



VIAJE A AGARTHA. CRÍTICA DE LA PELÍCULA DE MAKOTO SHINKAI

José Enrique Narbona Pérez

Graduado en Historia. UMA

Máster Estudios Asia Oriental. UGR

"A mitad del camino de la vida, en una selva oscura me encontraba porque mi ruta había extraviado", Dante Alighieri, *La Divina Comedia*

"Hay un secreto para vivir feliz con la persona amada: no pretender modificarla", Dante Alighieri

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

José Enrique Narbona Pérez (2017): "Viaje a Agartha. Crítica de la película de Makoto Shinkai", *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón* (marzo 2017).
En línea: <http://www.eumed.net/rev/japon/28/agartha.html>

RESUMEN: En este somero artículo vamos a realizar la crítica de una película no muy conocida del enorme universo de la animación japonesa que nos llegó en el año 2011: *Viaje a Agartha (Hoshi o Ou Kodomo)*, producida por CoMix Wave Inc., y dirigida y escrita por el cada día más célebre director Makoto Shinkai. La finalidad de este trabajo es intentar examinar el largometraje desde dos puntos de vista distintos. Por un lado primando los elementos culturales sobre los que se sustenta la trama de la cinta; y por otro tratar de analizar la película desde un punto de vista fílmico, es decir, como película abordando su narrativa, los elementos audiovisuales, la animación, etc.

PALABRAS CLAVE: Crítica, película, animación, *Viaje a Agartha*, CoMix Wave Inc., Makoto Shinkai, fílmico.

¡Qué grata sorpresa ha supuesto el visionado de esta cinta de animación japonesa titulada *Viaje a Agarthia* (*Hochi o Ou Kodomo*)! Tanto que me ha animado a internarme en el, para mí, desconocido mundo de los análisis cinematográficos. En gran medida este paso hacia delante se debe a una película que, aunque no perfecta, sí sabe explotar los factores más significativos de su potente trama. Especialmente porque es una película que es lo que persigue ser de la forma más humilde. Su director, Makoto Shiaki, padre de cintas tan aclamadas como *5 centímetros por segundo* (*Byōsoku go Senchimotoru*) o el reciente éxito *Your Name* (*Kimi no nawa*, película que ha recaudado más de 172 millones de dólares en la taquilla japonesa a fecha de diciembre de 2016), esta última premiada como Mejor Film de Animación en el Festival de Sitges, homenajea a uno de sus autores favoritos, Hayao Miyazaki, pero siempre manteniendo el sello firme que define a su filmografía.

¿De qué trata? El largometraje comienza narrando el día a día de una joven y solitaria adolescente llamada Asuna Watase, quien pasa la mitad de sus días en el desvencijado instituto donde sobresale por obtener las mejores calificaciones de su clase y la otra mitad en un escondido punto de las montañas que envuelven al pueblo, huérfano de nombre. Allí, ha creado un pequeño refugio que ha habilitado gradualmente donde ejecuta, acompañada de una simpática criatura, de nombre Mimi, muy similar a un zorro, o posiblemente un gato (aunque con unos ojos verdes tan brillantes que parecen compuestos por miles de cristales de guanina), la más gozosa de sus actividades diarias: escuchar una antigua radio sirviéndose de un misterioso objeto, que parece ser una piedra pulida de color aguamarina, denominado *clavis* (en latín, "clave" o "llave"), vital en la trama de la película.



Un día, cuando se dirige hasta este refugio excavado en la roca, se topa con una extraña criatura que dicen se parece a un oso (pero sólo si se visualiza a varios kilómetros de distancia, ciertamente, porque se asemeja más bien al hermano enano de Godzilla) que la ataca repentinamente. En el momento más oportuno la salva un joven que despierta una atracción casi esotérica en Asuna. Un joven, de nombre Shun, que

procede de un mundo aparte subterráneo separado del nuestro, que aflora en la superficie terrestre. Por una serie de circunstancias y azares del destino, Asuna acabará en el legendario y codiciado territorio de Agartha, donde transcurren dos terceras partes de la trama total.

El mayor acierto de su director, en mi opinión, es que se aleja de la mitología que envuelve a este lugar llamado Agartha en los delirantes relatos decimonónicos de autores esotéricos y teosóficos, tales como Helena Blavatsky o Nicolas Roerich. Para ellos, Agartha es un territorio, unas veces representado entre los desiertos de Gobi y Taklamakan y otras cuantas situado como un mundo subterráneo (por supuesto cuando no escapa a la esfera física y se lo describe como un territorio espiritual que forma parte de una dimensión invisible para nuestros ojos), más avanzado que todos y cada uno regímenes asentados sobre la corteza terrestre. Pero Makoto Shiaki se olvida de todos estos recalcitrantes y desfasados relatos pseudohistóricos, que carecen de la más insignificante prueba a su favor, y centra en abordar su historia en un submundo que en un primer momento es clasificado como el motor a partir del cual se originó y diseminó el mitologema de un tercer nivel asentado bajo tierra y relacionado con el Más Allá.

En Japón, esta creencia, antes de la llegada y arraigamiento de las doctrinas budistas, estaba dominada por un lugar geográfico denominado Yomi, que, no obstante, no podría ser clasificado como un infierno propiamente dicho. Para los antiguos japoneses, los valores y penas, positivas y negativas respectivamente, no son fruto de castigo una vez se ha superado el umbral de la muerte. Todas las personas por igual llevan una existencia banal y gris basada en el anonadamiento. Muy similar al inframundo de las antiguas sociedades mesopotámicas. Posteriormente, por el influjo de la doctrina budista, como ya hemos señalado, se concebirían nuevos lugares que se conocen en una etapa postmortem.

Lo de un primer momento lo digo porque esta es la explicación que Ryuji Morisaki, profesor sustituto recién llegado al estragado instituto del humilde pueblo, le da a la joven protagonista en un momento importante de la trama. Se trata éste de un personaje secundario, por no especular como principal, que protagoniza uno de los ejes básicos de la trama. En apenas unos pocos minutos, supera su papel inicial de profesor de secundaria y pasa a ser miembro de un grupo internacional secreto que busca obsesivamente el reino de Agartha, para nada más abrir la puerta que separa a este mundo soterrado del mundo terrícola dejar a un lado esta faceta secreta suya e

inculcarnos su principal motivación en su vida: rescatar de entre los muertos a su amada Lisa, fallecida diez años antes.

Cabe destacar que la misma entrada a Agartha es una clara referencia a las más antiguas crónicas de Japón de carácter mitológico-dinástico, conocidas como *Kojiki* y *Nihon shoki*. En una catábasis épica del *kami* Izanagi al Yomi con el fin de traer de vuelta a su fallecida pareja, Izanami, es atacado por ésta, la cual se ha transformado en una horrible criatura del inframundo. En su afán de escapar sano y salvo de la persecución, coloca una roca que sirve como tapón (denominada en las antiguas fuentes Chi-gahesi-no-o-kami o Yomi-do-no-o-kami). Pero permitamos que sea la historia la que nos cuente este suceso, a partir de la traducción del *Kojiki* elaborada por los traductores Carlos Rubio y Runi Tani:

Finalmente, la diosa Izanami en persona emprendió la persecución de Izanagi. El dios, al ver como se le acercaba, colocó una enorme roca, que sólo podían mover mil hombres, en medio de la cuesta de Yomo-tsu-hira, tapando así la entrada al País de las Tinieblas.

Se trata de una referencia que encontramos habitualmente en otros casos de manga-anime, Por ejemplo, véase el episodio 81 del anime *Dragon Ball*, titulado en España *Goku va al mundo de los Demonios* (*Goku Makai e Iku*, en original), en el que el joven héroe extraterrestre debe internarse en el Mundo Demoníaco y rescatar de las garras del malvado Shula a la hija del rey, Misa, obstaculizando al final del capítulo la entrada que comunica ambos mundos. Pero al mismo tiempo que esta maciza puerta de piedra imposible de atravesar sólo pueda ser abierta utilizando la ya mencionada clavis nos retrotrae a la memoria un homenaje, ciertamente muy descarado, a la película *El castillo en el cielo* (*Tenkū no Shiro Rapyuta*). Debemos recordar que su director se ha proclamado un gran admirador de la increíble producción del maestro Hayao Miyazaki y de Studio Ghibli, por lo que no extraña que el film esté inundado de muchas referencias a películas como ésta u otras como *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*), materializada por ejemplo en la afectuosa relación entre Shun y su montura, o los parecidos entre Mimi y otro animalillo de *Naussica del valle del viento* (*Kaze no Tani no Naushika*), por nombrar dos.

Asimismo, encontramos un nuevo quetzal, nombre que reciben las extrañas y prístinas criaturas que merodean por este mundo subterráneo y a las que se adereza de un carácter divino o semi-divino, encargado de custodiar la entrada a Agartha. Se trata de una nueva referencia a la cultura japonesa, ya que este misterioso animal, esta vez de aspecto similar a un gigantesco reptil que camina sobre cuatro patas, encarna el papel de un *sahe no kami*, es decir, divinidad que cuida las fronteras y los límites de cruces y pueblos con el fin de rechazar a los demonios y criaturas maléficas que amenazan con propagar males y enfermedades a los seres humanos. En este caso, se invierte el papel de los humanos, que pasan a ser considerados como un mal a evitar por los celosos habitantes de Agartha, tal y como se explicará a continuación.



Sin embargo, una vez se han internado en Agartha, Asuna y Morisaki descubren que esta región no es el mundo místico separado por su misma naturaleza sobrenatural que esperaban, sino más bien una enorme extensión que continúa la caracterización del mundo con el que está conectado mediante una escondida grieta. Asimismo, Agartha es una reliquia de lo que era en su edad dorada. Se encuentra en ruinas a causa de las numerosas expediciones a su seno en pos de amasar y saquear sus tesoros materiales. Esto ha provocado que termine conformándose una cacotopía en la que pueblos y aldeas están irremediabilmente diseminados y separados entre sí, cuyos habitantes, por regla general, se comportan inicuaamente con los forasteros de la superficie a los que culpan de la indeseable situación que viven.

Junto a esta justa crítica de las políticas belicistas, nos topamos también con otra ambiental. Una de las características de los habitantes de Agartha de la que nos da fe esta obra es que sus habitantes se muestran desafortadamente vulnerables a la atmósfera terrestre, llegando incluso a provocarles la muerte si permanecen más tiempo del que

soporta su cuerpo. Además, los quetzal han perdido su añeja naturaleza afable con los humanos y se han convertido en animales hostiles y peligrosos. Nuevamente se trata de una honda crítica a cómo las actividades antrópicas amenazan y pervierten al resto de seres vivos con los que convivimos en el planeta.

Un punto muy interesante y que nos expone las peculiaridades de la cultura japonesa se refiere a los *shizoku*, criaturas aviesas que encarnan el principal peligro con el que se topan los protagonistas en Agartha. El ser humano es bueno por naturaleza, por lo que siguiendo la explicación de Sokyo Ono: "el mal (*maga*), por tanto, no puede originarse en este mundo ni provenir del hombre. El mal es un intruso que procede del exterior. La fuente del mal y de la tentación está en el mundo de la oscuridad". Los *shizoku* son seres malditos, posiblemente por el tabú de cometer canibalismo y consumir carne humana, que reproducen cuando cae la noche, el único momento en que pueden presentarse. Es decir, han sido privados de la capacidad de obrar correctamente. La causa del mal del hombre se encuentra en los llamados *magatsuhi*, los espíritus malignos. Estos seres, y otros como los *yōkai*, criaturas de un humor más variopinto que componen muchos relatos folclóricos japoneses, gobiernan en la oscuridad de la noche y en los límites tanto temporales, como al alba o en el crepúsculo cuando los *yōkai* se vuelven más activos, como fronterizos, así como en la alteridad del centro civilizado, es decir, la ciudad o la aldea. Vemos un ejemplo de esta asunción en el desfile nocturno de *yōkai* que, se cuenta, tenía lugar en Kioto durante el período Heian, los cuales son caracterizados por un carácter vehementemente más peligroso que como se representarían conforme se vayan domesticando, pudiendo causar la muerte de quienes los observasen transitar.

Estos espíritus malignos que inducen al mal y al pecado deben ser exorcizados. En el sintoísmo encontramos el término *naoru* ("ser rectificado"), el cual implica que todo lo malo es simplemente la consecuencia de una distorsión que puede ser corregida a través de diferentes vías. Una de las formas más usuales es mediante un acto de purificación física (*kessai*) que usa como medio catalizador el agua. Puede llevarse a cabo de diversas formas. La más frecuente es la conocida como *temizu* (literalmente "mano, agua"), consistente en aclararse la boca y derramarse agua sobre las puntas de los dedos. Se realiza como observancia obligatoria previa a entrar en el espacio sagrado circunscrito en torno a un santuario sintoísta (*jinja*). Otro método más elaborado es mediante el baño ritual (*misogi*). El antecedente de estos rituales centrados en el poder

purificador del agua se halla en el sintoísmo primitivo. Los ríos eran vistos como espacios destinados a la purificación ritual tras el contacto con cualquier fuente contaminante a través del lavado de todo el cuerpo sin excepción. Por este motivo, los *shizoku* son vulnerables al más mínimo contacto con el agua, porque amenaza con destruir el mal que somete a estos seres malditos y contagiados.

Respecto a los aspectos narrativos de la película, combina con verdadera maestría y astucia compases lentos, muy característicos de la filmografía de Shiaki, con otros vertiginosos. Encontramos escenas tiernas, almibaradas y divertidas que nos harán reír y evadirnos por un momento de los peligros que asolan Agartha, junto con otras más duras que no evitarán que se nos escape alguna lagrима. Sin embargo, cuando acabamos de visualizar la película nos percatamos de que el fondo en el que se desarrolla la trama podía haberse explotado más. Se quedan en el tintero preguntas frecuentes sobre el universo de Agartha, sobre sus gentes y las sorprendentes criaturas que viven aquí que fueron superadas por la línea de la trama protagonizada por los personajes principales. Esto induce en el espectador una sensación ciertamente agria, pues es como si su director se permitiera el lujo de ofrecer un mundo de fantasía al más puro estilo Ghibli que deja inconcluso. Pero es comprensible esta apreciación al fin y al cabo en un largometraje que dura poco menos de dos horas.

En cuanto a la estética sólo se puede calificar como fabulosa. Sorprende el afán por no descuidar ni una sola imagen del conjunto, llegando a ser algunas de sus animaciones tan hermosas que podrían aplacar al rígido Radamantis. Sin duda, me quedo con las preciosas escenas en las que nos muestran el esplendoroso cielo nocturno de Agartha atravesado por la aurora boreal. Simplemente sublime la animación de esta película. Sello indispensable de todos los cortometrajes, medimetrajes y largometrajes de su director. Igualmente recalcar su banda sonora, compuesta por Tenmon. Destacar la canción "Hello Goodbay & Hello", interpretada por Anri Kumaki, que pone el broche de oro a la película.



En conclusión, la película *Viaje a Agartha* se revela como una sorprendente y notable producción muy cercana a la calidad perentoria de las más grandes obras

maestras de Studio Ghibli. Una película imprescindible para todo amante o interesado en la cultura japonesa o en las buenas historias de ficción que nos deja una moraleja titánica: intentar desentrañar los misterios de la muerte sólo te conducirá a un callejón sin salida en el que te verás obligado a cometer atrocidades con tal de materializar el deseo de devolver la vida a un ser querido.

Viaje a Agartha está un peldaño por debajo de los grandes clásicos atemporales e imperdibles de Studio Ghibli, pero, al mismo tiempo, se sitúa muy, muy por encima de la cartelera cotidiana que no cesa de bombardearnos con su inagotable mediocridad. Narra un viaje de autodescubrimiento. Una hermosa historia en busca del amor desconocido que te hace seguir adelante en el periplo aunque las piernas te tiemblen tanto como para invocar un terremoto. No es perfecta, pero tampoco imperfecta, de modo que no escatimes, prepara una bolsa de palomitas e invierte dos horas de tu vida en presenciar, o mejor dicho, admirar esta fascinante película, su ambiciosa historia y su espectacular y exquisita calidad visual. Tú tampoco querrás abandonar Agartha cuando la pantalla se torne oscura.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Falero Folgoso, Alfonso. *Aproximación al Shintoísmo*. Salamanca: Amarú Ediciones, 2007.
- Hall, John Whitney. *El imperio japonés*. Madrid: Siglo XXI Editores, 1973.
- Naumann, Nelly. *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona: Editorial Herder, 1999.
- Ono, Sokyō. *Sintoísmo. La vía de los kami*. Gijón: Editorial Satori, 2014.
- Rubio, Carlos y Runi Tani Toratalla (eds). *Kojiki: Crónicas de Antiguos Hechos de Japón*. Madrid: Editorial Trotta, 2008.