

**El uso de la fantasía en las películas de
Hayao Miyazaki como práctica de
resistencia a la posmodernidad.**

Caso 'El viaje de Chihiro'



Lucía Dozo



Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Licenciatura en Comunicación Social

“El uso de la fantasía en las películas de Hayao Miyazaki como práctica de
resistencia a la posmodernidad. Caso ‘El viaje de Chihiro’”

Autora: Lucía Dozo

Director: Ricardo Diviani

Rosario, 2020

“El hecho de haber realizado una fantasía que transcurre en Japón tiene un significado. Cada país posee una tradición que es necesario transmitir y preservar. Las fronteras se están aboliendo. Paradójicamente los hombres que no tienen un lugar de pertenencia son despreciados. Un lugar es un pasado, es una historia. Pienso que los pueblos que hayan olvidado su herencia van a desaparecer...”

Hayao Miyazaki

“Cuando nos fijamos un objetivo, el mejor medio para alcanzarlo es tomar siempre el camino opuesto. No soy yo quien ha inventado dicho método. Para llegar al paraíso, Dante, en su Divina comedia, comienza pasando por el infierno. Para encontrar la realidad hay que hacer lo mismo: darle la espalda y pasar por lo fantástico. Ése es el recorrido que lleva a cabo el héroe de La historia interminable. Para descubrirse, a sí mismo, Bastián debe primero abandonar el mundo real (donde nada tiene sentido) y penetrar en el país de lo fantástico, en el que, por el contrario, todo está cargado de significado. Sin embargo, hay siempre un riesgo cuando se realiza tal periplo; entre la realidad y lo fantástico existe, en efecto, un sutil equilibrio que no debe perturbarse: separado de lo real, lo fantástico pierde también su contenido”

Michael Ende

ÍNDICE

1. Introducción

- Tema a abordar
- Fundamentación de la elección
- Objetivos
- Marco teórico-metodológico

2. El viaje de Chihiro

- Sobre Miyazaki
- La cultura de hoja brillante
- El cruce hacia otro mundo
- El viaje como ritual iniciático

3. El tránsito hacia la posmodernidad

- Todo lo sólido se desvanece
- La estetización de la existencia
- Posmodernidad y globalización

4. La estética del pastiche y la identidad desdibujada

- El kotodama y el poder de la palabra
- *Sen to Chihiro no Kamikakushi*
- El auténtico sentido de lo japonés

5. Los desafíos de la sociedad de consumo

- *Furusato y kokuzaika*: las tensiones en la sociedad de consumo

- Sin Cara y la estética fundante del nō
- Búsquedas en la sociedad de consumo

6. Individualismo e identidad japonesa

- La comunidad japonesa y la ruptura del lazo social
- El despertar de la heroína en una sociedad individualizada

7. Conclusiones: Lo fantástico, lo alegórico, lo maravilloso

- El porqué de lo fantástico
- Un inconsciente compartido
- La escena del tren

8. Referencias bibliográficas

9. Anexos: fotogalería



Introducción

Tema a abordar

La obra de Hayao Miyazaki se inscribe en una zona que oscila entre el imaginario universal y los referentes puramente japoneses. En sus historias retoma elementos propios de la cultura, tradición y mitología japonesas y los integra — muchas veces con gran sutileza— a lo largo de su filmografía. Dichos elementos tienen una finalidad que va más allá de las narrativas propias de cada película y buscan recuperar el valor de la historia.

En libros, entrevistas y escritos Miyazaki insiste con el avance de una pérdida colectiva; hay un mundo globalizado y tecnologizado que amenaza con hacer desaparecer las costumbres que construyen la identidad japonesa. La advertencia se hace global: ¿cuál es el impacto social de habitar en sociedades individualizadas, de consumo?

El recurso elegido por el director para contestar esta pregunta es la fantasía. Así, Miyazaki edifica un universo sensible que no decanta en un mero mensaje moral sino que retrata con belleza las complejidades de habitar en el mundo de hoy. Desde su famoso Studio Ghibli, Miyazaki es creador de un cine que define, refuerza y contribuye a transformar la visión del mundo de espectadores y espectadoras.

Este trabajo intenta delinear un concepto de posmodernidad para hacerlo dialogar con la película *El Viaje de Chihiro*, de tal forma que se evidencie cómo los recursos fantásticos funcionan como puntos clave que operan a modo de resistencia. Dicho análisis está estructurado a partir de tres temáticas: la crisis de la identidad de una época, los desafíos de la sociedad de consumo y la ruptura del lazo social.

En un momento en que la tendencia dominante es la fragmentación y la atomización; en donde las identidades posmodernas, fragmentadas y tribales, son creadas por el hiperconsumo, nos interesa un producto cultural que, si bien está enmarcado en un formato mainstream y por lo tanto puede gozar de un alcance de cierta masividad, invita con su discurso a entender el acto creativo como forma de resistencia.

Fundamentación de la elección

La comunicación se nos presenta como un campo extenso y complejo que demanda, para ser abordado, una perspectiva interdisciplinaria. El enfoque de esta investigación se apoya en tal carácter de la comunicación, entendiéndola como un fenómeno de fuerza que atraviesa las ciencias. De esta manera, comprendemos la producción cinematográfica como un fenómeno cultural cuya fuerza radica, precisamente, en su naturaleza simultáneamente espontánea, espectacular y ritual (Zavala, 2003, p. 12).

Es por eso que el tema elegido busca hacer hincapié no solo en el cine como fenómeno comunicacional, sino en cómo el discurso de los films de Miyazaki contribuye a una construcción de significado. Esta perspectiva nos permite explorar los lindes, para indagar sobre las obras del director como una expresión social de la cultura japonesa en la actualidad. Nuestro interés reside en contestar los interrogantes: ¿Qué recursos fantásticos funcionan como forma de resistencia en las películas de Hayao Miyazaki y de qué manera?

Nuestra motivación por la propuesta nace de una preferencia personal, por ser parte de una generación que vio desembarcar una gran cantidad de producciones televisivas japonesas que poblaron las pantallas en la década de los 80 y 90 —práctica que continúa en la actualidad—. Las películas de Miyazaki son, sin embargo, la contracara a la discursiva de dichas producciones de animé, caracterizadas por cierta vacuidad. Miyazaki en cambio habla con intensidad y seriedad, haciendo una gran crítica social, presentando personajes complejos y protagonistas femeninas fuertes e independientes.

Esta investigación se propone abordar como objeto de interés la película “El viaje de Chihiro” —aunque también se haga referencia a otras producciones del director—, ya que engloba grandes temas rectores de su trabajo como lo fantástico, lo maravilloso y lo alegórico; el viaje iniciático y los límites de la magia; la visión ambivalente de la ciencia y la tecnología; los retos de una sociedad de consumo; los personajes femeninos; la naturaleza y la relación de los personajes con el mundo natural, y la influencia de las religiones budista y sintoísta.

Esta tesina es un análisis teórico de un mundo cada vez más visual, porque entiende que dicho análisis sobre las nuevas realidades fílmicas resulta necesario para seguir descifrando el entramado cultural.

Objetivos

Objetivo general:

- Establecer vínculos entre los recursos fantásticos y sus formas de representación en la pieza audiovisual, y ponerlos en diálogo con el concepto de posmodernidad

Objetivos específicos:

- Establecer la relación entre el folclore japonés y los elementos fantásticos que se retratan en la pieza audiovisual
- Trazar vínculos entre los elementos fantásticos y las tres dimensiones o características de la posmodernidad: la sociedad individualizada, el hiperconsumismo y la crisis de la identidad.

Algunas consideraciones teórico - metodológicas

Este trabajo retomará la teoría de Frederic Jameson en torno al concepto de posmodernidad. Además, indagará en el concepto de modernidad líquida de Zygmunt Bauman, el cual entendemos como una mirada complementaria a la propuesta teórica de Jameson. Bauman profundiza sobre tres características determinantes del fenómeno de la posmodernidad: el hiperconsumismo, la sociedad individualizada y la pérdida de identidad.

Por último, se abordarán las nociones de transparencia y enjambre digital, propuestas por Byung-Chul Han, que están en consonancia con el desarrollo del concepto de posmodernidad de Jameson y refuerzan su postulado.

En su libro “Ensayos sobre el posmodernismo”, Frederic Jameson denuncia una estetización de la existencia, es decir, un traspaso de las categorías del arte a la realidad y, especialmente, a las nuevas condiciones de producción tardocapitalistas.

«Las teorías del posmodernismo son aquellas a las que a menudo se les designan los títulos de sociedad de consumo, sociedad de los medios masivos, sociedad de la informática, sociedad electrónica o de la ‘tecnología sofisticada’. Tales teorías tienen la obvia misión ideológica de demostrar, para su propio alivio, que la nueva formación social ya no obedece a las leyes del capitalismo clásico, o sea, la primacía de la producción industrial y la omnipresencia de la lucha de clases. Todas las posiciones del posmodernismo en lo referente a la cultura —trátese de apología o estigmatización— son también, al mismo tiempo y necesariamente, declaraciones políticas implícitas o explícitas sobre la naturaleza del capitalismo multinacional de nuestros días » (Jameson, 1991, p. 17-18).

Este nuevo capitalismo global, avanzado e hiperconsumista, se presenta como productor de un nuevo tipo de mercancía: la imagen. Jameson denuncia que en nuestros días la producción estética se ha integrado a la producción general de bienes. De esa manera, la frenética urgencia económica por producir nuevas líneas de productos de apariencia cada vez más novedosa (desde ropa hasta aviones) a ritmos de renovación cada vez más rápidos, les asigna ahora una función y una posición estructurales esenciales cada vez mayores a la innovación y a la experimentación estéticas.

Jameson postula, además, el concepto de pastiche o la estética del pastiche, al que considera como la principal consecuencia que se deriva del derrumbe de la 'ideología del estilo' —fuente esencial de invención e innovación artística durante la modernidad—. El autor asocia este fenómeno con la desaparición o descentramiento posmoderno del sujeto, que habrían provocado la ruina de aquella otra estética de la expresión que incentivaba la búsqueda de un estilo personal e identificable.

Jameson (1991) concibe el pastiche como un fenómeno asociado al deseo humano de habitar en un mundo transformado en imágenes, en pseudoacontecimientos o en espectáculo, en sus palabras:

«La omnipresencia del pastiche no resulta incompatible con cierto humor (ni tampoco es inocente de toda pasión), o al menos con la adicción, con un apetito históricamente original de los consumidores por un mundo transformado en meras imágenes de sí mismo y por pseudoacontecimientos y 'espectáculos' (término empleado por los situacionistas). Es para tales objetos que podemos reservar el concepto platónico de 'simulacro': una copia idéntica de un original que nunca ha existido. Resulta altamente apropiado que la cultura del simulacro nazca en una sociedad en que el valor de cambio se ha generalizado hasta el punto de que desaparece hasta el recuerdo del valor de uso, una sociedad sobre la que Guy Debord ha señalado, en una frase extraordinaria, que en ella 'la imagen se ha convertido en la forma final de la cosificación para la transformación en mercancía'» (p. 37).

A la estética que desplaza a los contenidos se refiere también Byung-Chul Han (2013) con la noción de 'transparencia': Las cosas se tornan transparentes cuando se despojan de su singularidad y se expresan completamente en la dimensión del precio. "El dinero, que todo lo hace comparable con todo, suprime cualquier rasgo de lo inconmensurable, cualquier singularidad de las cosas. La sociedad de la transparencia es un infierno de lo igual" (p. 89).

La economía capitalista, señala Han, somete a un tipo especial de coacción donde las cosas y el sujeto se miden por su valor de exposición. El imperativo de la transparencia hace sospechoso todo lo que no se somete a la visibilidad y es en eso en donde reside su violencia. Se renuncia a toda peculiaridad de las cosas y, así, se posterga lo esencial ya que no genera atención. Han denuncia

el riesgo de llevar esta problemática al extremo: si el mundo en general se convierte en un espacio de exposición, el habitar que construye la identidad deja de ser posible.

El autor señala también que esta exposición elimina el valor de culto de las cosas, reduciéndolas a mercancía. Es decir, reduce la existencia a algo insignificante. No se suele preguntar más allá de lo expuesto, pero sí se sospecha de aquello que no se expone. La comunicación visual es anestésica, no invita a la reflexión. Han sostiene que las imágenes llenas del valor de exposición no muestran ninguna complejidad, y es esa falta de toda ruptura — que desataría una reflexión, una revisión, una meditación— lo que une la noción de transparencia con el vacío de sentido.

Han identifica la sociedad de la transparencia con la sociedad de la pornografía, ya que ésta exige un desnudamiento sin límites eliminando todo tipo de significación y sentido. Se reduce a la exposición, a los hechos. Se elimina la fantasía, la imaginación. Se elimina también el placer, siguiendo a Simmel:

«La fantasía es esencial para la economía del placer, un objeto ofrecido al desnudo lo desconecta; solo lo pone en marcha una retirada y sustracción del objeto. Lo que profundiza el placer no es el disfrute en tiempo real, sino el imaginativo preludeo y el epílogo. El disfrute inmediato, que no admite ningún rodeo imaginativo y narrativo, es pornográfico. También la hipernitidez por encima de lo real y la elevada claridad de las imágenes mediáticas paraliza y ahoga la fantasía» (como se cita en Han, 2013, p. 36).

Esta pérdida del sentido responde a la lógica de lo igual, ya que mientras más uniformes sean las personas, más aumenta la producción. La lógica de lo igual contribuye a su vez a la ruptura del lazo social ya que en esta sociedad de la transparencia no se forma ninguna comunidad en sentido enfático sino que surgen solamente acumulaciones de individuos aislados para sí. Estas pluralidades casuales persiguen un interés común o se agrupan en torno a una marca (es lo que Han llamará “brand communities”, comunidades de marca). Estas comunidades de marca no son capaces de una acción común, política, de pensar un nosotros. Los consumidores se entregan voluntariamente a las observaciones panópticas, que dirigen y satisfacen sus necesidades. “Aquí, los

medios sociales ya no se distinguen de las máquinas panópticas. Coinciden comunicación y comercio, libertad y control. La apertura de las relaciones de producción para los consumidores, que sugiere una transparencia recíproca, se muestra, en definitiva, como explotación de lo social” (Han, 2013, p. 94).

Sobre esta erosión del nosotros y del sentido de comunidad, hablará también en su libro “En el enjambre”. Según Han, la forma en que la revolución digital, internet y las redes sociales han transformado la esencia misma de la sociedad constituye una nueva masa: el enjambre digital. Este es un conjunto de individuos aislados e hipercomunicados pero sin capacidad para crear un movimiento de cambio real.

«El enjambre digital no es ninguna masa porque no es inherente a ninguna alma, a ningún espíritu. El alma es congregadora y unificante. El enjambre digital consta de individuos aislados. La masa está estructurada por completo de manera distinta, muestra propiedades que no pueden deducirse a partir del individuo. En ella los individuos particulares se funden en una nueva unidad, en la que ya no tienen ningún perfil propio. Una concentración casual de hombres no forma ninguna masa. Por primera vez, un alma o un espíritu los fusiona en una masa cerrada, homogénea. Al enjambre digital le falta un alma o un espíritu de la masa. Los individuos que se unen en un enjambre digital no desarrollan ningún nosotros. Este no se distingue por ninguna concordancia que consolide la multitud en una masa que sea sujeto de acción. El enjambre digital, por contraposición a la masa, no es coherente entre sí. No manifiesta una voz. Por eso es percibido como ruido» (Han, 2014, p. 16).

A esta pérdida del nosotros y el sentido de comunidad refiere también Zygmunt Bauman, cuando describe a la “modernidad líquida”. Esta se caracteriza por ser una sociedad de consumidores individualizada y con escasas regulaciones. La realidad social que presenta en sus textos está caracterizada por la volatilidad, por el cambio rápido. En una sociedad de consumo y fluidez donde los hábitos estables, las costumbres arraigadas, los marcos cognitivos sólidos o los valores estables, se transforman en impedimentos, en carga pesada que debe abandonarse.

La sociedad de consumo, que define buena parte de los vórtices de la modernidad líquida, sólo asegurará su supervivencia y reproducción en tanto que

se acepte la idea de comunidad basada en el consumo, dando al traste con la visión que la asociaba a los espacios de solidaridad y fraternidad. Según Bauman (2002):

«Los consumidores están corriendo atrás de sensaciones -tácticas, visuales, olfatorias- placenteras, o tras el deleite del paladar augurado por los coloridos y centelleantes objetos exhibidos en las góndolas del supermercado o en las vidrieras de las tiendas departamentales, o tras las sensaciones más profundas y consoladoras prometidas por un asesor experto. Pero también tratan de escapar de la angustia causada por la inseguridad. Desean, por una vez, estar libres del temor a equivocarse, a ser desatentos o desprolijos. Por una vez, quieren estar seguros, confiados, confirmados, y la virtud que encuentran en los objetos cuando salen de compras es que ellos hallan una promesa de certeza» (p. 87).

En esta sociedad de consumo, la individualización es un fenómeno instalado. Entre el individuo y la sociedad son constantes la incompreensión, la desconfianza, el egoísmo y los conflictos de intereses. Bauman se cuestiona cómo volver del individualismo a la acción colectiva. En la modernidad líquida, no solo se instala la incertidumbre en las relaciones sociales, sino también en estructuras sociales volubles y pasajeras.

Esta sociedad individualizada es propia de lo que Bauman (2002) denomina “mundo fluido”, un mundo donde, producto del desempleo estructural, nadie puede sentirse seguro o a salvo. Ya no existen habilidades o experiencias que, una vez adquiridas, garanticen obtener un empleo y, en el caso de hacerlo, éste no resulta duradero. Esta política de precarización —del trabajo y de la vida— es deliberada porque produce como resultado “la descomposición y el languidecimiento de los vínculos humanos, de las comunidades y de las relaciones” (p. 173).

Además, en esta fase líquida de la modernidad se percibe una inestabilidad de los deseos e insaciabilidad de las necesidades individuales. Los objetivos de vida (la identidad, el futuro) se configuran de manera distinta y aquello que tenía valor (el trabajo) deja de tenerlo. Según Bauman (2002):

«La búsqueda de identidad es la lucha constante por detener el flujo, por solidificar lo fluido, por dar forma a lo informe. Nos debatimos tratando de negar o al menos

de encubrir la pavorosa fluidez que reina debajo del envoltorio de la forma; tratamos de apartar los ojos de visiones que esos ojos no pueden penetrar, ni absorber, Sin embargo, lejos de disminuir el flujo, por no hablar de detenerlo, las identidades son semejantes a la costra que se endurece una y otra vez encima de la lava volcánica, que vuelve a fundirse y disolverse antes de haber tenido tiempo de enfriarse y solidificarse. Así, siempre hay necesidad de una prueba más, y otra —y esos intentos solo se concretan aferrándose desesperadamente a cosas sólidas y tangibles, que prometen duración, sean o no adecuadas para combinarse entre sí, y aunque no nos den motivos para creer que, una vez combinadas, seguirán reunidas—. En palabras de Deleuze y Guattari, ‘el deseo acopla constantemente el flujo continuo con objetos parciales que son, por naturaleza, fragmentarios y fragmentados’» (p. 89).

Por último, retomaremos el concepto de resistencia propuesto por Michel De Certeau (1999) quien indaga acerca de “qué procedimientos populares (también ‘minúsculos’ y cotidianos) juegan con los mecanismos de la disciplina y sólo se conforman para cambiarlos”. De Certeau intenta individualizar las “operaciones o esquemas de acción” que los usuarios o receptores “inventan” en su quehacer cotidiano para desarrollar un espacio original de creatividad no subordinado al orden dominante. Así, pone su esfuerzo en encontrar el “ambiente de antidisciplina” que contribuiría a la conformación de un espacio de resistencia (p. 45).

Esta tesina busca hacer dialogar el concepto de posmodernidad con el análisis de la pieza audiovisual, de tal forma que se evidencie cómo los recursos fantásticos funcionan como puntos clave que operan a modo de resistencia.

El trabajo será una lectura interpretativa centrada en la producción cinematográfica del Studio Ghibli en el período 1988 - 2004, que bordeará el ensayo. Se realizará en base a determinados ejes: por un lado, la visualización del uso de los elementos fantásticos, rastreando sus orígenes en el folclore y la cultura japonesa. Por el otro, la lectura de los discursos que implican formas de resistencia a la posmodernidad en la obra del director japonés.



Capítulo 1

El viaje de Chihiro

Sobre Miyazaki

Hayao Miyazaki nació en Tokio el 5 de enero de 1941. Su familia dirigía una compañía dedicada a la fabricación de piezas para aviones; es por eso que el vuelo, la tecnología y la aviación serán temáticas recurrentes a lo largo de su filmografía.

Desde pequeño se convirtió en un ávido lector y fueron los escritores Osamu Tuzuka —el “rey del manga”—, y Tetsuji Fukushima quienes marcaron sus primeros años de juventud. Miyazaki (1989) destaca que *El demonio del desierto* de Fukushima, inspirado en los cuentos de Las mil y una noches, “cautivó su atención con su mezcla de fantasía y ciencia ficción”.

A pesar de sus dotes artísticas, Miyazaki estudió Ciencias Políticas y Económicas en la Universidad de Gakushuin. Al finalizar su etapa universitaria entró como intercalador (encargado de dibujos entre movimientos) en Toei Doga, por aquel entonces una recién creada empresa de animación. Fue allí donde conoció a Isao Takahata, quien se convertiría en el futuro en uno de sus principales colaboradores.

Años después, trabajó en la compañía A Production donde recibió tareas de mayor responsabilidad y creatividad. Pero fue recién en Zuiyo Eizo (actualmente Nipon Animation) donde se le encargó su primera serie y su primer largometraje: *Conan, el niño del futuro* (1978) y *Lupin III: El castillo de Cagliostro* (1979).

En 1981 retomó su carrera como historietista al colaborar con la empresa Tokuma Shoten. Fue allí donde, un año después, publicó *Nausicaa del Valle del Viento*. La película se estrenó en 1984 y superó las expectativas, marcando un antes y un después en la carrera de Miyazaki. Sin ser un gran éxito financiero (los costos de producción de los largometrajes de anime son muy altos), alcanzó para que Miyazaki y Takahata fundaran su propio estudio: Studio Ghibli.

El deseo de ambos directores era el de crear un cine de animación de calidad, continuando por la vertiente más clásica de la industria japonesa. Durante esos años habían florecido numerosas películas animadas pero tanto su aspecto gráfico como la calidad de sus historias no estaban a la altura. Miyazaki y Takahata lograron “elevar a arte una industria animada que llevaba largo tiempo siendo despreciada por la imagen dañina que habían proporcionado las series para la pequeña pantalla en los años setenta y ochenta” (Montero, 2012, p. 71).

El nombre Ghibli refiere a un viento del sudoeste del Sahara que alcanza una fuerza huracanada. Ya desde la elección del nombre de la compañía, sus películas se perfilaban como un aire renovador para el cine animado japonés.

La cultura de hoja brillante

“Lo que me llena de un salvaje gozo es haber comprendido, a medias, un lenguaje secreto, haber olfateado un rastro, como un hombre primitivo a quien el futuro se le revela con apagados susurros. Lo que me llena de gozo es haber leído esta cólera en el aleteo de una libélula”

Saint-Exupéry

La Segunda Guerra Mundial se desata cuando Miyazaki era solo un niño pero impacta en él fuertemente. La culpa por el accionar japonés genera efectos en la primera parte de su filmografía. El director escapa a las referencias japonesas porque no quiere caer en un fanatismo nacionalista.

El cambio se dará a mediados de los '80 al descubrir la obra del botánico Sasuke Nakao. Nakao sostiene que la agricultura japonesa no comenzó con los cultivos de arroz (que aislaron fuertemente la economía del país, y por lo tanto también, a la sociedad entera), sino que esa cultura venía de Bután, un reino budista en el borde oriental del Himalaya y que se extiende luego por el territorio panasiático hasta afectar a Japón.

A partir de allí, Miyazaki se cuestiona su propia mirada sobre la historia y las referencias japonesas comienzan a brotar en sus películas. Según Yamanaka (2008):

«Según Nakao, la cultura japonesa no es única ni está aislada; tiene mucho en común con otras culturas de bosques de hoja perenne con gruesas y brillantes hojas de color verde oscuro. Nakao denomina a esta cultura como 'la cultura de la hoja brillante' y la localiza en la parte norte del Sudeste asiático. Cuando Miyazaki se vio a sí mismo se percató de la importancia de no limitar su identidad japonesa a las fronteras nacionales de Japón. El desplazamiento de Occidente a Japón (en la producción de su obra) no significa que empezase a decantarse por un

nacionalismo político nativista; más bien volvió su mirada hacia los árboles y los bosques de Japón, un país localizado en el margen oriental de la cultura de la hoja brillante. En otras palabras, se dio cuenta de la belleza y la riqueza del medio ambiente natural japonés» (p. 250).

La huella del estudio de Nakao puede verse en la relación que Miyazaki establece entre los personajes de sus películas y en las conclusiones que se extraen a partir de ese vínculo: la temática del diálogo y la mutua convivencia con el entorno natural aparecen en *El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke*, *Nausicaa del Valle del Viento* y *Ponyo y el acantilado*.

Es que el bosque y el escenario natural tienen una raíz profunda dentro de la cultura japonesa y así lo expresa Miyazaki (1997):

«Hay un sentimiento religioso que se mantiene hasta hoy en día en los japoneses. Es una creencia de que existe un lugar muy puro en lo recóndito de nuestro país donde no se le está permitida la entrada a personas. En ese lugar, el agua fluye y nutre a los bosques más profundos (...). No remite a ningún libro religioso. Este sentimiento no es reconocido como una religión al mismo nivel que las demás en el mundo, pero para los japoneses es definitivamente un sentimiento religioso»

Los orígenes de la importancia de la simbología del bosque pueden rastrearse en el sintoísmo o shinto, que constituye, actualmente, la segunda religión con mayor número de fieles en Japón, solo superada ligeramente por el budismo. El shinto es una creencia animista que atribuye a todos los seres, objetos y fenómenos de la naturaleza un alma o principio vital. El sintoísmo afirma la existencia de seres espirituales llamados *kami*: deidades del cielo y de la tierra que aparecen en los textos clásicos, y también los espíritus consagrados en los templos; además de todo tipo de entes —incluyendo no solo seres humanos, sino también pájaros, bestias, árboles, hierba, mares, montañas— que poseen alguna cualidad eminente que salga de lo ordinario y sea asombrosa (Wright, 2005, p. 3).

La preservación de los espacios naturales cuenta en la cultura japonesa con una dimensión más profunda. Es que el término *kami* refiere también a la esencia divina que une todas las cosas. El cohabitar armoniosamente con la naturaleza es parte de un tejido más complejo porque el shinto reconoce a los objetos como

yorishiro, un lugar donde el dios puede residir. De esta manera, para los sintoístas, el escenario natural es parte de una red divina que requiere veneración.

El sintoísmo se mantiene hoy como un “camino” o una “manera de hacer las cosas” porque, en contraste con el budismo o el cristianismo, no tiene fundador histórico. Por esto, se considera como la expresión natural de los sentimientos espirituales del pueblo japonés que creció y evolucionó con el desarrollo de la historia de Japón y de su sociedad.

Los templos shinto son llamados *jinja* (cuya traducción al castellano es el lugar de los dioses) y surgieron en diferentes partes de Japón junto a la expansión de las comunidades. Los santuarios suelen estar precedidos por una puerta llamada *torii* —cuya traducción al castellano es “morada de aves”—, que representa el punto de transición de lo profano (lo que se encuentra antes del *torii*) y lo sagrado (el templo shinto que se encuentra posteriormente).

La esencia de los *kami* no es invariable, y sobre esto Wright (2005) señala: “La cualidad divina no se refiere solo a la superioridad en nobleza, bondad o méritos. Las cosas malignas o extrañas, si son extraordinariamente impresionantes, denominan también a los kami” (p. 3). La naturaleza de los dioses se corresponde a cómo se piensa socialmente un país marcado por la religión budista, en donde el bien y el mal son aspectos diferentes pero naturales, propios e inseparables de la vida. Según el budismo no se puede catalogar a ningún individuo ni grupo de individuos meramente como “buenos” o “malos”, estos pueden volverse una cosa u otra conforme a su conducta. De esta forma, el bien y el mal no son cualidades absolutas sino relativas.

En Oriente, la existencia del ser y el devenir de todo es fluido, mutante y laxo. Nada existe en estado puro ni en absoluta quietud, sino en permanente transformación. Es por eso que la cultura japonesa no concibe la noción de una esencia única y fundamental, y la relación entre los opuestos se vuelve porosa, complementaria.

Oriente funda su pensamiento y cultura en la ausencia, en la falta de un contorno claro, y esta indeterminación se transforma en una cualidad fundamental. Esto se ilustra en la estética tradicional japonesa donde lo esencial reside en captar el enigma de la sombra; una diferencia esencial con Occidente, en donde el más poderoso aliado de la belleza fue siempre la luz. Lo bello para los japoneses no

es una sustancia en sí sino “un juego de claroscuros producido por la yuxtaposición de las diferentes sustancias que va formando el juego sutil de las modulaciones de la sombra” (Tanizakia, 1994, p. 45).

El pensamiento oriental, según Byung Chul Han (2019), carece del concepto occidental aristotélico de la esencia invariable de las cosas con estructuras fijas y categorías estancas.

«Occidente busca lo que se esconde, lo que permanece en planos no visibles de significación aunque perceptible en lo aparente y visible. Oriente prioriza la desapropiación, privilegia el vacío. El vacío es el ámbito filosófico y místico del oriental. Ante lo espacial, Occidente determina, delimita y limita; Oriente hace lo contrario: comunica levedad espacial, permite la fluidez, tiende a la ingravidez. No cierra las cosas de modo definitivo, como ocurre en los templos cristianos donde el apogeo se desenvuelve dentro del espacio sagrado. Los templos budistas dejan flancos abiertos, propician la indeterminación espacial, no aparecen tan fijados como lo lleva a cabo el explosivo relato arquitectónico occidental» (p. 30).

De la misma manera, los personajes de las películas de Miyazaki no pueden caer en esa categorización binaria de buenos y villanos, muy característica del cine de animación japonés, sino que presentan rasgos positivos y negativos en partes iguales. El director no sigue el mensaje de las clásicas películas de animación, en cambio, el andar de sus personajes tiene consecuencias verosímiles y trágicas. En el universo de Miyazaki no existe una verdad absoluta, el mal no es siempre castigado y el bien recompensado, y realidad e imaginación no se manifiestan totalmente separadas. De esta forma, se permite una evolución de los personajes y de las historias en las que el mal, el sufrimiento, el amor y la muerte existen y se entremezclan.

Además, en las películas, contrariamente al antropocentrismo de la animación occidental, donde incluso animales, plantas y objetos están modelados en base a las características del ser humano, el hombre es solo una parte de un gran engranaje universal. Y el carácter sagrado de la naturaleza, propio de la visión sintoísta, atraviesa toda su obra.

El director indaga también en el peso del pasado; su aproximación no implica un anclaje en él sino un redescubrimiento que permite proyectar sus huellas en el

presente y hacia el futuro. Esta concepción tan sensible del paso del tiempo enlaza directamente con la tradición budista, y en Japón se manifiesta en casi todos los aspectos culturales —desde el *bushidō*, el estricto código ético de los samuráis, hasta el teatro *nō* y el *haiku*—.

La revisión del pasado histórico en la filmografía de Miyazaki suele ir acompañada por un concepto clave de la cultura japonesa: *mono no aware*. El término refiere a la sensibilidad de lo efímero, a la conciencia de la inestabilidad del mundo. Un ejemplo claro es la flor del cerezo (*sakura*), que además de ser el emblema de Japón es el símbolo de la belleza, ya que su florecimiento supone su inmediato marchitamiento. Para los japoneses, contemplar la belleza de lo efímero es reconocer el carácter de la impermanencia del ser y comprender el mundo desde su fugacidad. En palabras de Miyazaki:

«Eso es lo que hace al pasado tan conmovedor, el hecho de que no se puede volver a él. El hecho de que nunca podrá ser recuperado. [...] Descubrí que mis trabajos eran el producto de la perspectiva histórica nipona y del sentimiento de la naturaleza en mucha mayor medida de lo que en principio yo había pensado. Japón será siempre la base de mi vida» (Fortes Guerrero, 2001, p. 200).

El cruce hacia otro mundo

La historia comienza con una bifurcación oculta. En el tránsito que implica una mudanza (en camino entre una casa y la nueva), el auto de los padres de Chihiro toma la ruta equivocada. La niña advierte el error mientras avanzan en un camino arbolado a toda velocidad. Ciertas imágenes funcionan como el presagio de lo fantástico: integrados de manera sutil entre la vegetación aparecen un *torii* (arco tradicional), y una serie de *hokoras* (pequeños santuarios), elementos clave de la arquitectura sintoísta japonesa.

La figura del túnel funciona como la puerta de entrada a otro mundo. Chihiro lo percibe y se resiste caprichosamente pero los padres se adentran confiados y llegan a lo que parece una vieja estación de tren en decadencia. Al atravesarla se encuentran con un campo verde y un pequeño arroyo que los guían hasta un pueblo desierto. Una vez allí, los padres se abalanzan sobre un puesto repleto de comida —a pesar de los pedidos negativos de la niña— e instantes después,

con el caer del sol, se convierten en cerdos. El arroyo es ahora un río extenso y la oscuridad lo puebla todo de espíritus. Ya no hay vuelta atrás, Chihiro está atrapada en un mundo fantástico y ancestral, y para sobrevivir tendrá que trabajar sirviendo a los dioses.

El viaje de Chihiro hunde, narrativa y conceptualmente, sus raíces en el folclore japonés ante la perspectiva de un nuevo siglo. Su protagonista, y con ella todos los espectadores, son testigos de un mundo en el que la tradición y la espiritualidad viven separadas de la realidad. En esta, la tradición japonesa — representada por toda clase de deidades— viene a relajarse en una gigantesca casa de baños.

El viaje de Chihiro evoca a una Alicia en el País de las Maravillas en la puerta de Oriente, es una historia sobre la transición de la protagonista en el camino a su madurez. Pero también es una mirada crítica hacia el capitalismo, el consumismo y la influencia occidental en Japón después del período de la posguerra. Toca temas como la codicia, el medioambiente, los conflictos generacionales, la ansiedad económica y el rol de las mujeres jóvenes en la sociedad. Pero su núcleo es el de una chica común viviendo una historia extraordinaria.

El viaje como ritual iniciático

En El viaje de Chihiro presente, pasado y tradición conviven. A esto apunta el título original del film (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), que establece una referencia explícita con la popular leyenda de *Kamikakushi*, relativa a la desaparición de personas en manos de los kami o de los tengu¹.

En efecto, el *Kamikakushi* describe la desaparición, en su mayoría de niños, en las profundidades del bosque: el esquema tradicional del relato muestra cómo un cazador encuentra años más tarde a la persona secuestrada y ésta le relata su ocultamiento y su vida diaria.

¹ Los tengu son definidos como “seres antropomorfos con alas de pájaro, pico (o una prominente nariz) y garras de tigre. Habitantes de las montañas y aficionados a los disfraces, los tengus son conocidos por capturar seres humanos, en especial niños” (Wright, 1967, p. 111).

El antropólogo japonés Kazuhiro Komatsu (2002) explica que el *Kamikakushi* simboliza cierta “verdad” detrás del escape:

«El *Kamikakushi* es un veredicto de muerte social en este mundo, y poder volver significa resucitar socialmente. Podría decirse que el *Kamikakushi* es una horrible experiencia de otro mundo y, al mismo tiempo, un período de descanso de ser un ‘ente social’, o la entrada a una vida en el ‘otro mundo’ como un nuevo ente social» (como se cita en Reider, p. 9).

El viaje de Chihiro busca representar esta vuelta al mundo social, con un personaje que sí logra avanzar e integrarse a la sociedad después de las experiencias recogidas en el mundo espiritual. Es una visión optimista: el *Kamikakushi* funciona como un escape a lo fantástico que permite a Chihiro la búsqueda y construcción de una nueva identidad.

El título de la película en español remite a un viaje, y entendemos a este como un viaje iniciático, aquel que cambia la perspectiva vital del protagonista. Este tránsito implica una metamorfosis: la protagonista vuelve del periplo convertida en otra. Lejos de ser una simple modificación anecdótica del cuadro narrativo, el cambio de lugar implica la transformación principal del relato. “La mitología del viaje nos enseña pues que un cambio de lugar implica, a menudo, un cambio de estado” (Rocher, 1997, p. 309).

El acceso al *Kamikakushi* se materializa en dos instancias de la película: con el ingreso al túnel y cuando Chihiro —una vez en el pueblo desierto— cruza el puente rojo que conecta con la casa de baños. En el imaginario folclórico japonés puentes y túneles son entendidos como lugares de tránsito entre un mundo y otro. Ambos momentos se conectan con la figura del tren, parte vertebral de la simbología de la historia. El túnel lleva a la familia a una vieja estación, mientras que debajo del puente rojo Chihiro ve un viejo tren pasar.

En referencia a este primer momento, López Martín (2017) señala:

«El túnel es, en este caso, un símbolo de tránsito hacia otro mundo. Esto se acentúa con el lugar de paso por excelencia, el sitio donde las personas vienen y van continuamente de un lado a otro: la estación de tren. Al levantar la vista, Chihiro puede ver, en el edificio del que acaban de salir, un letrero en el que se

lee *fukuraku*, un término que, como tal, no tiene un significado, pero que unido a la partícula “-en” (jardín) se convierte en algo reconocible y con sentido: *fukurakuen*, el “paraíso recuperado”. Ese mundo es un vestigio de un pasado glorioso, ahora abandonado. Al entrar en él, este letrero está lanzando otra pista: el paraíso que fue se puede volver a recuperar» (p. 37).

Es en el puente rojo donde Chihiro se topa con Haku (el primer personaje de forma humana en este nuevo mundo), quien la insta con ímpetu a que se marche antes de que anochezca. Chihiro vuelve confusa hacia la calle de los puestos de comida donde dejó a sus padres, la noche cae repentinamente y las luces de la casa de baños comienzan a encenderse. Sus padres se han convertido en cerdos, Chihiro está sola y de a poco, el lugar comienza a poblarse de espíritus. Asustada, la protagonista vuelve sobre sus pasos en búsqueda del camino por el cual llegó al pueblo. El pequeño arroyo atravesado es ahora un extenso río que separa ambos lados y hace imposible volver a cruzar el túnel. Su mundo es ahora inalcanzable.

Por el agua se acerca un barco luminoso del cual descienden toda clase de dioses que llegan a hospedarse a la casa de baños. Además, comienzan a salir numerosas sombras que hacen huir a Chihiro de la orilla. Ese punto estratégico es clave: es la puerta entre un mundo y otro. Chihiro se ha adentrado en un lugar paralelo a la realidad y no puede salir de ahí.

Los espíritus desembarcan a una suerte de celebración, según Montero (2012):

«En El viaje de Chihiro la inmersión de la niña en el universo de la casa de baños no se ceñirá estrictamente a la literalidad narrativa en un principio aparente, es decir, no solo se trata de un lugar al cual las ochocientas miríadas de dioses van a descansar, sino que es la metáfora de un antiguo rito japonés del que se tiene constancia escrita desde el siglo VIII: el ritual de los *marebito*, una de las representaciones más pretéritas de la religión popular japonesa. Nos encontramos ante un *matsuri* -celebración- ancestral en el que se escenifica la visita de los kami en la festividad del Año nuevo con el fin de traer salud y bienestar a la gente del pueblo. Estos visitantes proceden de un lugar al otro lado del mar conocido como *Tokoyo*, país de las deidades donde también iban los muertos» (p. 128).

Según Aston (1904), el mito del *Tokoyo* aparece registrado en distintas recopilaciones de cuentos orales japoneses llevadas a cabo en el siglo VIII, como por ejemplo en el poema 1740 incluido en una compilación de versos llamada *Manyōshū*:

«Se prometieron matrimonio y fueron a la tierra inmortal Tokoyo
dónde mano sobre mano entraron
en una mansión señorial dentro del recinto
del palacio del dios del mar,
para quedarse allí para siempre,
sin nunca envejecer, sin nunca morir»²

Asimismo, aparece la noción de la existencia de un lugar de paso de un mundo a otro denominado como *unasaka*, cuya traducción más fiel sería límite del mar. Este elemento aparece bajo diversas formas en la filmografía de Hayao Miyazaki. La más obvia de estas representaciones se da en forma de cementerio marino en *Ponyo en el acantilado*, así como bajo el aspecto de una necrópolis aérea en *Porco Rosso*. Cabe destacar el estudio del investigador Kunio Yanagita en el que asevera que los tres mundos legendarios de la mitología japonesa — *Tokoyo*, *Yomi no kuni* (el mundo de los muertos) y *Ne no kuni* (el mundo de las raíces)— son en definitiva diferentes formas de un mismo concepto: el mundo de las profundidades, el destino ulterior de las almas de los muertos; de esta forma se explicaría la conexión que el cineasta hace de esta barrera con la muerte (Montero, 2012, p. 130).

Miyazaki retrata este mítico *Tokoyo*, una tierra inmortal habitada por los *kami* a la que se accede cruzando el *unasaka*, atravesando los límites del mar. La imagen se ve clara en *El viaje de Chihiro*, las deidades llegan en una embarcación que resplandece sobre el agua oscura.

De la misma manera funciona el túnel para Chihiro, éste escenifica el cruce al mundo fantástico. Al caer la noche, lo ordinario se transforma y el *unasaka* se revela como tal: un río/mar oscuro e impenetrable.

² W.G Aston, *A grammar of the Japanese written language* (Londres, Luzac, 1904, p. 214-217)

En la orilla, siendo testigo de la embarcación plagada de espíritus, Chihiro comienza a desaparecer. Al mirar sus manos, sus dedos están empezando a transparentarse. El nuevo mundo la está haciendo desvanecerse. Al igual que los dioses y los espíritus no son visibles en nuestro mundo, cabe pensar que los humanos no lo son en el suyo. La idea es refrendada por los primeros dioses (bautizados por Miyazaki como *Kasuga-sama*) que se bajan del barco cuando atracan en la orilla. Al salir, sus cuerpos se van haciendo visibles, a la inversa de Chihiro. Antes de pisar tierra, son solo máscaras de papel.

En ese momento Haku hace su segunda aparición. Le explica a Chihiro que es la comida la que la retendrá en ese mundo mientras le entrega una baya que hace que su cuerpo vuelva a la normalidad. Según López Martín (2017):

«La importancia de la comida encuentra sus raíces en el sintoísmo, ya que las ofrendas a los dioses son una constante en su tradición. Pero, además, puede vincularse con la leyenda de Izanami e Izanagi dentro de la mitología japonesa. Izanami es la diosa de la creación y la muerte. Junto a su esposo Izanagi creó Japón. Al morir él desciende a Yomi, la tierra oscura de la muerte, para recuperarla; sin embargo, al encontrarla, Izanami le confiesa que había comido tanto en el inframundo que ya no podría regresar. Es una clara referencia de la película» (p. 44).

El alimento funciona en este caso como una suerte de castigo y, a su vez, de salvación. La entrada a la tierra de los dioses conlleva un alto precio. El humano que se adentra en el *Tokoyo* debe estar preparado para acarrear con las consecuencias que tal acto implica. En el caso de Chihiro, penetrar el túnel, cruzar sin darse cuenta las profundidades del *unasaka*, implica la pérdida de su identidad.



Capítulo 2

El tránsito hacia la posmodernidad

Todo lo sólido se desvanece

En los filmes del Studio Ghibli, lo épico y lo intimista se entremezclan para mostrar relatos iniciáticos, caminos de búsqueda y transformación. En ellos, los personajes aprenden a aceptar las limitaciones del mundo —incluso en aquellos representados en la fantasía más desbordante— y el lugar que están llamados a ocupar en él. En todas las películas lo cotidiano es retratado con toda su belleza y su dolor.

Para Miyazaki, poder capturar narrativamente las tradiciones y el folclore japonés e incorporarlas dentro de estos relatos, es poder mostrar la importancia de la identidad cultural de su país de origen.

«Necesitamos mostrar las increíblemente ricas tradiciones que tenemos mediante la inserción de diseños tradicionales a una historia con la cual la gente moderna se pueda relacionar y mediante la incorporación de ellos como una pieza de un mosaico colorido. Así, el mundo en la película obtiene una nueva capacidad de persuasión» (Miyazaki, 2001)

Una de sus preocupaciones es la pérdida de contacto de las nuevas generaciones con las raíces japonesas, es por eso que la construcción de sus universos filmográficos parece ser un recurso para la preservación de la memoria colectiva. En palabras de Miyazaki: “Un lugar es un pasado, es una historia. Pienso que los pueblos que hayan olvidado su herencia van a desaparecer”.

Para entender por qué su filmografía se alza como forma de resistencia en este momento social en particular, creemos importante puntualizar el concepto de posmodernidad, a través del tránsito desde la modernidad.

A partir del Renacimiento, la concepción del universo desde una perspectiva antropocéntrica inició un largo desarrollo que pareció encontrar su razón de ser, su ámbito ideal, en el pensamiento científico. La develación de los grandes misterios naturales despejó la aureola sobrenatural de una realidad desconocida y sentó las bases para el conocimiento certero, profundo y organizado de un entorno perfectamente “controlable” por el hombre.

La modernidad —entendida como el período histórico que nace a partir de la constitución de una nueva realidad en el Occidente europeo— aparece como

sinónimo de racionalidad. Esta modernidad racional y secular hace de la ciencia y el conocimiento su estandarte y se entiende a sí misma como una visión superadora frente a las actitudes retrógradas del precedente período medieval. Según Jiménez Ortiz (2003):

«La modernidad determina sus premisas fundamentales: como principio didáctico, la Ilustración Europea (Iluminismo Francés) hace su aparición para educar, esto es, cohibir de la mejor manera posible los instintos y exaltar la ejecución de conductas y convenciones sociales previamente establecidas. La forma de pensamiento —segundo principio— estará sustentada en el Positivismo, corriente ideológica cuyo cauce esencial sigue el curso de una filosofía progresista, civilizatoria, dentro de la cual el ser humano es valorado en razón de su inserción en el proceso de producción industrial y el esquema de organización social por él y para él previsto. El coherente triángulo decimonónico se completa con el principio racional del conocimiento científico —cúspide esencial de la pirámide construida— a través del cual se encierra a la realidad dentro de los límites, concretos o ideales, de un laboratorio perfectamente concebido para conocer y controlar el entorno» (p. 213-214).

Pero con el tiempo los ideales de la Ilustración también entran en crisis y, como respuesta a la imposición de una aplastante racionalidad, a finales del siglo XVIII surge el Romanticismo. Ahondando más allá del pensamiento, los románticos encuentran en el arte, entendido como afectividad, su carácter sagrado.

Hay en este romanticismo una idealización de la vida, una afirmación de fe (no fundamentada en base concreta) según la cual hay en la vida belleza, magnificencia, gracia e infinita hondura de sensibilidad. Es la creencia en la cortesía, en la gentileza, en la afirmación de que el hombre es más que una máquina o una serie de actos reflejos. En su percepción del mundo, en sus afectos y pasiones, el poeta romántico afirma que el hombre es capaz de grandeza (Benjamin Ifor Evans, 1944, p. 75).

A esto se refiere también Jiménez Ortiz cuando destaca el impacto social que tuvo la publicación de *Werther* de Goethe en la Alemania del siglo XVIII:

«La historia de un joven intelectual enfrascado en lucha permanente con el medio que le rodeaba conmovió a sus lectores. Para cada una de las cosas deseadas:

amor, posición, mejor trato grupal, aparecía un límite que las restringía mediante el ardid de la clase social. Werther (este es el nombre del personaje) veíase constreñido de esa manera a un estrato determinado dentro de la sociedad, y anuladas gradualmente las ambiciones propias de un espíritu elevado y de una inteligencia considerable (difícilmente igualadas en el estrato superior), el joven concibió una visión desencantada de su entorno. Ante la ausencia de soluciones efectivas para integrar armónicamente sus deseos con aquello que le rodea, Werther se desprende violentamente de la realidad a través del suicidio. Su muerte es la respuesta al desencanto que le proporciona la sociedad en la cual vive. Sociedad que, a semejanza de la maquinaria de un reloj, tiene un lugar y una función dispuesta para cada miembro (pieza) y puede concebir, perfectamente, la hora posterior a aquella que señala en un determinado momento. Error de ingenuidad científica, no por ello menos terrible» (p. 215).

A poco tiempo de publicada la novela, su divulgación escrita fue prohibida ya que la misma originó una ola de suicidios entre jóvenes, quienes reconocían la vigencia de las circunstancias relatadas dentro de su propio entorno. “El Racionalismo Científico se enfrentaba, con muy pocas ventajas, al despertar romántico de la afectividad humana” (Jimenez Ortiz, 2003, p. 216).

Por su parte, la modernidad logra avanzar sustituyendo el relato religioso funcional al poder de algunos, por un relato científico funcional al poder de muchos: en el capitalismo moderno nace el sujeto individual. Como explica Darío Sztajnszrajber (2009):

«Reemplazar a Dios significó el desplazamiento del poder de la religión y la consolidación de una sociedad basada en los pilares de la primera modernidad: racional, laica, científica, argumentativa, planificadora, instrumental, productiva. La sucesión de estos adjetivos, sin embargo, deja a las claras un proceso en el cual las utopías ilustradas de una razón que se hacía cargo de un mundo sin Dios, fueron virando hacia un uso de la misma en sus aspectos instrumental y eficientista. La flamante modernidad recubrió lo caótico de una realidad desbordante, con variables cartesianas y papel cuadriculado. Se va produciendo un proceso de desencantamiento, en el pasaje de lo misterioso a lo explicable, de lo milagroso a lo natural, y de lo emocional a lo científico. La modernidad como desencantamiento significa el emanciparse de lo ilusorio, pero también implica la

pérdida de sentido último. El precio que paga el hombre por hacerse cargo del mundo es el desgarramiento de lo absoluto» (p.15).

Con el desarrollo del siglo XIX va naciendo el modernismo, al que Marshall Berman (1982) define como la respuesta de ciertos valores y visiones que el mundo de la cultura genera frente a los cambios tecnológicos y económicos de la realidad material europea. “Es así que muchos modernos, descreídos del papel de la ciencia, encuentran en el arte una manera de poder expresar, en lo individual y en lo político, su estupor frente a la modernización avasallante” (Sztajnszrajber, 2009, p.16).

La estetización de la existencia

Mientras la modernidad se distingue por la sensación de que todo lo sólido se desvanece en el aire, la posmodernidad se perfila con una inestabilidad líquida. De la moral puritana se pasa a la sociedad individualizada y hedonista; de las utopías, que buscaban la consumación del futuro, al culto a la consumición del ahora, y de la creencia de una verdad mayúscula, a la coexistencia de verdades relativas, minúsculas y plurales. Es, justamente, esta crisis de la idea de verdad la que le quita al hombre de la modernidad su fundamento último. “Sin la verdad, ni hay progreso ni hay revolución. Es el agotamiento de la verdad lo que da inicio a la posmodernidad” (Sztajnszrajber, 2009, p. 20).

Gianni Vattimo (1990) caracteriza a la sociedad posmoderna como aquella que se estructura a partir de la massmediatización de la realidad. Según Vattimo, el papel que cumple la informática en las sociedades postindustriales, el establecimiento de una cultura del consumo generalizado, la estetización de la existencia son una muestra de un mundo en el cual la verdad ha muerto. La massmediatización de la realidad marca el fin de la idea de una realidad en sí misma, ya que no hay otro acceso a lo real que no sea a través de los *media*, con lo cual la mirada del medio se convierte en la realidad misma (p. 86).

Por otro lado, Jean-François Lyotard (1996) observa que el rasgo más distintivo de la posmodernidad es la caída de las grandes narrativas que habían sustentado el edificio moderno, esto es, el de las ideologías emancipadoras. Los ‘metarrelatos’ a los que se refiere en su libro *La condición posmoderna* son

aquellos que han marcado la modernidad: emancipación progresiva de la razón y de la libertad, emancipación progresiva o catastrófica del trabajo (fuente de valor alienado en el capitalismo), enriquecimiento de toda la humanidad a través del progreso de la tecnociencia capitalista, e incluso, si se cuenta al cristianismo dentro de la modernidad (opuesto, por lo tanto, al clasicismo antiguo), salvación de las criaturas por medio de la conversión de las almas vía el relato crístico del amor mártir (p. 48).

Liotard sostiene que el hombre perdió la creencia en las utopías de un cambio radical, o bien por considerarlo impracticable, o bien por entender a toda utopía como dogma. El riesgo de la falta de compromiso para la construcción de grandes utopías es que ante la conciencia de un mundo donde lo real se vuelve aparente, lo estético desplaza a lo ético.

La rampante mercantilización que signa a la posmodernidad, invade todos los ámbitos sociales, incluidos los espirituales y artísticos. Alentada por la sociedad del espectáculo, se produce una estetización de la economía y la política, de la ética y la ciudad, del cuerpo y los sentimientos, de la naturaleza y la guerra.

Jameson explica que esta estetización de la existencia supone el traspaso de las categorías del arte a la realidad toda, y especialmente a las nuevas condiciones de producción tardocapitalistas. Una nueva realidad vacía al arte de su potencial utópico y se va pergeñando como una realidad estetizada y desprovista de alternativa.

«Lo que ha sucedido es que en nuestros días la producción estética se ha integrado a la producción general de bienes: la frenética urgencia económica por producir nuevas líneas de productos de apariencia cada vez más novedosa (desde ropa hasta aviones) a ritmos de renovación cada vez más rápidos, le asigna ahora una función y una posición estructurales esenciales cada vez mayores a la innovación y la experimentación estéticas» (Jameson, 1991, p. 20).

Este nuevo capitalismo global es el productor de un nuevo tipo de mercancía: la imagen. Tal como señala Grüner (1998):

«Las fuerzas productivas y el carácter dominante que han adquirido ciertas formas de las fuerzas productivas tales como la informática y los medios de comunicación

de masas, es decir, ciertas formas que implican producción de imágenes intangibles, imágenes desmaterializadas. Desde este punto de vista hoy podemos decir que toda la industria es simbólica, toda la producción capitalista está atravesada por la lógica de estas imágenes intangibles. Hoy en día la producción capitalista ya no se maneja con las grandes concentraciones industriales sino que se ha producido una suerte de dispersión y de fragmentación de las unidades productivas, ya ni siquiera se puede decir claramente que haya unidades productivas, hay una dispersión y fragmentación de los espacios productivos, así como de los espacios de distribución y comercialización. Todo lo que estoy diciendo apunta a que también lo que se ha producido sea una transformación de la percepción del tiempo y del espacio bajo este capitalismo tardío (p. 10).»

La estetización general de la existencia se vincula a los procesos de consolidación de un mundo de trabajo intangible, donde las empresas reemplazan a las fábricas y la producción de marcas a la producción de bienes. La nueva mercancía volátil (la imagen) entronca con el surgimiento de un pensamiento débil, volátil y etéreo.

A esto refiere también Bauman (1999) cuando describe la “modernidad líquida”. Esta se caracteriza por ser una sociedad de consumidores individualizada y con escasas regulaciones. La realidad social que presenta en sus textos está caracterizada por la volatilidad, por el cambio rápido. En una sociedad de consumo y fluidez, los hábitos estables, las costumbres arraigadas, los marcos cognitivos sólidos o los valores estables se transforman en impedimentos, en carga pesada que debe abandonarse.

La sociedad de consumo, que define buena parte de los vórtices de la modernidad líquida, solo asegurará su supervivencia y reproducción en tanto se acepte la idea de comunidad basada en el consumo, neutralizando la visión que la asociaba a los espacios de solidaridad y fraternidad. En este mundo fluido “la individualización ha llegado para quedarse” (Bauman, 2002, p. 43).

Posmodernidad y globalización

Paralelamente a la idea de la condición posmoderna crece la conciencia acerca de que el mundo se ha convertido en un sistema social único, como resultado de

los crecientes vínculos de interdependencia. El término general para referirse a esta situación es el de globalización. Este concepto implica:

«La integración funcional entre las actividades dispersas internacionalmente; se ha reestructurando en ella nuestro modo de vivir, y de forma profunda. La tolerancia de la diversidad cultural y la democracia para responder a la demanda de la economía mundial y al orden global, que nadie entiende del todo pero todos sienten sus efectos; sin embargo, ésta tiene diversas dimensiones, donde se juegan un espacio importante la economía electrónica y la innovación» (Beltrán Villegas, 2005, p.35).

En referencia al fenómeno de la posmodernidad y su relación con la globalización, Jameson¹ (2004) declara:

«La posmodernidad sigue estando vigente e incluso en expansión. Lo que quizás habría que añadir ahora para destacar su relevancia es que finalmente posmodernidad y globalización son una misma cosa. Se trata de las dos caras de un mismo fenómeno. La globalización lo abarca en términos de información, en términos comerciales y económicos. Y la posmodernidad, por su lado, consiste en la manifestación cultural de esta situación»

La concepción de Jameson de globalización refiere al encubrimiento de una tremenda norteamericanización, es decir, una invasión o expansión de la cultura norteamericana hacia todo el globo. Según Grüner (1998):

«La marca característica de este fenómeno es que se ha producido una fusión entre lo económico y lo cultural en las maneras de la penetración mundial. Ejemplo más cabal de este fenómeno es la preeminencia de la industria del cine de Hollywood en los más diversos países del mundo; ella responde, por un lado, a los beneficios económicos directos para el imperio que de allí se desprenden; pero, por otro, distribuye monocordemente los hábitos culturales norteamericanos al resto de los países o pueblos dominados. Es decir, no se trata como afirmarían

¹ Entrevista realizada por la Revista Archipiélago en el 2004, veinte años después de la publicación de su libro *La lógica cultural del capitalismo tardío*.

los propagandistas de la globalización, de una cultura democrática heterogénea respetuosa de las diversidades, sino de una forma de invasión y homogenización introducida en los hábitos de consumo, en el tiempo del entretenimiento y en la vida cotidiana» (p.5).

La desaparición de las fronteras nacionales y el establecimiento de un mundo interconectado por los mercados internacionales pone en jaque las culturas regionales y nacionales, las tradiciones, costumbres, mitologías y patrones de comportamiento que determinan la identidad cultural de cada comunidad o país. La cultura norteamericana parece muchas veces uniformar el mundo. Japón, con Tokio como símbolo de un mundo nuevo y de contrastes, es escenario de dos realidades que coexisten constantemente:

«La cara y la cruz de una misma sociedad, donde viven dos mundos que parecen imposibles de relacionar: el de la contemplación y la meditación frente a la vorágine y el sinsentido de la contemporaneidad. La ciudad global y su cultura urbana están desmembradas de la sociedad donde se instalan, no tienen pertenencia social, ni lugar; nadie reconoce como propia la cultura que se vive en la globalización. Se podría pensar que en una sociedad que pertenece sin duda a una de las ciudades globales, sus habitantes se sentirían inmersos en un mundo que les pertenece. La realidad es que la cotidianeidad les es tan ajena como a cualquiera: sienten que su cultura ha sido invadida por otra» (Muxí y Montaner, 2006).



Capítulo 3

La estética del pastiche y la identidad desdibujada

El *kotodama* y el poder de la palabra

Para la tradición japonesa los primeros poemas *waka* fueron escritos por los dioses. Con el tiempo fueron los chamanes quienes los usaron como forma de adivinación; los *waka* eran la puerta divina, la visión a un futuro determinado por los dioses. Para la historia oriental, las evidencias se multiplican: las predicciones poéticas anunciaron la muerte de emperadores, la proximidad de una guerra, el azote de una catástrofe.

Es que la poesía *waka* evoca al *kotodama*, “espíritu de la palabra”, que confía en un poder de encantamiento del lenguaje, susceptible de afectar, de transformar y hasta de crear. En la literatura japonesa, a lo largo de la historia, puede rastrearse la influencia del *kotodama*, un antiguo mito del que se tiene una constancia impresa desde la compilación de poemas *Manyōshū*¹. Según esta vieja superstición, las palabras de la lengua japonesa están impregnadas de un efecto mágico, tanto positivo como negativo, que puede tener consecuencias inevitables según el modo en que se utilicen. El *kotodama* era especialmente relevante en lo relativo a los nombres propios, de tal forma que existía todo un tabú alrededor de la idea de pronunciar el verdadero nombre ya que se consideraba que al ser revelado se podría perder la propia identidad.

Miyazaki retoma esta leyenda para la creación del personaje de Yubaba, la dueña de la casa de baños, famosa por su capacidad para controlar a las personas a través del uso de las palabras. Yubaba arrebató los verdaderos nombres de sus empleados para manipularlos hasta que, poco a poco, ellos lo olvidan y con este, sus vidas pasadas.

Así puede verse en la escena en la que Yubaba le hace firmar el contrato de trabajo a Chihiro, donde la rebautiza con el nombre de Sen:

Yubaba: “Firma este contrato”

Chihiro: “¿Debo firmar con mi nombre?”

¹ *Manyōshū* es la colección de *waka*, poesía japonesa más antigua existente y de más relevancia histórica, compilada durante el período Nara, e inicios del período Heian. El compilador, o el último de una serie de ellos, se cree fue Ōtomo no Yakamochi, y el último poema registrado en la colección data del año 759.

Yubaba: “Sí, no me hagas perder el tiempo”

Chihiro firma.

Yubaba: “Así que te llamas Chihiro, qué nombre más extraño. A partir de ahora te llamarás Sen, ¿entendiste? ¡Contéstame, Sen!

Chihiro: “Sí”

Para poder acceder a este contrato —que le permitirá trabajar en la casa de baños— Chihiro le reclama a Yubaba en la misma escena que la emplee. La protagonista sabe, gracias a Haku, que esa es su única posibilidad de sobrevivir en aquel mundo, por lo cual insiste vehementemente. Esta demanda tiene una gran repercusión en Yubaba, porque es aquel “poder de las palabras” el que resuena en el pedido de Chihiro y la ayuda a lograr su cometido.

Al respecto, Miyazaki (2001) señala:

«Las palabras son poder y por lo tanto, cuando Chihiro grita que va a trabajar en la casa de baños, sus palabras están tan cargadas de significado que inclusive una bruja poderosa como Yubaba no puede ignorarlas. Hoy en día las palabras son utilizadas a la ligera, tanto que pareciera que fueran espuma, pero esto es solo un reflejo de que la realidad por sí misma ha crecido hueca en la sociedad. Si hay una cosa que quiero lograr que esta película transmita es que las palabras representan nuestra voluntad, las palabras somos nosotros, las palabras son poder.»

Es por esto que en este capítulo plantearemos las críticas sociales que Miyazaki postula retomando la leyenda del *kotodama*: la de una falta de profundidad y significado en la sociedad y la consecuente pérdida de la singularidad.

Sen to chihiro no kamikakushi

Traer al presente la creencia del *kotodama* es retomar la idea del poder generador del lenguaje, del lazo indisoluble entre decir y acontecer. Para Miyazaki, la potencia del lenguaje está unida a la identidad de la cultura japonesa. Reflotar la importancia de esta noción tiene que ver con habitar una época que parece vivir en un "presente perpetuo", fruto de la incapacidad que

tenemos tanto de representarnos la totalidad del sistema capitalista como de imaginar un futuro realmente distinto, entendiendo la construcción de un futuro como utopía.

De la misma manera, esta idea de irrepresentabilidad impacta en el modo en que los individuos organizan sus experiencias. En la posmodernidad, el modo de producción capitalista ocupa la totalidad de la realidad y de la imaginación, lo que genera una imposibilidad de organizar la experiencia de un modo lineal y coherente. Es así que, según Jameson, a la hora de hablar de la disposición mental que distingue a estos tiempos se habla de fragmentación.

Esta pérdida de la base material que se transita en la posmodernidad configura a una sociedad que parece depender de signos que se han desprendido, de manera completa, de su significado, de sus referentes. En este sentido, aporta Grüner (1998):

«Esta sociedad contemporánea a la que podemos llamar posmoderna o capitalista tardía, es una suerte de tensión, de conflicto irresoluble entre la tendencia a la fragmentación por un lado y por otro la tendencia a la homogeneidad, es decir, por una forma de percepción (incluso de la realidad) motivada y condicionada por estas características del desarrollo del capitalismo, una percepción de la realidad donde esta aparente experiencia de los fragmentos y los particulares esconde una tendencia a la absoluta homogeneidad, a una lógica que es para todos lo mismo» (p.4).

Esta es la sociedad transparente que plantea Han (2013), la que busca la homogeneidad, la simetría y la uniformización de la vida; en contra de lo asimétrico, de la máscara, de lo que cubre o encubre, de lo profundo, de lo que no tiende a hacerse o a portar la transparencia. “Todo lo que es profundo ama la máscara; las cosas más profundas de todas sienten incluso odio por la imagen y el símbolo” (p. 41). La sociedad de la transparencia es un espacio ausente de poetas, no es posible para ellos hacerse un lugar donde la seducción y la otredad han sido borrados; donde lo aparente, los rituales, el erotismo, las ceremonias y el misterio son sustituidos por la hiperrealidad. La hiperrealidad está vacía de sentido y significación. Es plana, transparente, totalmente revelada y por tanto, no es posible establecer un diálogo.

En este contexto, retomar el mito del *kotodama* es rescatar el contenido, aquello que habita en lo profundo, en las raíces de una sociedad, aquel poder ritual del lenguaje. La palabra resurge como encantamiento e intenta luchar contra el vacío y la frivolidad existencial que Jameson (1998) denuncia. "El posmodernismo sustituye la profundidad por la superficie o por múltiples superficies" (p.34). A esto refiere también con la noción de pastiche, en su sentido más general, como un fenómeno asociado al deseo humano de habitar en un mundo transformado en imágenes vacías, en pseudoacontecimientos o en espectáculo. Es por esto que el sujeto posmoderno se diluye y se fragmenta. En la película, Yubaba arrebató el nombre a Chihiro para controlarla y la rebautiza como Sen, "mil", un número más. Reducida a número, en un mundo lleno de números, queda diluida, sometida y empieza a olvidar. Sin embargo, Haku le recuerda a Chihiro su verdadero nombre:

Haku: "Toma, esconde esto"

Chihiro: "Creía que había desaparecido"

Haku: "Lo necesitarás para volver a casa"

Chihiro, sacando un papel de la ropa que ha tomado: "¡Es una tarjeta de despedida! ¿Chihiro? Chi-hi-ro. Ah, ¡es mi nombre!"

Haku: "Yubaba domina a los demás robando sus nombres. Aquí te llamas Sen, pero conserva tu verdadero nombre como un secreto"

Chihiro: "Por poco lo olvido y me convierto en Sen para siempre"

Haku: "Si te roba el nombre jamás podrás regresar a tu casa. Yo hace tiempo que no recuerdo el mío"

Chihiro: "¿Tu verdadero nombre?"

Haku: "Pero lo que es curioso es que yo recuerde el tuyo"

Hay un poder que reside en el verdadero nombre, en el propio lenguaje designando la identidad. Así, la transliteración de todos estos elementos remite a la necesidad de la memoria individual, expresada a través del robo del nombre de la niña, y a la importancia de la memoria colectiva de Japón.

El auténtico sentido de lo japonés

Llegando al final de la película, vemos a Chihiro alejándose de la casa de baños en un gesto de ayuda hacia Haku. Para eso deberá emprender otro viaje, esta vez en un tren que la lleva hacia lo profundo del bosque. Allí habita Zeniba, la hermana gemela de Yubaba, que es de alguna manera su contracara, servicial y gentil.

Es en el escenario del bosque, con todo el peso de la simbología japonesa, donde Zeniba le recuerda a Chihiro el valor de su verdadero nombre.

«Casi todos los films de Miyazaki están dotados de ese intuitivo y personal sentido del pasado. Incluso *La princesa Mononoke*, ambientada en el período *Muromachi*, evoca una fuerte sensibilidad colectiva. Según Kazuhiko Komatsu, ‘el bosque ha sido casi conquistado. Shishigami² lleva mucho tiempo muerto... Pero esto no quiere decir que las reflexiones y la historia del bosque se hayan perdido y olvidado. La gente sigue teniendo esa sensibilidad en su mente’. El bosque es un lugar sagrado para los seres humanos. Supongo que la razón por la cual los largometrajes de Hayao Miyazaki llaman tanto la atención es porque traen a la gente recuerdos sobre esa historia y sus reflexiones» (MacWilliams, 2008, p. 266, como se lee en Fortes Guerrero).

Un Haku recuperado, en su forma de dragón, lleva a Chihiro de vuelta hacia la casa de baños. La protagonista le comparte un recuerdo: cuando era pequeña cayó en un río, el cual fue vaciado años después para la construcción de una serie de edificios. Pero la niña recuerda su nombre y lo pronuncia en voz alta. Ante la revelación, Haku se desintegra en escamas plateadas que se van desprendiendo de su cuerpo y, desvaneciéndose en el cielo nocturno, deja ver su figura humana.

² En el folclore japonés, los Shinigami (死神 lit. Dios de la muerte) son dioses o seres sobrenaturales que invitan a los seres humanos hacia la muerte, o inducen sentimientos de querer morir.

Haku y Chihiro caen, tratando de sujetarse entre ellos con las manos en pleno descenso hasta hacerlo definitivamente:

Haku: "¡Muchas gracias, Chihiro! Mi verdadero nombre es Nigihayami Kohaku Nushi.

Chihiro: "¿Nigihayami?"

Haku: "Nigihayami Kohaku Nushi"

Chihiro: Vaya nombre, parece el de un dios.

Haku: "Y ahora también recuerdo que caíste dentro de mí cuando aún eras muy pequeña. Se te había caído el zapato."

Chihiro: "Sí, y tú me llevaste hasta donde el agua no cubría. Te lo agradezco".

Cuando Haku recuerda su nombre verdadero, su cuerpo de dragón se desvanece y desprende innumerables escamas. Esto es una metáfora que aplica visualmente el refrán japonés *me kara uroko ga ochiru*, que significa 'caerse las escamas de los ojos', lo que vendría a ser nuestra expresión 'caerse la venda de los ojos', descubrir algo que no éramos capaces de ver aunque estuviera allí (López Martín, 2017, p. 222).

El río es otro de los elementos vertebrales de la simbología japonesa -presente al inicio de la película como el *unasaka*, el límite o frontera de la tierra inmortal-; *Nigihayami Kohaku Nushi* significa, en esencia, "señor del pequeño arroyo de aguas cristalinas y abundantes". El valor del verdadero nombre aparece anudado a estos dos elementos identitarios de la cultura japonesa.

De la misma manera, hay una escena con una Chihiro agobiada por la asfixiante situación en la casa de baños. Es ahí cuando Haku le recuerda su nombre y ante su tristeza le comparte una porción de *onigiri*. La protagonista rompe en llanto; aunque es amenazada por el olvido de la propia identidad, la comida la reconforta y parece darle fuerzas. Según Susan Napier (2006):

«Olvidar y recordar son formas de juicio estético ya que se conectan con lo que el individuo siente que es bueno o deseable para ellos mismos. Que Chihiro recuerde su nombre y esto se una al *onigiri* es crucial para el desarrollo de la temática del film sobre la recuperación cultural. En su punto más básico, el *onigiri* está vinculado con el hogar, y particularmente, con su madre: el arroz es parte del

obento, la comida que los niños japoneses llevan todos los días a la escuela. El *onigiri* está hecho de arroz, salmón y algas de mar, es por eso que no solo evoca el sabor de Japón sino también la topografía del mar, de los ríos y los arrozales. De esta manera, se conecta con una memoria auténtica y específica (de la madre de Chihiro y del hogar), y de un general sentido de la nostalgia que percibirá el público japonés. El consumo del *onigiri* es una representación de los lazos culturales, y una visión de los poderes restaurativos de comer comida pura y hogareña» (p. 307).

Miyazaki pone en escena elementos, imágenes e historias que hunden sus raíces en el folclore japonés, que es parte de la base de su identidad cultural. Apelar a la inmovilidad del pasado, al peso de estas tradiciones funciona a manera de anclaje y se contrapone a la volatilidad con la que se vive la identidad en una sociedad de consumo. En este sentido, aporta Bauman (2002): “La búsqueda de identidad es la lucha constante por detener el flujo, por solidificar lo fluido, por dar forma a lo informe. (...) Lejos de disminuir el flujo, por no hablar de detenerlo, las identidades son semejantes a la costra que se endurece una y otra vez encima de la lava volcánica, que vuelve a fundirse y disolverse antes de haber tenido tiempo de enfriarse y solidificarse” (p. 89).

Las identidades propias del mundo posmoderno son volátiles e inestables. Hay una falsa sensación de libertad que le permite a los sujetos concretar las fantasías identitarias. No obstante, Bauman pone en duda el carácter genuino de la libertad de elección del consumidor, “especialmente su libertad de autoidentificarse por medio del uso de productos masivos y comercializados”, ya que esa “libertad” depende directamente de lo que el mercado abastece (p. 90). Bajo esta lógica del capital, Han (2013) condenará a la sociedad de la transparencia a ser “un infierno de lo igual” (p. 89). La transparencia hace que los sujetos se despojen de su singularidad —clave para pensar en la construcción de una identidad tanto individual como colectiva—, porque la expresión está dada en la dimensión del precio. “El dinero, que todo lo hace comparable con todo, suprime cualquier rasgo de lo inconmensurable, cualquier singularidad de las cosas” (p. 89). De la misma manera, las imágenes se vuelven transparentes cuando carecen de profundidad hermenéutica y sentido, y el mismo lenguaje se hace transparente como lengua formal, maquinal, operacional y sin

ambivalencia.

En una sociedad de consumo y fluidez donde los hábitos estables, las costumbres arraigadas, los marcos cognitivos sólidos o los valores estables se transforman en impedimentos, en carga pesada que debe abandonarse, Miyazaki propone el retorno a una imagen idealizada de un Japón profundo. Shiro Yoshioka destaca en su estudio en Japanese Visual Culture que Miyazaki cree que todos los japoneses comparten de forma colectiva e inconsciente recuerdos del pasado; El viaje de Chihiro supone un viaje a lo más profundo de ese inconsciente compartido.



Capítulo 4

Los desafíos de la sociedad de consumo



***Furusato* y *kokusaika*: las tensiones en la sociedad de consumo**

El viaje de Chihiro es un film episódico, en donde el progreso de su protagonista está marcado por una serie de búsquedas simbólicas que se dan de manera repetitiva. Una de las imágenes recurrentes que aparece en estas búsquedas es el consumo, presentado de una manera literal, en la ingesta y la expulsión de comida.

Este consumo desaforado estará asociado, nuevamente, a la temática de la identidad. Los padres de Chihiro pierden su memoria después de comer un banquete pensado para los dioses; el Sin Cara retorna a la tranquilidad luego de vomitar las influencias corrompidas que había ingerido; Chihiro le devuelve al Dios del Río su verdadera forma ayudándolo a excretar décadas de polución. Una y otra vez la heroína debe encarar una purga simbólica para que los personajes recuperen sus yos perdidos u olvidados.

Desde el simbolismo, Miyazaki parece problematizar acerca de las dificultades de la construcción de la identidad en una sociedad de consumo. Estas búsquedas y encuentros sucesivos funcionan a modo de metáfora sobre las tensiones del Japón posmoderno para sostener una identidad cultural única ante el avance de la globalización, la industrialización y la influencia extranjera.

Según Jennifer Robertson (1998), hay dos tendencias que han dominado a la sociedad japonesa en las últimas dos décadas. Ambas pueden resumirse bajo los conceptos de *kokusaika* (internacionalización) y *furusato* (lugar nativo o antiguo pueblo natal). Es entendiendo estas tensiones que Miyazaki profundiza sobre el *furusato* en el marco de una sociedad postindustrial corrompida, en donde el capitalismo ha ubicado el placer en el ámbito del consumo. Las imágenes propias del *furusato* hacen eco en una sociedad de la abundancia que tiene asegurado más que nunca su porvenir como sistema. “Para el sistema de consumo, un consumidor felizmente dispendioso es una necesidad; para el consumidor individual, el dispendio es un deber” (Bauman, 1997, p. 50).

Siguiendo a Bauman, es desde este lugar que el sistema ejerce, mediante la publicidad y la comunicación, una presión hacia el gasto, presión que es vivida como alegría y goce tanto como opresión. En el orden del consumo, orientado por el principio del placer, la «seducción» constituye el instrumento básico de control social. En la sociedad de consumo, la libertad individual se transfigura en

«libertad del consumidor», modelo al que se ajustan todos los esquemas de libertad. Y esta libertad, más allá del consumo de masas basado en la uniformidad, se transmuta en heterogeneidad que fragmenta las formas y estilos de vida de los individuos posmodernos (Bauman, 1997, p. 54).

En este capítulo, centraremos el análisis en el personaje del Sin Cara y su relación con la sociedad del consumo, haciendo foco en el *furusato* y las imágenes que Miyazaki contrapone: las del folclore japonés y aquellas vinculadas al *kokusaika*, las del lujo y la voracidad consumista.

Sin Cara y la estética fundante del *nō*

El *nō* o *noh* es una de las manifestaciones más destacadas del drama musical japonés que se ha realizado desde el siglo XIV (período Muromachi). Estas representaciones combinan canto, drama, danza y orquestación de tres o cuatro instrumentos. Están regidas por el principio estético del *yūgen*, un concepto muy influenciado por el budismo que alude a un profundo y misterioso sentido de la belleza del universo.

Yūgen es el núcleo de la apreciación de la belleza y el arte en Japón. En la poesía *waka*, ha sido utilizado para referirse a la profundidad que se descubre en la sutileza de los poemas. Es que para el *yūgen* hay belleza en el misterio que subyace lo tangible. El concepto apunta a la posibilidad de evocarlo sin decirlo de manera directa.

Como contracaras complementarias, *mono no aware*¹ y *yūgen* representan, de distintas maneras, la belleza profunda de las sensaciones; la primera, vinculada a lo efímero y la segunda, a aquello que perdura.

Siguiendo la estética del *yūgen*, en las representaciones del *nō* se hace uso de máscaras, usualmente utilizadas solo por el *shite*, el actor principal, en general para representar a los personajes divinos o demoníacos. Si bien la máscara del Sin Cara es una creación original de Miyazaki, el director ha reconocido las influencias del teatro *nō* a la hora de su creación.

¹ *Mono no aware*: literalmente "el pathos de las cosas", y también traducido como "una sensibilidad a lo efímero", es un término japonés para la conciencia de la impermanencia, es un sentimiento melancólico de la belleza por su carácter efímero.

La máscara creada por Miyazaki alude, entonces, no solamente al teatro *nō* sino también a la estética del *yūgen*, a una concepción de la belleza vinculada con lo sutil y con aquello que subyace bajo la superficie. Es por eso que la escena del consumo es de tanto contraste: el Sin Cara se alimenta de manera voraz, vacía, desbordándose y volviéndose cada vez más monstruoso. Nuevamente se contraponen un elemento vinculado al *furusato* y otro al *kokusaika*, y la tensión irreconciliable entre lo trascendente y lo superfluo.

Acerca del uso de máscaras y la estética del *nō*, Barguen aporta (1991):

«Simbólicamente, al enmascararse uno puede esconderse o disfrazarse; también puede ser una forma de sinceramiento o revelación. A veces, el ponerse una máscara está asociado con un hermanamiento en el que el doble rostro tiene el efecto de hacer borrosas o confusas las identidades. Enmascararse también tiene el potencial de que una cara sea más evasiva y expresiva. No importa cuál sea la interpretación, el efecto de esta doble exposición es central en la estética del *nō*. Asimismo puede crear la impresión de la inmutabilidad, reivindicando así la universalidad» (p. 149).

Como un juego de semblanzas y aproximaciones, Chihiro y el Sin Cara, que comparten como rasgos el haber llegado solos y desde otros mundos a la casa de baños, son a su vez personajes opuestos. Según Montero (2012):

«La contrarréplica de Sen será Sin Rostro —encarnación del egoísmo, del materialismo y de la destrucción—, reflejo de aquello en lo que Chihiro podría haberse convertido de no haber entrado en contacto con el mundo de la casa de baños que da inicio a su periplo. Por tanto, solo la mano amiga pero incorruptible de la niña propiciará su recuperación. Chihiro será la que podrá reorientar a Sin Rostro dentro del lugar de reposo de los dioses, porque es la única que se ha desposeído de sus aspiraciones materiales a través de las duras pruebas a las que se ha enfrentado» (p. 273).

Búsquedas en la sociedad de consumo

En una habitación de la casa de baños con pinturas de demonios u *oni*, representando una suerte de infierno a punto de desatarse, Chihiro y el Sin Cara se enfrentan. La escena se ve saturada: la habitación está repleta de comida tirada por el suelo y recipientes rotos. La niña se encuentra de rodillas frente a la criatura que se alza amenazante, ofreciéndole comida y oro.

Sin Cara: “Ven aquí, Sen, ¿qué es lo que quieres? Puedes decírmelo”

Chihiro: “Dime, ¿de dónde vienes? Lo siento, pero tengo que irme ahora mismo. Deberías regresar al lugar del que viniste. Además, tú no puedes ayudarme en lo que deseo. ¿Dónde está tu hogar?”

Las palabras hacen retorcer a la criatura mientras dice: “No quiero, no quiero... Estoy solo. Quiero a Sen”

El consumo del personaje es agresivo, sin placer ni significado explícito. El Sin Cara está fuera de control, con una identidad olvidada, incapaz de conectar con los otros y solo motivado por la vacía urgencia de consumir. Acerca de este personaje Miyazaki (2002) explica: “Me gustaba la idea de un dios errante que no tiene casa. No figura en el folclore japonés, de hecho, el Sin Cara representa al Japón contemporáneo, porque mucha gente cree que el dinero la hará feliz, pero cuando da oro a los personajes de la película ¿los hace felices?”.

Siguiendo a Bauman (2007) entendemos a los individuos de hoy inmersos en una sociedad consumista, que cada vez más busca satisfacción y más rápido, dadas las condiciones de expiración de los productos ofertados. Tales son los casos de las colecciones de la moda, lo último en tecnología, que hoy lo es y mañana dejará de serlo. Esa necesidad por las compras tiene como causa la búsqueda desesperada de pertenencia al grupo que guía los rumbos de la sociedad capitalista-consumista. De esta forma, las presiones sociales generarán un clima de reproducción de un sistema que vive por, para y desde el consumo. “La presentación tácita que subyace a todo este razonamiento es nuevamente la fórmula “para ser consumidor, primero hay que ser producto”. Antes de consumir, hay que convertirse en producto, y es esa transformación la que regula la entrada al mundo del consumo. En primer término, uno debe

convertirse en producto para tener por lo menos una oportunidad razonable de ejercer los derechos y cumplir las obligaciones de un consumidor” (p. 96).

Esta faceta social supone para Bauman la manera en la que se presentan los individuos en la vida cotidiana. Aquí se hace explícito el paso del sujeto al objeto producto de consumo. El individuo adquiere cualidades que el mercado demanda como *conditio sine qua non* para alcanzar el éxito de la movilidad social. En la sociedad de consumidores, los individuos deben convertirse en una inversión, para ello deben adquirir un valor para sí mismos, aumentando su atractivo como productos disponibles para ser poseídos en ese turbulento mar llamado mercado.

Los elementos que son consumidos y expulsados en el film vienen desde afuera de la casa de baños, y son representados como contaminantes o como polución. De esta manera, se contraponen la suciedad con el mundo de la casa de baños, cuya función es la limpieza y la pureza (y de hecho son un emblema de esto en Japón). En sus comienzos, la misma Chihiro es marcada como polución por su calidad de humana y los habitantes de la casa de baños reniegan de su olor, pero gradualmente se va incorporando a la colectividad. Ya para el final de la película, estos ritos de pasaje que va atravesando la llevan a elevar su percepción y puede así rescatar a sus propios padres a quienes logra reconocer a pesar del hechizo que los había transformado. Sobre esto agrega Napier (2006): “Miyazaki no presenta el *furusato* como algo perfecto, el mundo de El viaje de Chihiro inicialmente parece tanto amenazante como amenazado, temible en su naturaleza fantástica y agresiva, pero al mismo tiempo peligrosamente vulnerable en la polución cultural de otras formas de alteridad” (p. 297).

“Si vas a devorarme cómete antes esto”, le dice Chihiro al Sin Cara, ofreciéndole el pastel de hierbas que aún le queda tras haberle dado la mitad a Haku (a quien también logró liberar de su hechizo). Nuevamente, hace su aparición la comida hogareña como remedio, temática ya desarrollada en el capítulo anterior. Este acto de entrega —esa comida podría servir para sus propios padres— retrata a una nueva Chihiro, que entiende el valor de asistir a los demás (vale destacar que el profundo sentido de la comunidad es uno de los pilares de la sociedad japonesa).

El Sin Cara come el pastel de hierbas y pronto empieza a notar sus efectos.

Retorciéndose, comienza a expulsar todo lo ingerido mientras persigue a Chihiro por la casa de baños. La niña sabe que tiene que sacarlo de allí. La persecución va disminuyendo su nivel de intensidad hasta que el Sin Cara vuelve a su forma original y camina lentamente detrás de ella. La protagonista tampoco corre, no le teme y quiere ayudarlo.

Afuera, el personaje de Lin espera a Chihiro en una barca tradicional. La niña sube y comienza a navegar por el agua hasta la estación de tren cercana. Desde allí, mira al Sin Cara flotando sobre el agua y le pide que la acompañe: “Solo es malo en la casa de baños, tiene que irse de ahí”, le asegura a Lin. El cambio del Sin Cara es total: posterior al acto de expulsar, el personaje es retratado de manera calma y pacífica. Lejos de los lujos occidentales que aparecen en la casa de baños (cuadros renacentistas, candelabros, joyas, urnas antiguas), el Sin Cara emprende, tranquilo y junto a Chihiro, el viaje.

Chihiro le da un lugar en el tren, abriendo de esta manera la posibilidad de una búsqueda. La escena apunta a los desafíos de las búsquedas de sentido en una sociedad de consumo. Sobre esto señala Bauman (2002):

«Las identidades hoy se construyen con base en la consecución de objetos que cambian sin cesar (el último modelo, la última “aplicación”, la versión más reciente y mejorada...). Por eso, construir una identidad implica ser flexible a los cambios, adaptarse con facilidad, estar en alerta constante. Nada más distinto a la imagen de identidad que la permanencia y la estabilidad: líquidas como la modernidad que les dio cabida, las identidades actuales son mutantes, más que permanentes» (p.97).

Nada más alejado a la idea de autonomía y libertad que la búsqueda de seguridad en objetos evanescentes y en deseos que ocupan el lugar que antes ocupaban las necesidades. Al respecto Bauman añade:

«La movilidad y la flexibilidad de identificación que caracterizan la vida del tipo “salir de compras” no son vehículos de emancipación sino más bien instrumentos de redistribución de libertades. Por ese motivo, son bendiciones a medias –tan seductoras y deseables como temidas e indeseables– que despiertan sentimientos contradictorios. Son valores ambivalentes que tienden a generar reacciones incoherentes y cuasi neuróticas (...) La tarea de autoidentificación tiene perturbadores efectos colaterales. Se convierte en fuente de conflicto y actúa como disparador de impulsos incompatibles entre sí. Como esta tarea, que nos

compete a todos, debe ser llevada a cabo individualmente y en condiciones muy distintas, divide las situaciones humanas e insta a una competencia despiadada, en vez de unificar una condición humana que tienda a generar cooperación y solidaridad» (p. 97).

Los excesos de *Sin Cara* son finalmente contenidos, lo que guarda cierta mirada optimista de cara al futuro y acerca de una posible renovación de la tradición cultural. Chihiro funciona en la historia como un agente de renovación, a esto apunta Napier (2006): “Transformada de su apática y dependiente imagen anterior en los comienzos de la película, Chihiro se vuelve una figura de superioridad moral y coraje hacia el final” (p. 305). Esta misma línea sigue Montero (2012): “Chihiro rompe el maleficio y toca y transforma a todos aquellos que se han cruzado en su camino, en la sucesión de relaciones fractales que subdividen los diferentes ámbitos del film. Ya ha descubierto la fuerza (su verdadero yo, su nombre) y está preparada para afrontar lo que le espera al otro lado del túnel que une el mundo del *Tokoyo* con el ordinario” (p. 244).

Siguiendo la filosofía detrás del concepto de la estética del *yūgen*, y como prueba de que descubrió lo valioso, aquello que subyace la superficie y que perdura, Chihiro guardará sus recuerdos y se llevará como memoria de ese otro mundo el adorno para su cabello. Para la audiencia, es la evidencia de que todo lo que vivió la protagonista fue real. Sus padres, en cambio, olvidarán todo lo sucedido.



Capítulo 5

Individualismo e identidad japonesa



La comunidad japonesa y la ruptura del lazo social

Wa es un concepto japonés que aun con la misma grafía y contexto puede remitir a diferentes significados. Su traducción más común es “armonía”, vinculada al consenso social. *Wa* es la intención de mantener la calma en un grupo, aunque muchas veces eso esté por encima de la lógica.

De la misma manera, puede referirse a “lo japonés”, debido a que el nombre de la etnia dominante, el clan “original” que conquistó Japón en su prehistoria, es *Yamato* 大和 (traducción habitual: 大 *dai, tai*: grande, gran, 和 *wa, yawara*: armonía, tranquilidad). Es así que *wa* puede referirse a lo puramente japonés, por ejemplo, *wasitsu* es una habitación decorada al estilo japonés y *wafuku* es vestir de kimono. Además, y por la misma acepción, puede referirse a una “persona de alto rango o nivel social”, *wako*, que semánticamente sería algo así como “persona puramente japonesa, de los *yamato*”.

Esta referencia doble no es casual: desde sus orígenes el mantenimiento de la armonía social cala hondo en la sociedad japonesa, que se autodefine como colectivista. El colectivismo funciona como un patrón social propio de individuos cercanamente enlazados y que se ven a sí mismos como parte de uno o más colectivos: familia, compañeros de trabajo, nación, etcétera. Adicionalmente, dichos individuos se encuentran motivados por las normas y deberes impuestos por los colectivos que los definen y generan sinergias orgánicas que en cierto punto convergen como normas sociales definidas y aceptadas (Triandis, 2018, p. 20).

Es así que, asociado a estas nociones, en *El viaje de Chihiro* la protagonista aprende el valor del trabajo como integrador social (una temática recurrente, también presente en *Kiki, una aprendiz de bruja*, otro conocido film de Miyazaki). Ese sentido de entrega a la comunidad, para mantener la armonía, se verá retratado también en las escenas de ayuda a Haku y al Sin Cara, donde Chihiro posterga y hasta pone en riesgo su propio bienestar por el de los otros.

Contra poniéndose y conviviendo con la noción anterior, la casa de baños encarna un lugar de enorme despersonalización: los empleados son prescindibles para Yubaba, que parece deshacerse de Haku cuando este ya no le sirve para cumplir sus intereses. Los demás trabajadores cumplen sus tareas alineadamente, temiendo a la bruja y dependiendo en absoluto de ella.

Las visiones se contraponen en un mismo espacio: la casa de baños. Para el sintoísmo, los *onsen* (baños naturales) y los *sentō* (artificiales) son lugares donde se lleva a cabo un rito de purificación. En este escenario tradicional japonés han penetrado estos flujos extranjeros -el consumismo y la noción de una sociedad individualizada- a los cuales Miyazaki identifica como fenómenos vinculados a lo Occidental.

Según Paul David Grange (2000), estos son los tiempos de la ola de la “súper cultura” que, usualmente emparentada con la cultura popular norteamericana, de manera hegemónica y homogénea todo lo abarca. Grange califica a esta tendencia como una “comunidad desterritorializada”, resultante de un “debilitamiento sustancial de las comunidades nacionales y la creación de un sistema global transnacional centrado”. Según Grange, una de las víctimas de la globalización es la naturaleza de la “autenticidad”, la que produce lo que Arjun Appadurai llama “una nostalgia sin memoria, en la que el pasado se vuelve un depósito sincrónico de escenarios culturales” (como se cita en Napier, 2006, p. 137).

Bajo la aparente “liberalización económica, desregulación social, cosmopolitismo político y construcción cultural” que trae aparejado el fenómeno de la globalización, se esconden nuevas vallas y dominaciones que, a su vez, generan resistencias e identidades emergentes, lo que dará lugar a lo que Manuel Castells (1998) llama identidades de proyecto. Con la privatización de lo público por los Estados y la mercantilización de lo privado, nace un nuevo mundo, más desigual que el anterior, menos seguro, en el que la norma es la satisfacción inmediata de los deseos individuales como nuevo eje de acumulación capitalista. La hipótesis más significativa se centra en el rol básico que el nuevo individualismo ha tenido a la hora de comprender los fenómenos sociales y culturales de estas últimas décadas. El capitalismo rompe las barreras que lo ataban al Estado nación, globaliza la satisfacción instantánea y da por tierra con las regulaciones tradicionales dejando a los individuos liberados de las estructuras modernas para reconstruir sus vidas al ritmo del mercado global. Como plantea Alain Touraine (2005), estas condiciones dejan una red de individuos sin referencias institucionales que los definan y contribuyen a la creación de un mundo de solidaridades débiles y de lealtades frágiles.

Es siguiendo estas ideas que en este capítulo analizaremos los recursos fantásticos utilizados por Miyazaki para criticar la fractura del lazo social y el nacimiento de una sociedad individualizada en Japón.

El despertar de la heroína en una sociedad individualizada

Desde que Chihiro cruza al nuevo mundo comienza a experimentar una serie de peripecias que supera ayudando a los otros: a sus padres, a Haku, al Dios del Río, al Sin Cara, al bebé de Yubaba. Esta temática atraviesa la filmografía de Miyazaki, ya que es sirviendo a la comunidad que los personajes se descubren, encuentran perspectiva y ganan confianza.

La crítica de Miyazaki está direccionada a una sociedad basada en el individualismo, a una forma de vida cambiante y efímera. Según Bauman (2002), la vida líquida se ha convertido en algo temporal e inestable que carece de aspectos sólidos. Todo lo que tenemos es cambiante y con fecha de caducidad, en comparación con las estructuras fijas del pasado (p. 95). La modernidad líquida —y su sociedad del consumo— es resultado de haber llevado al límite extremo las dinámicas de modernización que tienen en la mira el crecimiento a ultranza de la productividad y del capital financiero. Es así que el individualismo suplanta la libertad y la autonomía; la interconectividad sustituye la comunicación; las “identidades guardarropa” ahorran el trabajo de establecer vínculos duraderos para la puesta en común de los asuntos que atañen a la colectividad, a partir del reconocimiento de la diferencia. En suma, la aparente liviandad de lo líquido esconde el peso insoportable e inocultable de la dominación (p. 210-211).

Acerca de los vínculos en la posmodernidad, Han (2013) va más allá y habla de una ruptura del lazo social:

«En la sociedad de la transparencia no se forma ninguna comunidad en sentido enfático. Surgen solamente acumulaciones o pluralidades casuales de individuos aislados para sí, de egos, que persiguen un interés común, o se agrupan en torno a una marca (brand communities: comunidades de marca). Se distinguen de reuniones que sean capaces de una acción común, política, de un nosotros.

Reuniones como comunidades de marca constituyen una formación aditiva sin ninguna condensación interna» (p. 93-94).

Han (2014) afirma que la revolución digital, internet y las redes sociales han transformado la esencia misma de la sociedad formando así una nueva masa: el enjambre digital. Este es un conjunto de individuos aislados e hipercomunicados pero sin capacidad para crear un movimiento de cambio real. “El enjambre digital no es ninguna masa porque no es inherente a ninguna alma, a ningún espíritu. El alma es congregadora y unificante. El enjambre digital consta de individuos aislados” (p. 16).

En la película, el acercamiento de Chihiro con el Sin Cara —una personalidad antagónica— resulta en un camino de transformación. De la misma manera, Haku y Zeniba, si bien ayudan a la protagonista en ciertas ocasiones, no son explícitamente sus aliados, son personajes que tienen sus claroscuros y tensiones, sin embargo Chihiro se moviliza y arriesga por ellos. Es desde estas diferencias desde donde nace un sentido del entendimiento, un obrar por el bien común que rompe con el concepto de enjambre propuesto por Han. En este sentido, aporta Montero (2012):

«Al analizar las estructuras creadas por Miyazaki se evidencia que hay cuatro constantes que atraviesan la construcción de su narrativa: el héroe, el viaje, la transformación y los dos mundos (ordinario y extraordinario). El héroe se ve desposeído de sus características tradicionales, deja al margen los juicios de valor, rompe las fronteras entre lo correcto y lo reprobable para dar paso a una red de relaciones en la que los personajes crecen y maduran a partir de las fricciones y de las opiniones dispares. Por tanto, el valor de éste estriba en su intento de lograr el acercamiento de las posturas divergentes, en buscar la formación de una concepción del mundo y del hombre propia, individual y coherente, en un intento por privilegiar el bien colectivo en un mundo que solo se transformará a través de la comunión de ideas y del entendimiento mutuo, en un espacio en el que los personajes jueguen un rol social» (p. 240).

Un dragón blanco vuela cerca de la casa de baños perseguido con violencia por pequeños aviones de papel que lo lastiman fuertemente. Chihiro lo reconoce, es Haku que, malherido, logra refugiarse ayudado por la protagonista. La niña lo

sigue hasta dar con él en la oficina de Yubaba y es en ese momento que Zeniba se aparece:

-Chihiro: “¿Quién eres?”

-Zeniba: “Soy la hermana gemela de Yubaba. Gracias a ti he podido examinar este sitio y lo he pasado muy bien. Ahora entrégame al dragón.”

-Chihiro: “Qué quieres hacerle a Haku? Está malherido...”

-Zeniba: “Ese dragón es el lacayo de mi hermana. Y un ladrón. Ha estado en mi casa y se ha llevado un sello muy valioso.” (...) “Es demasiado tarde para él, el sello estaba protegido por un poderoso hechizo. Quien lo roba tiene que morir”.

Un par de escenas más tarde, Chihiro ayuda a Haku dándole un pastel de hierbas y hará una nueva aparición la comida japonesa como remedio. Kamaji, el único empleado rebelde, asiste a la niña mientras le cuenta:

-Kamaji: “Haku apareció un día aquí, igual que tú. Recuerdo que me dijo que deseaba aprender magia. A mí no me gustó la idea de que quisiera convertirse en el aprendiz de la bruja. Se lo advertí pero no quiso escucharme. Dijo que no tenía adonde ir, y se convirtió en el aprendiz de Yubaba. Con el paso del tiempo, se fue volviendo más y más pálido, y su mirada se hizo más fría.”

La historia de Haku lo presenta como un personaje que deambula y que cae víctima de sus propios excesos y ambiciones. La temática de la identidad se vincula en el film con el valor de servir a la comunidad, es allí donde ésta aparece fuertemente y define a los personajes.

Como contracara al valor de servir en comunidad aparecerá el fenómeno de la despersonalización, representado por Yubaba y su poderío. La bruja prescinde de Haku como un mero objeto cuando ya no le es funcional a sus intereses. Luego de seguir al dragón, Chihiro escucha detrás de la puerta a la bruja quejándose por el desorden que este ha causado en su habitación.

-Saquen a Haku de aquí, ya no me sirve.

Con esas palabras, obliga a sus empleados a que se deshagan del dragón lanzándolo a un foso (en el cual este caerá luego con Chihiro). Allí abajo, pueden verse muchísimos espíritus en formas de sombras, retratando el carácter despiadado de Yubaba y su facilidad para descartar a quienes ya no necesita.

“La casa de baños funciona por momentos como una gran empresa inescrupulosa, en donde las personas son solo mano de obra, esclavos que trabajan únicamente por obligación y dinero sin matices” (López Martín, 2017, p. 120). Nuevamente estos elementos se contraponen a los valores que el director identifica como portadores de una japonesidad, sobre todo los que se van despertando en la protagonista de manera progresiva en el film.

Mientras todos los empleados de la casa de baños están embelesados con un nuevo huésped que llega regalando oro (el Sin Cara), Chihiro corre a salvar a Haku, rechazando las ofrendas. La adversidad, representada a través del individualismo en el film, es el elemento que despierta el espíritu de la protagonista y la transforma en heroína.



Conclusiones:
Lo fantástico, lo alegórico, lo maravilloso

El porqué de lo fantástico

El escritor alemán Michael Ende, autor de “La historia interminable”, proponía una táctica, un sistema: para alcanzar un objetivo hay que tomar el camino opuesto. Es el método dantiano, para llegar al paraíso hay que atravesar el infierno. Ese es el recorrido que lleva a cabo Bastián, el personaje de Ende en “La historia interminable”: deja atrás lo real (donde nada tiene sentido) y penetra en cambio en el país de lo fantástico, donde todo está cargado de significado.

El autor pone, sin embargo, una condición: “Hay siempre un riesgo cuando se realiza tal periplo; entre la realidad y lo fantástico existe, en efecto, un sutil equilibrio que no debe perturbarse: separado de lo real, lo fantástico pierde también su contenido”.

Para Miyazaki el hecho de haber creado una fantasía que transcurre en Japón tiene un significado: “Cada país posee una tradición que es necesario transmitir y preservar. Las fronteras se están aboliendo. Un lugar es un pasado, es una historia. Pienso que los pueblos que hayan olvidado su herencia van a desaparecer”. Y en la propuesta de la película El viaje de Chihiro sostiene:

«La razón por la que hice el mundo de Yubaba pseudo-occidental pero lleno de diseños tradicionales japoneses es porque eso lo hace más ambiguo y no se distingue así, si es sueño o realidad. Simplemente no sabemos cuán rico y único es nuestro mundo popular japonés, repleto de historias, folclore, eventos, diseños, dioses y hasta magia. Ciertamente, Kachikachi Yama y Momotaro¹ han perdido su poder de persuasión. Pero es señal de poca imaginación poner todos los elementos tradicionales en un mundo acogedor y popular. Los niños están perdiendo sus raíces, rodeados de alta tecnología y productos industriales baratos. Tenemos que contarles cuán rica es la tradición que tenemos. Al combinar diseños tradicionales con una historia moderna y ponerlos como piezas dentro de un mosaico colorido, el mundo en la película tiene un nuevo poder de persuasión. Al mismo tiempo, debemos reconocer nuevamente que somos habitantes de este país insular»

¹ Dos de los cuentos tradicionales más famosos de Japón.

En El viaje de Chihiro el arrojamiento de la protagonista a este nuevo mundo retrata un escenario en donde el bien y el mal conviven, y donde la ambigüedad habita en cada personaje. Superando todos los periplos a los que se enfrenta, Chihiro se fortalece y transforma, ayudando a los otros, agudizando su sentido de la percepción y desplegando su sensibilidad. Aquel mundo visitado seguirá, después de su partida, repleto de complejidades, de miserias, tensiones y claroscuros. La que cambia y canaliza su propio poder o potencial es la protagonista en su camino a volverse heroína.

Miyazaki sostiene que vivimos en “un mundo invasivo, que trata de consumirlo todo”, por lo que “el tema principal de esta película es describirlo claramente, en la forma de una fantasía”. Es así como el director entiende el uso de los recursos fantásticos, no como formas de evasión, sino como sinónimos de despliegue de la imaginación. La fantasía es para él una herramienta para comprender la realidad y para penetrarla de manera profunda y crítica. Las imágenes sugerentes y las metáforas visuales que emplea son el recurso que elige para hablar de un momento histórico que, por su complejidad, escapa al dominio de las palabras.

El sistema capitalista centrado en el individuo, que habitamos y nos habita, está dando lugar a una cultura posmoderna portadora de una nueva estética, la de lo efímero, cambiante, heterogéneo, discontinuo, alejado del estricto control de cuerpos y mentes de la modernidad; a un mercado que despierta los deseos, convierte los productos en signos de prestigio y en herramientas de definición de identidades personales permanentemente recompuestas. La cultura penetra la economía y la desgaja de lo social. Así nace un nuevo paradigma, según (Hamilton 2006):

«Hoy en día es evidente que la demolición de las estructuras sociales tradicionales no creó una sociedad de individuos libres. En cambio, brindó una oportunidad para que los agentes del mercado sustituyeran los vínculos de la tradición social por el consumo material y estilos de vida prefabricados. El capitalismo consumista ha permanecido impertérrito ante los cambios revolucionarios de las actitudes sociales en occidente. En realidad, cada una de las nuevas revoluciones sociales le ha permitido rejuvenecerse. Tanto la contracultura como el ecologismo contenían en sí semillas de revolución, pero fueron asimilados sin esfuerzo de

modo que, quienes hoy sienten esas inclinaciones, se pueden limitar sencillamente a comprarse un estilo de vida alternativo» (p. 123).

La película busca retratar las complejidades del discurso posmoderno a través de la fantasía. De manera crítica e incisiva, la realidad se filtra y es combatida a través de recursos fantásticos que se asocian fuertemente a la cultura japonesa. Estos se vuelven así, emblemas de resistencia.

El eje central del film está delimitado por la problemática del desdoblamiento, causante del olvido de la identidad o de la transformación. Para controlar a sus empleados Yubaba roba *kanji* de sus nombres. Así, Chihiro se convierte en Sen (mil), y el dragón pasa de ser *Nigihayami Kohaku Nushi* (nombre de un río del que es el espíritu) a transformarse en Haku. Hace tiempo que él ha perdido su propia identidad y ahora se debate entre la ambición y el rumor lejano de un recuerdo que Chihiro ha despertado en su interior.

El acto de privar a una persona del nombre es una forma de gobernar al otro por completo. Sen se horroriza cuando se da cuenta de que está perdiendo el recuerdo de su nombre, Chihiro. Pero en la casa de baños, rodeada de espíritus y peligros, la protagonista entenderá el valor del propio nombre y en vez de desanimarse, se llenará de vida. Y, mientras la esencia por momentos absurda del nuevo mundo no ha cambiado ni un poco, Chihiro entra en contacto con lo que tiene verdadero sentido. En el poder de las palabras (*kotodama*), en la comunión con el otro, en el contacto con lo que trasciende, está la posibilidad de transformación. Todos estos elementos están entrelazados de manera profunda con la japonsidad y serán el camino de vuelta al mundo ordinario, después de haber atravesado lo extraordinario.

Un inconsciente compartido

Para Miyazaki (1997), hay un sentimiento religioso que se mantiene hasta el día de hoy en Japón: “Es una creencia de que existe un lugar muy puro en lo recóndito de nuestro país donde no se le está permitida la entrada a personas. En ese lugar, el agua fluye y nutre a los bosques más profundos (...). No remite a ningún libro religioso. Este sentimiento no es reconocido como una religión al

mismo nivel que las demás en el mundo, pero para los japoneses es definitivamente un sentimiento religioso” (p.88).

Ese sentido de lo sagrado se conecta con la importancia y el peso del pasado para su país de origen. El poder del colectivismo y la vigencia de las tradiciones forman en Japón un particular inconsciente colectivo y compartido, que se escenifica en la figura del bosque, de gran importancia dentro de la simbología japonesa. Según Kazuhiko Komatsu:

«El bosque ha sido casi conquistado. Shishigami lleva mucho tiempo muerto... Pero esto no quiere decir que las reflexiones y la historia del bosque se hayan perdido y olvidado. La gente sigue teniendo esa sensibilidad en su mente'. El bosque es un lugar sagrado para los seres humanos. Supongo que la razón por la cual los largometrajes de Hayao Miyazaki llaman tanto la atención es porque traen a la gente recuerdos sobre esa historia y sus reflexiones» (MacWilliams, 2008, p. 266, como se lee en Fortes Guerrero).

Es la relevancia de estas cuestiones tan enraizadas en la sociedad oriental lo que provoca que la audiencia japonesa pueda satisfacer con el film lo que Ivy (1995) llama los “horizontes del deseo” de parte del Japón contemporáneo: el deseo de “encontrar lo inesperado, los márgenes desconocidos, incluso lo que asusta... un deseo que se revela a sí mismo en un punto inmutable en los orígenes, de descubrir una auténtica japonesidad de Japón que, a pesar de estar desapareciendo, está aún presente” (p. 115) En ese sentido, el director declara: “Si solo concentramos nuestra mirada por un instante, nosotros también (como Chihiro) encontraríamos la trampa que se abre en nuestro escenario habitual. Buscando a Chihiro, podemos viajar hacia la entrada de ese misterioso lugar”.

La escena del tren

Justo en la mitad de la película, en el momento más álgido de la acción, posterior al escape de Haku de los asesinos de papel de Zeniba, de que Chihiro fuera perseguida en la casa de baños por el Sin Cara y el dragón fuese arrojado a un foso abandonado a su suerte, Chihiro debe emprender un viaje.

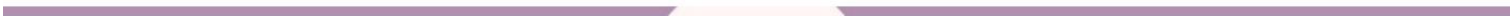
La escena muestra un viejo tren que discurre sobre un mar calmo. Alguien cuenta que este corría hacia ambas direcciones pero ahora transita un solo sentido. Y entonces la película respira. La escena dura dos minutos, solo con imágenes y música instrumental.

No hay información sobre los personajes o sobre el mundo construido en la película de una manera directa, es pura información emocional. Esta calma entre momentos es explicada por Miyazaki en una entrevista que le otorga a Roger Ebert en 1999. Ebert le dijo que le encantaban los momentos “gratuitos” de sus películas, cuando sus personajes tenían la libertad de sacudir sus zapatos por unos segundos extra antes de ponérselos o de quedarse mirando a la distancia por un breve lapso. Miyazaki le contesta: “Tenemos una palabra para eso en japonés. Se llama *ma* (vacío). Está ahí intencionalmente. Si yo aplaudo el tiempo entre mis manos es *ma*, si tienes acción sin parar, sin espacio, obtenemos un resultado cargado e invasivo. Pero si tomas un momento, se puede ir construyendo la tensión y otorgar a la película una dimensión más profunda”.

El viaje de Chihiro presenta un gran desarrollo del conflicto: Chihiro debe recuperar a sus padres, desempeñarse correctamente en la casa de baños, lidiar con el espíritu del río, entender si Haku es confiable o no, no olvidar su propio nombre. Hay mucho para resolver en dos horas y sin embargo Miyazaki le dedica dos minutos de puro *ma* para llevar a la película a una dimensión más profunda. En esa misma entrevista Miyazaki expresa que para él la escena del tren constituye el final de la película. Ese viaje no es el inicio de la acción, no es el desarrollo del nudo narrativo, sino la finalidad, el propósito del film. Hay algo que se busca restablecer desde la emocionalidad. Proporcionar espacio para el silencio en tiempos de posmodernidad acelerada e hiperestimulante es dar lugar a la reflexión, a la introspección, a aquello que habita en las profundidades del bosque.



Referencias bibliográficas:



- Bauman Zygmunt. (1997) "La posmodernidad y su descontentos". Madrid, Ediciones Akal.
- Bauman, Zygmunt. (2002) "Modernidad líquida". México, Fondo de Cultura Económica.
- Bauman Zygmunt. (2007) "Vida de Consumo". México, Fondo de Cultura Económica.
- Castells, Manuel. (1998) "Conclusión: Entender nuestro mundo", La era de la información (III) El fin del milenio. Madrid, Alianza.
- Cueto, Roberto. (2003) "El país de las maravillas al otro lado del espejo". VVAA, Dibujos en el vacío. Valencia, IVAM
- De Certeau, Michel. (1996) "La invención de lo cotidiano". Artes de hacer, México, Universidad Iberoamericana.
- Fortes Guerrero, Raúl (2011) "Guía para ver y analizar: El viaje de Chihiro. Hayao Miyazaki". Valencia, Nau Llibres.
- Grüner, Eduardo. (1998) "El fin de la Posmodernidad" Editorial publicada en Revista Lote, la charla El fin de la posmodernidad, donde desarrolla los temas de su último libro: una revisión crítica de los supuestos de nuestra época.
- Jameson, Frederic. (1991) "Ensayo sobre el posmodernismo". Buenos Aires, Ediciones Imago Mundi.
- Jameson, Frederic (2004) Revista Archipiélago. artículo, aparecido en el número 63 de la revista, se publica bajo la licencia entrevista Jameson, Frederic.

- Jiménez Ortiz, Rocío. (2003) "De La Modernidad A La Postmodernidad: El Tránsito Necesario". Facultad De Ciencias De La Educación Universidad De Carabobo Valencia. Venezuela, Edo. Carabobo.
- Josep, Maria Montaner y Zaida, Muxi. (2006) "Tokio, ciudad de redes y nudos" publicado en el suplemento Culturas de La Vanguardia.
- Ledoux, Trish. Anime interviews. (1992-1997) "The first Five Years of Animerica, Anime and Manga Monthyle". San Francisco, Candence Books.
- Han, Byung-Chul. (2013). "La sociedad de la transparencia". Barcelona, Herder.
- Han, Byung-Chul. (2014). "En el enjambre". Barcelona, Herder.
- Ifor Evans, Benjamin. (1944) "English Literature, British Life and Thought". Londres, University College London
- Miyazaki, Hayao. (1997). "Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki". <http://www.jurn.org/ejournal/art10-miyazaki.html>
- Miyazaki, Hayao. (2001) "Sen to Chihiro no Kamikakushi, the proposal of the film". <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/proposal.html>
- Miyazaki, Hayao. (2002) Entrevista French Vogue, habla sobre El viaje de Chihiro y sus influencias. <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/vogue.html>
- Miyazaki, Hayao. (1989). "The Hopes and Spirit of Contemporary Japanese Girls By Hayao Miyazaki". <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/>

- Mythe, Alain Rocher. (1997) "Et souverainete au Japon". Paris, Presses Universitaires de France.
- Napier, Susan. (2006) "Matter out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's 'Spirited Away'" . The Journal of Japanese Studies. Vol. 32. Massachusetts, The Society for Japanese Studies.
- Kazuhiku, Komatsu. (2002) "Kamikakushi no nihonjin". Tokio, Kadokawa Shoten.
- Reiner, N. (2005). "Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols"
https://www.jstor.org/stable/44019178?seq=1#page_scan_tab_contents
- Robertson, Jennifer. (1998) "Espejo de Modernidad: Internacionalización y nostalgia en la Japón de posguerra". Berkley, Sthepen Vlastos.
- Sztajnszrajber, Dario. (2009) "La cuestión posmoderna". Curso: Gestión Cultural y Comunicación, Flacso.
- Triandis, Harry (1995). "Individualism And Collectivism". Nueva York, Routledge.
- Touraine, Alain. (2005) "Un nuevo paradigma para comprender el mundo de hoy". Barcelona, Paidós.
- Vattimo, Gianni (1990) "Posmodernidad: ¿Una sociedad transparente?". Barcelona, Anthropos.
- Villegas Beltrán, Miguel Ángel. (2005) "La sociología frente a los espejos del tiempo: modernidad, postmodernidad y globalización". Colombia, Universidad Eafit Medellín.

- Wright, Lucy (2005). "Forest Spirits, Giant Insects and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki". *Diario de religión y cultura popular*, Vol. 10.
- Zavala, Lauro (2003). "Teoría y práctica del análisis cinematográfico". México. Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, Colección Libros de Texto.



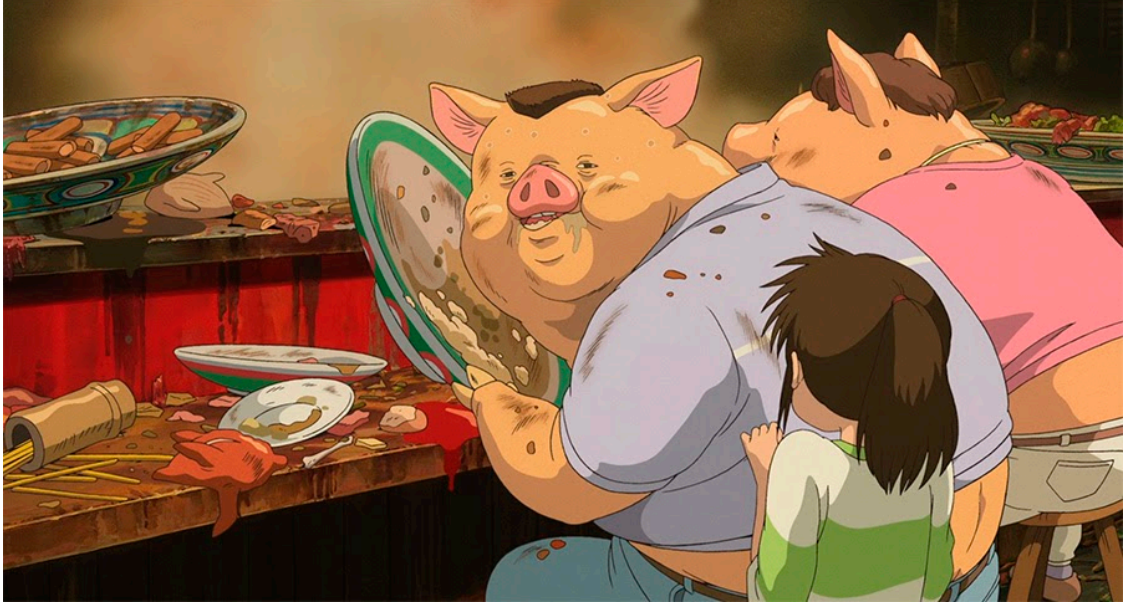
Fotogalería



Mientras Chihiro viaja en auto con sus padres, se ven al pasar *torii*, arcos tradicionales japoneses o puertas sagradas que suelen encontrarse a la entrada de los santuarios sintoístas.



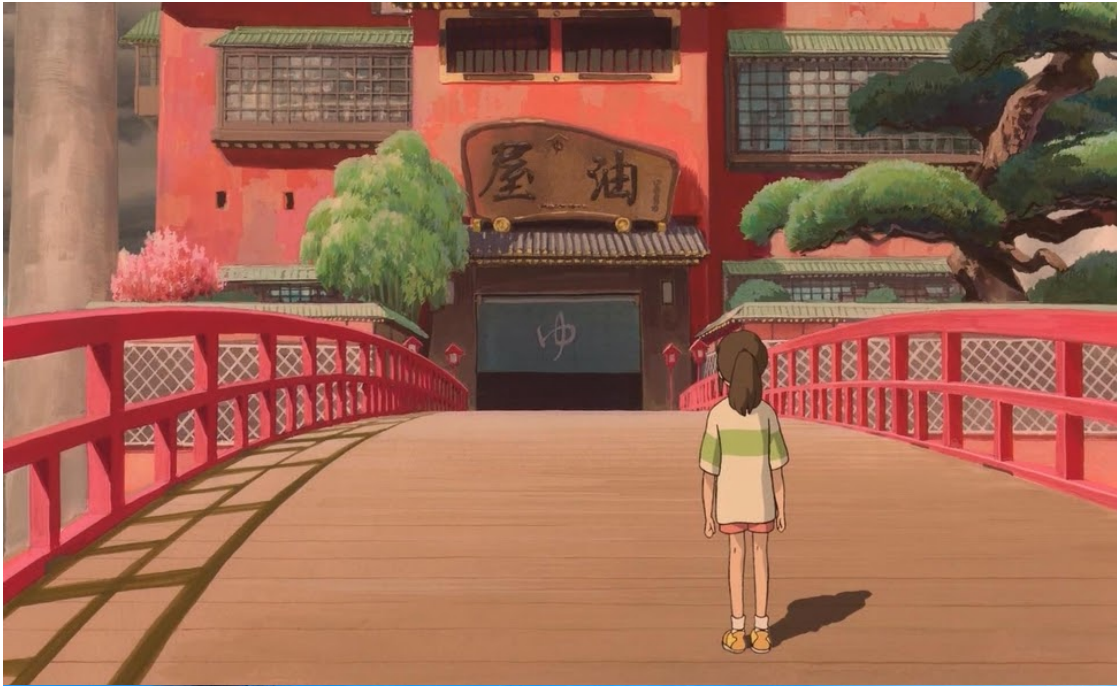
Chihiro descubre un nuevo escenario después de cruzar el túnel, recorre sola el pueblo desierto.



Al anochecer el pueblo se llena de fantasmas, cuando vuelve a buscar a sus padres estos se convirtieron en cerdos.



Un gran barco dorado trae a los dioses, Chihiro comienza a desaparecer.



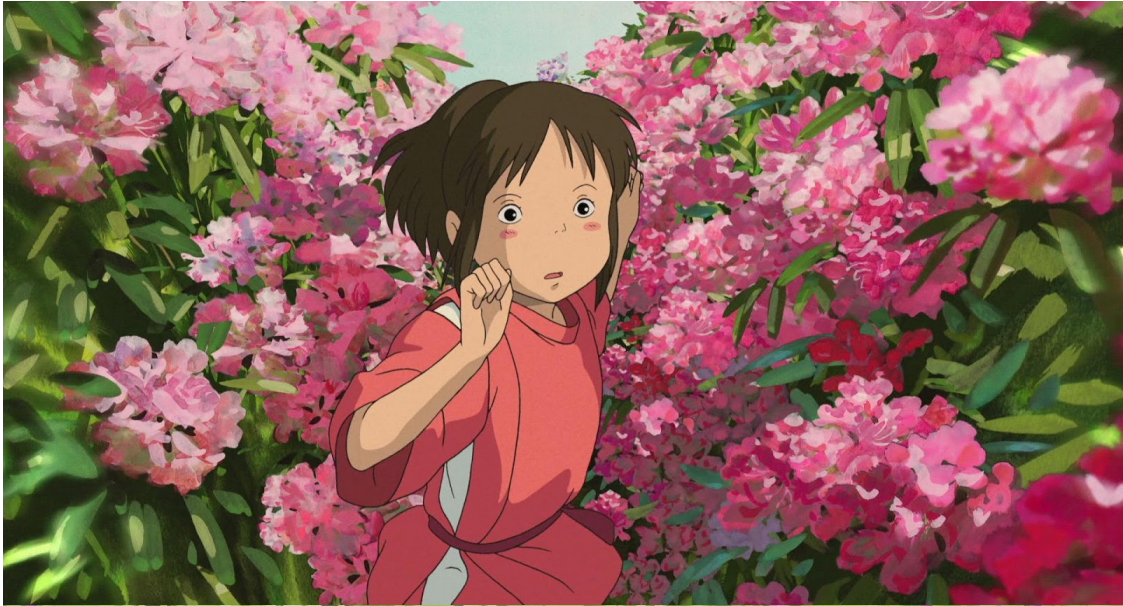
Chihiro cruza un puente tradicional japonés y descubre la casa de baños.



Yubaba le hace un contrato a Chihiro y ella empieza a trabajar en la casa de baños.



Chihiro ayuda al Dios del Río y conoce al Sin Cara.



A Chihiro le preocupa perder su nombre, Haku le ofrece onigiri.



El Sin Cara consume desafortadamente e intenta captar a Chihiro.



Chihiro toma el tren acompañada por el Sin Cara.



El tren discurre sobre el mar.



Chihiro se reúne con Zeniba.



Chihiro viaja con Haku; él al recordar su nombre vuelve a su verdadera forma.



Chihiro vuelve a su mundo y como constancia de que su tránsito por la casa de baños fue real queda su adorno para el cabello.