

Metáforas sobre la vida y el país de las Maravillas en *El viaje de Chihiro*

JUAN DAVID MARTÍNEZ ZULUAGA¹

1. Introducción: origen

Sen to Chihiro no kamikakushi, *El viaje de Chihiro* (en español), también conocida como *Spirited Away* (en países angloparlantes), es una película del 2001 dirigida y escrita por Hayao Miyazaki. Su buen recibimiento por la crítica, el público y los certámenes fílmicos del mundo, la posicionan, sin lugar a dudas, como el trabajo más célebre tanto del director como de Studio Ghibli.

Miyazaki disfrutaba de su retiro anunciado tras la realización de *La princesa Mononoke* (1997). Observando el comportamiento de 5 niñas de 10 años, quienes junto a su familia le acompañaron durante sus vacaciones en su cabaña en la montaña, el impulso creativo tocó nuevamente a la conciencia. Con el nuevo pensamiento de que quizá había

anunciado su retiro de la industria demasiado pronto, emprendió este nuevo trabajo. El propósito del visionario mangaka era hacer una película para estas 5 niñas, pero que se apartase de los típicos romances o las convenciones Disney; así que decidió enfocar su relato en algo completamente distinto.

Originalmente, Miyazaki bosquejó, a partir de *storyboards*, *El viaje de Chihiro* como un filme de más de 3 horas, pero el apretadísimo calendario le obligó a recortar considerablemente su material. Tal fue la premura y el estrés durante la producción del largometraje que, aun faltando 7 meses para el estreno, solo la mitad de los planos clave habían sido completados; por ello el estudio se vio en la necesidad de subcontratar personal de estudios surcoreanos para terminar a tiempo.

Para suerte de Ghibli, la película cumplió con el calendario y tuvo su estreno el 20 de julio del 2001 en las salas japonesas. La taquilla explotó sin más, superando la recaudación de la última película del director con creces, superando también con notoria ventaja a *Titanic* (del director: James Cameron, 2001) y posicionándose como la cinta

¹ Comunicador Social y Periodista (egresado de la Universidad de Manizales). Director del programa radial dedicado al mundo del cine: *35 Milímetros* (Um Radio). Correo electrónico: jd_martinez100296@hotmail.com

WALT DISNEY STUDIOS PRESENTS
A STUDIO GIBLI FILM
**MIYAZAKI'S
SPIRITED AWAY**



más taquillera de la historia en Japón; puesto que conservó hasta 2016 (*Kimi no na wa* se lo arrebataría).

A manera de sinopsis, la película nos cuenta la historia de Chihiro, una niña de 10 años que queda atrapada en el mundo espiritual accidentalmente, por lo que deberá cumplir diferentes tareas para escapar de aquel lugar místico y salvar a sus padres, quienes han sido convertidos en cerdos gracias a la terrible maldición de una bruja llamada Yubaba.

2. Análisis

2.1. La historia

Antes que nada señalar lo inevitable, *Spirited Away* es una alegoría completa a *Alicia en el país de las maravillas* (Carrol, 2003) y, por ello mismo, al esquema del Héroe de las mil caras. La comparación

El viaje de Chihiro

con la niña que es llevada a un mundo repleto de extravagancias, con sus propias físicas y lógicas es patente, teniendo, como no, sus respectivas divergencias en personajes y en rutas argumentales. Ahora, en cuanto al relato del Héroe de las mil caras, no quisiera ahondar mucho aquí; sin embargo, pasar a otro punto sin señalar el esquema sería demasiado impropio. Así que aquí vamos: Tenemos la llamada a la aventura y su respectiva negación (la incomodidad de Chihiro al llegar al templo del inicio), la ayuda de una entidad sobrenatural para cruzar el umbral (cuando conoce a Haku), el afrontamiento de las pruebas (las distintas peripecias a lo largo de la aventura), el ganar aliados (conocer al bebé gigante, a Sin Cara o a Kamajii), la entrega de la herramienta por algún guardián (la masa verde que el dios del río le obsequia), y la prueba final con el retorno al mundo ordinario donde inició la aventura, ya con un protagonista que ha evolucionado tanto, que aplica su conocimiento para hacer de su hogar un lugar mejor.

EL VIAJE DEL HEROE



Fuente: Campbell (1959).



Siendo del Studio Ghibli, la obra emana inventiva y creatividad, y a pesar de plantearse a partir del armazón narrativo citado, las diferencias tarde que temprano toman forma:

Yo diría que esta película es una historia de aventuras, aun no habiendo duelos armados de por medio, ni batallas en las que se haga uso de poderes sobrenaturales. Sin embargo, esta historia no es un enfrentamiento entre el bien y el mal. Es una historia en la que la heroína llega a un lugar donde lo bueno y lo malo conviven juntos, y donde tiene una serie de experiencias vitales. Descubre los valores de la lealtad y la amistad, y también a sobrevivir valiéndose de su astucia. Se ve envuelta en situaciones de diversa índole, sorteando las dificultades y regresa finalmente al mundo ordinario. Triunfa, no porque consigue destruir el 'mal', sino porque apren-

de el arte de la supervivencia (Cavallaro, 2006).

Pero no nos quedemos en el simple esbozo del periplo del héroe, o en este caso, heroína. Este es un largometraje edificado para ir más allá de lo terrenal y no simplemente espantarse o repelerse por la apariencia de muchos de los yokais (demonios, espíritus y monstruos) que pululan de aquí para allá. Así que sumerjámonos en esta odisea en el mundo espiritual.

El viaje de Chihiro es una obra que habla metafóricamente sobre la vida, el camino por el que la gran mayoría debemos pasar. Gran cantidad de elementos repartidos en el largometraje atestiguan lo que digo.

Chihiro se ve sorprendentemente apartada de sus padres, por lo que debe comenzar a valerse por sí sola, procurar sobrevivir el mayor tiempo posible en este nuevo mundo espiritual que le rodea, para así, de a poco, encontrar una salida y un retorno a su auténtico hogar (*emancipación del hogar*). Para esto, debe buscar trabajo dentro de la casa de aguas termales, y aunque constantemente recibe negativas, su insistencia continúa hasta por fin ser aceptada (*búsqueda de un estatus socio-económico*). Chihiro, ahora renombrada Sen por el contrato laboral recién firmado, trabaja incansablemente y es sometida a las labores más agobiantes. Haku le recuerda a nuestra protagonista que nunca olvide cuál es su verdadero nombre, ya que si lo hace será controlada completamente por Yubaba, y aunque en la película este elemento a simple vista se torna muy literal, es un acto que bien puede interpretarse como una incentivación a que no olvide quién es ella realmente y no se deje avasallar por el trabajo (*adaptarse y sobrellevar la rutina*).

De igual manera y más adelante, no es gratuito que la línea ferroviaria por la que se transporta hasta la casa de Zeniba sea de una sola dirección, al igual que la vida misma, donde solo te queda seguir avanzando y no hay vuelta atrás. Por último, cuando Chihiro está lista para retornar al mundo físico, Haku le dice que no volteé la mirada y siga su camino; lo cual puede ser interpretado como una metáfora que invita a no mirar al pasado y los errores que este trae consigo, simplemente continuar hacia adelante.

Es curioso que la cinta al tiempo que habla de la vida misma, también hable del renacimiento. Iniciemos con lo más básico, la palabra que porta en su título la película: *Kamikakushi*. Aunque literalmente hace referencia a “desaparición espiritual”, también es entendida dentro del país del sol naciente como “muerte social”. ¿A qué viene todo esto? A que en *El viaje de Chihiro* nuestra protagonista simbólicamente muere para, periódicamente y ya al final de la aventura, renacer. Lo primero que vemos cuando inicia el metraje es a nuestra heroína acostada sosteniendo un ramo de flores, un plano que realmente no podría ser más comunicativo (*una posición bastante mortuoria*). Acto seguido, cuando el mundo espiritual se materializa y le deja atrapada allí junto a sus padres, lo primero que hace es comer ya que de lo contrario puede desaparecer, y luego aprende a caminar y moverse en este nuevo mundo. El cual, dicho sea de paso, le brinda opciones de movimiento mucho más versátiles y veloces. Todo esto, como es obvio, a la larga, matiza una evolución dentro del personaje de Chihiro: uno tímido, torpe, mimado, frágil e indeciso al principio de la aventura; por uno seguro, valiente y proactivo al final del viaje. El renaci-

miento también puede verse aplicado a otros personajes, como vendría a ser en Haku una vez recuerda su nombre real, o la del espíritu del río una vez es purificado.



Miyazaki retorna a temáticas ya vistas en *Nicky la aprendiz de bruja* (1989), relacionadas con la valía del ser, del yo, de la autoconfianza para superar cualquier desafío. También, persiste y retorna a la exaltación a la infancia como mecanismo de pureza capaz de sofocar cualquier mal o vicio, y de su habilidad para percibir con miradas de auténtica pureza y detallismo aquello que los demás consideran trivial o nocivo.

El mensaje ecológico no se queda atrás, una serie de diálogos y una secuencia completa han sido enfocados en este

tema, haciendo eco de la anterior obra del director: *La princesa Mononoke*. Tal es el caso de la aparición del dios del río, una escena espectacular que ejemplifica la toxicidad pestilente, desfiguradora y mórbida que causa la contaminación del hombre a sus recursos vitales. Según cuenta el mismo Miyazaki, se basó en una anécdota de su vida para crear esta secuencia, en la que tuvo que pescar una bicicleta de un río.

La codicia, otro tema a tratar del metraje, es un elemento que se encuentra presente en todos los personajes que rodean a nuestra protagonista; inclusive la misma casa de baños exuda una sensación corrupta. A la larga, es esta adorable y espléndida dama, quien dirá no a este mal en múltiples ocasiones, llegando incluso a descartar sus intereses personales, en pos de salvar la vida de su amigo Haku. El anterior acto se ve reflejado cuando del hilo argumental primario se desprende otra mini-historia, con McGuffin incluido, que lleva a Chihiro a abandonar la casa de baños termales y aventurarse en otros parajes.



El anterior análisis sobre algunos de los tópicos que la cinta aborda, demuestra la riqueza y complejidad que el filme puede llegar a poseer, con lo que quiero

decir que es de esos trabajos cinematográficos que se enriquecen constantemente y con cada nuevo visionado por parte del espectador.

Esto también denota dos cualidades de la película. En primer lugar, como ya mencioné, invita a mirar más a fondo de la línea argumental, sus personajes o su animación. Y en segundo lugar, evidencia que si bien Miyazaki más creativo y visionario no pudo ser a la hora de idear su mundo, lo cierto es que existen algunos detalles volátiles dentro de este que bien merecerían un poco más de explicación por su parte, y que al público más distraído solo puede generarle confusión. Teniendo en cuenta que originalmente se pensaba que la película iba a durar 3 horas, supongo que algunas aclaraciones se perdieron en el corte final.

A pesar de su narrativa, relativamente confusa, *Spirited away* es un trabajo que sabe cómo atrapar al espectador desde el primer momento, cogerle de la mano y envolverlo en un viaje tan extraño y divertido, como melancólico y estremecedor, sin llegar a ser denso, demasiado serio o sofocante como por contados momentos logró ser *La princesa Mononoke*. Esta es una película que toda la familia puede disfrutar gracias a su narrativa ligera y cómica.

2.2. Personajes

El menú de personajes, tanto principales como secundarios para la película, es abismal. Increíblemente creativo, multiforme y rico, variando entre lo tierno, lo solemne, lo raro, lo misterioso, lo gracioso y lo temible. A pesar de este abanico de monigotes, en lo que a construcción se refiere, quien mejor y mayor cuidado en pantalla tiene es sin duda la protagonista, pero no se puede



pasar por alto que muchos de los particulares seres que la rodean, no solo ayudan a construir de forma sin igual el mundo donde la acción toma parte, sino que son vehículos muy inteligentes para exponer muchos de los temas que la trama aborda. He aquí unos casos.

Entes misteriosos pero fascinantes como el Sin cara (Kaonashi), representan la avaricia como método para atraer y

comprar el aprecio y el cariño de los demás. Asimismo, referencia a los seres inocentes que, en un mundo corrupto, lo único que pueden hacer es absorber los males y vicios que les inundan.

Es interesante presenciar esa dualidad Ying-yang tan equidistante como complementaria entre Yubaba y Zeniba; y como el personaje del Bebé gigante representa los miedos a vivir y querer abandonar el cascarón.

Chihiro es una protagonista maravillosa, que se siente viva gracias al sobresaliente desarrollo y evolución que han sabido darle. Una vez la pieza fílmica ha acabado, no puedes sino asombrarte al notar el cambio que el personaje manifiesta, y darte cuenta que su tratamiento ha sido orgánico y con tacto preciso. Real. Los valores que ha aprendido o de lleno manifestado desde el interior, se plasman con completa soltura, sutileza y coherencia.

En una situación como la de Chihiro, la mayoría de gente, presa del pánico, se vendría abajo gritando: '¡No puede ser!', y no lograría sobrevivir. De hecho, Chihiro no es una heroína porque sea hermosa o porque posea una inteligencia fuera de lo común, sino porque es lo bastante fuerte como para plantarle cara a la adversidad y salir airosa. Ésta es la clave de la película y, por ello, resulta una buena historia para las niñas de diez años (Cavallaro, 2006).

Igualmente su amistad con Haku es bastante bella de presenciar, y resalta por esa sensación protectora que uno evoca para con el otro, y que a fin de cuentas es lo que ha unido sus caminos desde siempre.

2.3. Animación

Studio Ghibli entrega, como es habitual, una animación asombrosa, sin embargo, creo fervientemente que ahora todo va un paso más allá en lo relacionado al nivel de calidad. El viaje de Chihiro utiliza el medio animado para estimular en cierto modo los sentidos. Sé que puede sonar extremo lo que digo, pero es verdad: la cinta puede llegar a insinuar sensaciones olfativas, táctiles, gustativas, sonoras, y por supuesto, visuales.

Miyazaki sorprende presentando un escenario contrapuesto a lo enseñado desde casi siempre, y más propio de su amigo Isao Takahata. En lugar de los parajes europeos a los que nos tenía acostumbrado, expone una locación totalmente costumbrista que destaca por su detallismo milimétrico. Además, inunda este nuevo mundo con yokais, criaturas mitológicas de la cultura nipona que varían en formas, tamaños, colores y olores también. Aunque imponentes y estrafalarios dan energía y distinción al metraje. Eso sí, el diseño

de los humanos o de las criaturas humanoides, conserva la propensión europea típica de Miyazaki.

Las nuevas tecnologías se van abriendo paso de a poco. Si bien el trabajo con mano y lápiz prepondera dentro de la elaboración de la película, el uso de ordenadores es aplicado para la consumación de algunas escenas, con el fin de aumentar la espectacularidad y el impacto de algunos momentos. Algo que siento muy bien y combina correctamente, que siempre está en la justa medida sin llegar a acaparar todo el espectáculo.

Por cierto, es un detalle muy especial por parte del director incluir a los duendes del polvo en esta película, vistos con anterioridad en el trabajo de 1988, *Mi vecino Totoro*. Imprime, refuerza y rememora el estilo del autor, y además invita a reflexionar sobre la longitud de sus escenarios creados a lo largo de su filmografía. ¿Será acaso que todas sus películas comparten y se desenvuelven en un mismo universo?



Sea como fuere, ya solo por este apartado, por presenciar y respirar un poco de este mundo místico tan cautivador, la película merece un visionado obligado.

2.4. Banda sonora

Elaborada por la prodigiosa mente de Joe Hisaishi, no es en absoluto anomalía encontrar un soundtrack espectacular, increíble, poético, sublime y suntuoso, que llega a lo más profundo del corazón gracias a su propensión relajante y melancólica. Un deleite para los oídos que también, cuando se lo propone, puede alcanzar magnificencia y poderío, justo como el mundo que se dibuja alrededor de la niña de 10 años: fantasmal en primera medida, pero sólido conforme más tiempo se pasa allí.

2.5. Legado

Tras el estreno y su indudable éxito en el país del sol naciente, estaba por verse cómo sería su desempeño a nivel internacional.

En 2003 la cinta ganó el Oscar en la categoría Mejor Película Animada, transformándose así en el primer y, hasta ahora, único metraje de estilo animé en tener tal logro. Esta situación consagró al filme como el proyecto más célebre del estudio e impulsó el interés de la audiencia global en todos los demás trabajos de la casa animadora.

El impacto cultural y estilístico de este trabajo ha influenciado a otros autores en sus obras; quizá los que más valga la pena exaltar en lo referente a esto son Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, los creadores de la soberbia serie *Avatar: el último maestro del aire* (quienes, por cierto, también beben directamente de *La princesa Mononoke*).

3. Conclusión: cesación

El viaje de Chihiro es una travesía mágica, que lleva al espectador a un paraje tan pintoresco y misterioso como solo Miyazaki podría imaginar. Un festín visual asombroso y cautivador para todas las edades que, al mismo tiempo, gusta de invitar a mirar más a fondo y reflexionar sobre lo que vemos y hacemos. ¿Es el mejor trabajo del estudio y del director? ¡Vaya!, es una pregunta difícil de responder. Lo irrefutable es que es una obra maestra de la animación en general, que todos por lo menos una vez en la vida deberían visualizar. Un clásico de culto *sobresaliente*.

Referencias

- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson, North.
- Carolina & London: McFarland & Company, Inc.
- Carrol, L. (2003). *Alicia en el país de las maravillas*. México: Fondo de Cultura Económico.

Filmografía

- Miyazaki, H. (Director). (1988). *Mi vecino Totoro*.
- Miyazaki, H. (Director). (1989). *Nicky la aprendiz de bruja*.
- Miyazaki, H. (Director). (1997). *La princesa Mononaka*.
- Miyazaki, H. (Director). (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi*.
- Cameron, J. (Director). (2001). *Titanic*.