

# A PRINCESA MONONOKE

# 971

Hayao Miyazaki, 1997

ESTREA EN NUMAX: 22.07.2022 | V.O.S.E. | +7

No século XV, durante a era Muromachi, o bosque xaponés, protexido noutro tempo por animais xigantes, está sendo assolado por culpa dos humanos. Un xabarín transformado nun demo destrutor ataca de súpeto a vila de Ashitaka, futuro xefe do clan Emishi. Ferido polo xabarín, Ashitaka vese obrigado a partir na procura do deus Cervo para que levante a maldición que lle gangrenou o brazo.

«Este anime imaxinativo e intrigante merece todos os aplausos que recibiu»

Mark Dinning, EMPIRE



## Unha ponte entre mundos

Por Juan Gras

Coñecido por presentar acotío reflexións complexas sobre as primeiras etapas da vida (*O meu veciño Totoro*, 1988) ou ofrecer unha representación alternativa dos personaxes femininos (*Näusicaa no val do vento*, 1984), Hayao Miyazaki sinalaba durante a promoción d'*A princesa Mononoke* (1997) que a principal característica de Studio Ghibli non consiste unicamente en plasmar as relacións humanas, senón tamén en retratar unha natureza que non se inclina ante as persoas nin os personaxes. Ao animar as paisaxes (a luz, a auga ou o vento) dásele lugar a escenarios e contornas que palpitan con vida propia dentro do seu universo. E é que despois de algo máis dúas décadas da súa estrea, o sexto filme de Miyazaki continúa erixíndose coma un dos principais estandartes do estudio, que se interpretou como un filme sobre o medio ambiente narrado baixo o marco da mitoloxía xaponesa.

A historia preséntase a través dos ollos de Ashitaka, un príncipe novo que despois de caer vítima dunha maldición, abandona o seu fogar coa intención de atopar respostas para o mal que padece. Unha vez emprende a súa viaxe, deberá aprender a observar o mundo de forma clara e sen a venda do odio nos seus ollos, un dos elementos que sostén a narrativa de *Mononoke*. A idea do odio como maldición e a súa dualidade para facer o ben nun mundo que se atopa maldito acaba por dar forma -ademais de ao propio Ashitaka- a temas como o afán expansionista e destrutor do ser humano. Aínda que é certo que durante a produción se barallaron títulos como *O conto de Ashitaka* dada a súa importancia para a historia, o personaxe acaba exercendo un rol de testemuña nun conflito onde emerxen os verdadeiros protagonistas: o mundo dos humanos e o reino do bosque, encabezados por Lady Eboshi e San respectivamente.

Se ben esta confrontación supón o gran punto de inflexión do filme, a medida que se van desenvolvendo os acontecementos queda patente que -aínda que presenta moitos dos seus elementos- *Mononoke* se afasta dos contos convencionais ao cuestionar aspectos tan estigmatizados como os roles de xénero ou rexeitar as clásicas distincións entre o ben e o mal. Personaxes xa mencionados como Lady Eboshi, que inicialmente se deixa ver como unha sombría antagonista, destina en realidade as súas accións á prosperidade da súa xente, acubilla enfermos de lepra e mulleres vítimas da trata. O mesmo ocorre con San, que baixo o rol de princesa Mononoke sérvese da súa actitude agresiva e salvaxe para protexer os bosques da devastación. Tanto San como Eboshi reforzan a idea de que o feminino non exclúe o heroico, dando lugar a unha exploración do heroísmo que aínda deixa notar a súa influencia nos filmes actuais. O resultado é unha analoxía da convivencia entre o ser humano e a natureza. Unha ponte entre mundos que, desde a aparición do propio Ashitaka, eleva pouco a pouco os seus piares a través da súa contorna e personaxes para dar vida a unha fábula. Unha fábula que respira grazas a un estilo de animación minucioso, afastado dos artificios e falsidade presentes en moitas animacións contemporáneas.