

HAYAO MIYAZAKI: MITOLOGÍA Y RELIGIOSIDAD EN LA ANIMACIÓN JAPONESA

Julio López Saco

yogonbus@hotmail.com

Nacido en Tokio en 1941, y graduado en Ciencias Políticas y Económicas en 1963, en la Universidad Gakushuin, Hayao Miyazaki es, con toda probabilidad, el dibujante de cómics, ilustrador, productor y director de películas de dibujos animados japoneses más notable, innovador y original. Las tramas entretenidas de sus filmes, sus mensajes antibelicistas, unos personajes complejos y atractivos, así como una animación vertiginosa, dirigida específicamente a los niños, pero muy admirada por el público adulto, son características propias que le han granjeado gran renombre internacional de parte de los críticos y un merecido reconocimiento del público en todo el mundo.

Comenzó su prolífica carrera como animador en Toei Doga (Animaciones Toei), en donde dibujaba los cuadros de animación intermedios entre los puntos de referencia que hacían los animadores principales y, posteriormente, trabajó en Nippon Animation. Dirigió su primera serie, llamada *Mirai Shonen Conan (Conan, el niño del futuro)*, en 1978, para trasladarse después a Tokio Movie Shinsha para allí dirigir la que se considera su primera película, *Lupin III: El Castillo de Cagliostro*, realizada en 1979. En sus primeros años de trabajo de animación colaboró con Isao Takahata en las muy conocidas series Marco y Heidi, para el estudio A-Pro. Tras unos difíciles, pero fructíferos comienzos, no fue sino hasta 1985 que logra fundar su propio estudio de animación, Ghibli, el cual, muy recientemente, ha colaborado activamente en el financiamiento de varias películas y series televisivas.

Entre las influencias palpables de Miyazaki, los críticos han citado, entre otros, a los directores japoneses Mizoguchi y Kurosawa, los pintores del "mundo flotante"¹ o mundo de las apariencias, impermanente, fluctuante, efímero y transitorio, budista, es

¹ Estos grabados fueron producidos en Japón entre los siglos XVII y XX. Muestran imágenes paisajísticas, del teatro y de los cuartos del placer. Su origen directo se encuentra en los trabajos de un solo color de Hishikawa Moronubu en la década de 1670. En su mayoría eran adquiridos por habitantes que, habitualmente, no podían adquirir una pintura original. El tema original de los ukiyo-e era la vida de la ciudad, las actividades y escenas de los lugares de entretenimiento mundano. Bellas cortesanas, luchadores de sumo y actores populares eran representados realizando acciones atractivas.

decir, en el que habitamos (y que es el origen de las estampas japonesas, grabados xilográficos o en madera, llamadas ukiyo-e, iniciadas en el período metropolitano Edo-Tokyo, que retrataban el mundo placentero, mundano), como Utamaru y Hokusai, los escritores Tolkien, J. Verne, Isaac Asimov, Aldiss y U. Le Guin, o los directores de animación Lev Atmoy, Paul Grimault, Yuri Norstein y Frederic Back. Lo que realmente caracteriza sobremanera a Miyazaki es la meticulosidad de sus historias, su atención al detalle, su perspectiva individualista y la gran diversidad de temas y escenarios; también, en ciertos casos, su peculiar forma de integrar símbolos o referencias míticas en sus historias. Cinematográficamente, en particular, Miyazaki practica una suerte de forma arcaica del Shinto que enfatiza una continuidad intuitiva y emotiva con el mundo de la naturaleza. Los mitos culturales de Japón y la idea de un Japón idealizado, que vive en equilibrio armónico con la naturaleza, suelen ser referentes esenciales de sus obras.

Sus películas son esencialmente originales, aunque de una manera muy nipona: diferentes culturas y estilos artísticos coexisten y se fusionan en una mezcla aparentemente anacrónica pero que se corresponde perfectamente con la multiplicidad cultural del Japón actual. Miyazaki utiliza la fantasía como herramienta para transmitir, en ocasiones, alegorías socio-políticas con especial énfasis en la ecología y el debido respeto por el comportamiento de la naturaleza. Los actores animados de sus filmes suelen ser, casi exclusivamente, niños o adolescentes, y el protagonista central es normalmente una chica joven. Visualmente, sus personajes responden a las convenciones de la mayoría de los anime² (ojos grandes, labios muy finos, aspecto más europeo que asiático), pero son mucho más complejos, sobre todo psicológica y emocionalmente, y menos estilizados. Un caso particularmente interesante es el de sus heroínas: externamente son las estereotípicas niñas bonitas que aparecen tanto en los anime como en las películas de Disney, pero el sofisticado guión se encarga de desmentir las apariencias de superficialidad o frivolidad. En realidad, se trata de chicas con gran fuerza de voluntad que van en busca de su propia identidad y, a menudo, eclipsan a los personajes masculinos.

² Dibujos animados japoneses, surgidos en los primeros años del siglo XX, generalmente sobre ficciones que destacan el mundo de la fantasía y lo sobrenatural, y caracterizados por sus tramas complejas, muchas veces de carácter existencialista. Gracias a la influencia shintoísta, en el anime se plantean debates y conflictos entre la naturaleza y la humanidad con sus habilidades tecnológicas. En la industria nipona del dibujo animado los tres referentes esenciales son Tezuka Osamu, verdadero creador de la primera serie japonesa de animación, Katsuhiro Otomo, el afamado autor de Akira y Miyazaki. Este último es considerado, al lado de Takeshi Kitano, el más relevante cineasta japonés de las últimas décadas.

El mundo, repleto de iconografía e imagería oriental, que concibe y expresa en sus animaciones Hayao Miyazaki es el de una especie de universo paralelo donde lo extraño parece habitual, común; la magia y la fantasía se conjuga con lo artesanal, lo moderno se torna antiguo. Su ilimitada imaginación y sus historias nunca son lineales ni, fundamentalmente, previsibles, sino sendas sinuosas, entreveradas, donde tras cada recodo podemos encontrar sectores de terrenos inexplorados. Sus cuentos se doblan y desdoblan en una multiplicidad de pliegues, sus personajes evolucionan, se transforman y la acción, caleidoscópica, se desplaza de un lado a otro sin previo aviso y en aparente desorden³. No hay buenos ni malos; todo es un canto a la libertad creativa. Las moralejas se superponen y afloran grandes y universales valores. Miyazaki es el extremo opuesto a la linealidad y el esquematismo, y todo es en sus filmes adoctrinamiento (en el buen sentido del término), metáfora, sugerencia, intuición, evocación, mito.

Entre su filmografía⁴, ya muy extensa, en la que *El viaje de Chihiro*, del 2001, ha recibido honores mayores (Oso de Oro en Berlín en el 2002, y Oscar al mejor largometraje animado ese mismo año), es destacable también *La princesa de los Espíritus Vengadores* (Mononoke), ambientada en el Japón feudal, y galardonada con el Premio de la Academia Japonesa como mejor película. La idea central del film es el conflicto, experimentado por un príncipe de una tribu de Ainos (emishi) de Hokkaido, que es uno de los protagonistas centrales de la película, entre los guardianes espirituales de la naturaleza, plasmados con formas animales que, en ocasiones, se convierten en demonios malditos y putrefactos (tatarigami), y los seres humanos, que vulneran y alteran el mundo natural.

UCV
Escuela de Historia
Departamento de Formación Histórica Especial
Caracas, marzo del 2009

³ El autor parece, a veces, querer abarcar tantas temáticas distintas que los finales se hacen un tanto simples, o más o menos abruptos. Quizá la narrativa japonesa de Miyazaki apueste por eso, en virtud de que nada debe resolverse porque todo en el mundo tiene múltiples enfoques, y las cosas o las ideas no se finiquitan, en realidad, nunca.

⁴ Además de *Kaze no Tani no Nausicaa* o *Nausicaa del Valle del Viento*, de 1984, para Ghibli, Hayao Miyazaki dirigió, entre otros, filmes como *Tenku no Shiro Laputa, Laputa, el Castillo en el Aire*, de 1986, *Tonari no Totoro (Mi Vecino Totoro)*, realizada en 1988), y la mencionada, y muy admirada, *Mononoke Hime* o *La Princesa Mononoke*, de 1997.

