 2024. "Las reescrituras fílmicas del exorcista: un personaje entre la crisis y el espectáculo del caso paranormal", en *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 12 (1), pp. 129-150 (<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.1113> [acceso: julio, 2024]).

Notas

¹ Como ha explicado Jennifer S. Prough (2011: 7 y ss.), pese a que el término *shōjo* se suele traducir como 'niña', no existe una traducción satisfactoria que recoja la riqueza de este término cuya puesta en circulación se produce en la era Meiji. Además, no se trata de una categoría unívoca, es decir, que se utiliza en multitud de ámbitos, lo que da lugar a multitud de equívocos e imprecisiones. Como categoría sociológica, su significado también ha estado sometido a vaivenes, pero suele referirse al género femenino en una etapa liminar: la que separa la niñez de la adolescencia. En el mundo de la industria editorial japonesa, donde se clasifican las publicaciones en virtud del público al que van dirigidas, este término forma parte del sintagma *shōjo manga*. Con él se abarcan las publicaciones manga dirigidas a un público femenino infantil-adolescente —manga para niñas—, cuya eclosión se produce a mediados del siglo pasado, viviendo su edad de oro en la década de los 70. Gracias al incipiente consumismo, la influencia del cine y la televisión, así como de la aparición de autoras como principales productoras de este tipo de manga (Prough, 2011: 45 y ss.), en esta época adquiere el *shōjo manga* una estabilidad, un público y, ante todo, una serie de características propias y estilemas que lo distinguen del manga para niños (*shōnen manga*). Destacan la importancia dada a las relaciones humanas en los argumentos, la inclusión de elementos fantásticos e incluso terroríficos, la expresión sentimental a través de marcados y distintivos rasgos faciales como los ojos sobredimensionados, y una revolución en las viñetas que las dota de dinamismo y continuidad —por influencia de la cultura audiovisual—. Tales características terminan convirtiéndose en notas distintivas de género de estos productos manga, cuya relación con la obra de Miyazaki, no obstante, se reduce a unas pocas influencias o rasgos compartidos. Como indica Napier, quizá uno de los más destacables es el de la "heroína *shōjo*", un perfil de personaje androgínico, fuerte y libre, que se abre paso desde *La princesa caballero* de Osamu Tezuka (*Ribon no Kishi*, 1953), una de las publicaciones fundadoras del *shōjo manga*.

Financiación

Este artículo ha sido producido en el marco del Grupo de Investigación "GENUS" (H30_23R: GENUS) de la Universidad de Zaragoza, financiado con fondos públicos autonómicos, nacionales y europeos.