

inspirada en *Rin* y el pintor de *chimeas*, pero con la incorporación de una niña y dos personajes malvados, el primero inspirado en nuestro productor, el señor Suzuki, y el segundo en mí mismo. Puedes imaginar por qué el proyecto recibió la aprobación unánime del estudio».

EL INICIO DE UNA GRAN AVENTURA

Una vez decidido el proyecto y aprobado por el productor Toshio Suzuki, este se puso en marcha en febrero del año 2000. Hayao Miyazaki decidió hacer algunos cambios en cuanto al sistema de reparto de tareas e intentó delegar algunos aspectos clave en sus colaboradores de confianza. Solo lo logró a medias. «A mi edad, no es realista pensar en mantener la misma carga de trabajo que antes, así que si mi equipo me da es-

pacio para dirigir sin tanta carga, todavía tendré la oportunidad de hacer varios proyectos más», declaró tras finalizar *La Princesa Mononoke*.

Sobre el director de animación y diseñador de personajes Masashi Ando recayó gran parte de la responsabilidad, y no tuvo pocos problemas a la hora de realizar su trabajo, pues Miyazaki no podía dejar de ejercer su control para que saliera la película como él había imaginado. Las discrepancias entre ambos se hicieron patentes, y tras finalizar *El viaje de Chihiro*, Ando abandonó Studio Ghibli cuando parecía que estaba destinada a ser una pieza clave después de una década trabajando para la compañía.

En su primera etapa en Studio Ghibli, el animador participó en películas como *Recuerdos del ayer* (Isao Takahata, 1991) —donde ejer-



ció como intercalador—, *Porco Rosso* (Hayao Miyazaki, 1992) —animador—, *Puedo escuchar el mar* (Tomomi Mochizuki, 1993) —animador y asistente del director de animación—, *Pompo* (Isao Takahata, 1994) —animador—, *Susurros del corazón* (Yoshifumi Kondō, 1995) —animador—, *La Princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997) —diseñador de personajes y supervisor de animación— y *Mis vecinos los Yamada* (Isao Takahata, 1999) —animador—. Tras su salida, participó en producciones de gran relevancia como *Tokyo Golfathers* (Satoshi Kon, 2003), *The Animatrix* (Varios Directores, 2003), *Ghost In The Shell 2: Innocence* (Momoru Oshii, 2004), *Tokkoninkreet* (Michael Arias, 2006), *Una carta para Momo* (Hiroyuki Okura, 2012) o *Your name* (Makoto Shinkai, 2016).

Sin embargo, años después, volvió a Studio Ghibli como animador en *El cuento de la Princesa Kaguya* (Isao Takahata, 2013) y para ejercer de director de animación, diseñador de personajes y coguionista en *El recuerdo de Marnie* (Hiromasa Yonebayashi, 2014).

COMIENZAN LOS PROBLEMAS

En enero de 2001 solo se había completado la mitad de la animación básica de la película. A ese ritmo hubieran necesitado casi un año más para terminarla y estrenarla en diciembre, pero tenía que estar acabada en el mes de julio, cuando se había programado su estreno oficial. Los plazos no se estaban cumpliendo en absoluto y los nervios empezaron a adueñarse de todo el equipo, empezando por el propio Miyazaki.



246



247

mundo hay una bruja que parece malvada y está obsesionada con la riqueza, pero a su vez tiene una gran debilidad hacia su bebé, al que maltrata hasta la exageración. Todo tiene una vuelta de hoja en la película y en la mente del director, muy alejado de los convencionalismos y las modas del cine en general y del cine animado en particular.

Chihiro está asombrada por el aspecto del lugar y, sin percatarse de ello aún, el pájaro de papel asoma vigilante por su hombro y avisa muy sutilmente de la presencia de alguien —enseguida sabremos que es la forma de espiar de Zeniba, la hermana gemela de la perversa dueña—. La niña escucha la voz de Yubaba y se pone en alerta. Habla por teléfono: «...eso es, un Sin Cara. ¡Menudo invitado ha atraido tu codicia! No hagas ninguna tontería, en seguida bajo». Antes de marcharse, ordena a las tres cabezas *kashira* que se deshagan del dragón herido: «Yaya, la alfombra está hecha un asco... ¡Llévate a Haku de aquí! Ya no me sirve de nada».

La bruja demuestra lo que es: trata a Haku como un mero objeto que solo sirve para sus intereses y, una vez que ya no está en perfecta disposición, prescinde de sus servicios. Es el modo cruel de actuar en ese mundo, pero muchas veces también en el nuestro.

La casa de baños funciona como una gran empresa y Miyazaki lo retrata como un sitio sin escrúpulos, en el que las personas son solo mano de obra, esclavos que trabajan únicamente por obligación y dinero, sin matices. Deshacerse de Haku, en este caso, no difiere mucho de los despidos en las grandes compañías, a las que se denuncia aquí como lugares deshumanizados en los que no hay ningún tipo de valor personal o moral, solo búsqueda del beneficio y el enriquecimiento personal ilimitado.

No es ningún secreto que Hayao Miyazaki ahora tiempos pasados, lo ha manifestado en multitud de ocasiones y lo plasma en sus películas. Echa de menos la sencillez y el trato cercano,



165



Capítulo 2

«Te conozco desde que eras pequeña...»



espíritus de la naturaleza- está muy presente en toda la película, como algo propio del folclore japonés, muy arraigado a su cultura.

El *torii* representa la puerta que separa lo humano de lo divino, por eso es tan importante su presencia en ese momento. En cuanto el coche pasa junto a él ya nos está indicando de forma evidente que se están adentrando en el terreno espiritual y, por tanto, saliendo del mundo de los humanos.

Chihiro: «¿Qué son esas cosas?»

Madre: «Son altares, pám que la gente reze»

Chihiro desconoce su significado, pero esas casetas también le están señalando hacia dónde se dirige: un lugar habitado por dioses. *El viaje de Chihiro* es una película que habla de temas universales, pero con una filosofía y una puesta en escena fuertemente anclada a su país de origen: Japón. Por muchos motivos, entre ellos la reivindicación de las tradiciones de su país del propio director.

«No quería una fábula occidentalizada con toda clase de escapatorias», confesó Hayao Miyazaki. «Cuando vi *Pinocho* recuerdo que me estremeó de placer con la escena donde la ma-

rioneta y sus amigos se emborrachan, juegan al billar y fuman puros. A los niños les encanta la decadencia. Después pagan sus fechorías al convertirse literalmente en asnos. En *El viaje de Chihiro* los padres son transformados en cerdos. Si hubiesen ido demasiadas veces a Disneylandia quizás les hubieran crecido demasiado las orejas».

Miyazaki añadió: «Hoy en día escribir sobre mundos encantadores demuestra falta de imaginación. Los niños consumen productos superficiales sin cesar, lo cual a su vez les aleja de sus raíces. Cada país tiene sus tradiciones y es importante cuidarlas y transmitir las de una generación a otra. Las fronteras se están esfumando. Paradójicamente se menosprecia a las personas que no pertenecen a ninguna parte. Creo que desaparecerá la gente que ha perdido contacto con sus antecedentes y sus tradiciones. Eso es lo que quiero decir a las niñas de 10 años. Quiero darles ánimos y decirles que, al igual que Chihiro, pueden conseguir todo lo que se propongan. No creo que haya fracasado en expresar esa idea».

A parece Haku buscando a Chihiro. Está en un rincón acurrucada, encorvada sobre sí misma, aterrada y confusa. Todo su cuerpo es casi transparente. El chico pasa el brazo sobre sus hombros ante la sorpresa de ella.

Haku: «Tranquila, no temas. Soy un amigo. Abre la boca y cómete esto. Tienes que comer algo de este mundo. Si no, desaparecerás.»

Chihiro se da cuenta de que su cuerpo no solo es translúcido, sino que ahora ni siquiera es sólido: atraviesa como un fantasma el cuerpo de Haku. Finalmente come la pequeña baya que le ofrece y su cuerpo vuelve a la normalidad. El cambio de mentalidad en la protagonista ya se está produciendo. Ante la paradoja de querer huir de ese espeluznante mundo pero asumir que comiendo algo de allí estará aceptando quedarse, decide lo segundo. Podría haber huido y desaparecido para siempre, paralizada por el miedo, a tenor del carácter consentido inicial que se nos mostraba, pero no lo hace. Chihiro ha comprendido que debe afrontar ese reto. Y debe hacerlo sola, aunque en este caso se apoye en un por ahora desconocido Haku. La única ayuda que tiene.

La comida ya ha hecho acto de presencia como elemento trascendental en dos ocasiones —y lo hará más veces a lo largo de la película—: los padres se convierten en cerdos y quedan atrapados precisamente por comer lo que no es suyo, y Chihiro sobrevive gracias a la comida de ese mundo. La importancia de la comida en la película no es casual y también tiene raíces en las creencias mitológicas y en el sintoísmo, pues las ofrendas de alimentos a los dioses es una constante en ellas, pero también tiene que ver con el castigo, lo que nos remonta a los frutos prohibidos de Adán y Eva que narra la Biblia —Dios puso a prueba la fidelidad de Adán y Eva en el Jardín del Edén, permitiéndoles comer los frutos de todos los árboles excepto uno. Al desobedecerle, les castigó con el dolor, la vergüenza, el trabajo y la muerte—, o el destierro de Perséfone en la mitología griega, obligada a volver a los infiernos por comer las semillas de granada ofrecidas malintencionadamente por Hades.

Pero seguramente lo que Miyazaki tenía más presente a la hora de elaborar esta idea era la leyenda de Izanami e Izanagi en la mitología japonesa.



La estatua sonriente de dos caras que custodia la puerta del túnel —y que Chihiro ve también a un lado de la carretera, cuando descienden a gran velocidad con el coche— no está basada en ninguna figura real. Su función parece ser la de recibir simbólicamente tanto a los visitantes que vienen desde el mundo humano como a los que salen del lugar sagrado —por eso su cara miraría hacia ambos lados con una sonrisa—. Está inspirada en las esculturas que se colocan frente a las tumbas y que protegen las almas de los fallecidos, o los guardianes de los templos sintoístas. Al final de la película, ya sea por desgaste o simbolismo —o ambos—, sus dos caras se han borrado.

