

Kubo y las dos cuerdas mágicas

Enrique Vázquez Gómez – Equipo de redacción de la revista e-innova

Durante muchos años, se han estado realizando películas de animación con la más alta tecnología digital, que nos hacen fijarnos en los más minuciosos detalles del entorno o los personajes, algo loable desde el punto de vista técnico desde luego. Pero si hay algo que destaque de esta filmación es el arduo trabajo que el equipo de Laika Animations ha tenido que realizar por el rescate del uso de una técnica utilizada entre los años 40 y el inicio y mediados de los 80, el Stop Motion.



Para aquellos que no sepan lo que significa esto, implica grabar a base de fotografiar toma a toma la posición de los personajes y del entorno para que a la hora de secuenciarlo y colocar cada fotograma, de la sensación de movimiento. Este estilo de filmación, años atrás impresionaba mucho hasta que el inicio de la digitalización y la mejora de los efectos especiales lo dejaron en el olvido. Pues bien, este es el caso de una película Stop Motion digitalizada a tal punto, que el espectador tendrá que estar muy atento para fijarse en algún parón debida a la técnica utilizada.

Esta película se estrenó el 19 de agosto en Estados Unidos y el 26 de agosto en España en este año 2016. Su duración es de 101 minutos, dirigida por Travis Knight con guión de Shannon Tindle, Marc Haimes y Chris Butler.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=tqBUIvaV-jM>

A pesar de ser una película estadounidense, la trama argumental se centra en el Japón feudal, utilizando de un modo magistral la situación de esta época reflejando a su vez la música, los cuentos tradicionales, la filosofía, los mitos y monstruos, y los festivales del país.

La trama se centra en un niño de pocos meses que, tras una noche viajando en un bote en plena tormenta marina, llega bajo la tutela de su madre a la costa. Su madre le cría contándole historias de las aventuras de un bravo guerrero en un mundo mágico en el que

se enfrenta a grandes demonios de morfología animal de tamaño gigantesco, pero sin contarle el desenlace.

Tras varios años, Kubo, nuestro protagonista, sale a la calle para amenizar los festejos del Obón (celebración para conmemorar a los fallecidos) tocando el Shamisen, un instrumento musical de tres cuerdas que se toca con una uñeta llamada bachi. Lo que sucede al tocar el instrumento es que consigue que los papeles, utilizando la papiroflexia origami, cobren vida y se muevan contando el argumento de la historia narrada por Kubo.

Tras la muerte de su madre y desconociendo a su padre, emprende un viaje en busca de una armadura, un kabuto (yelmo) y una katana mágicas, encontrándose por el camino con una mona y un hombre-escarabajo que le ayudarán en su misión. Durante la travesía se dará cuenta de la importancia de sus poderes creados por el arte origami movido por su Shamisen.

Poco a poco, se dará cuenta del cariño que se tienen sus padres a pesar del conflicto entre sus dos familias, revivido en el presente.

Al final de la aventura, Kubo acaba por enfrentarse al enorme ser con el que se enfrentó en su momento el gran guerrero de su historia narrada, descubriendo que se trata de su propio abuelo, haciendo que se dé cuenta de su error y pudiendo descansar definitivamente en paz, culminando con la celebración del Obón del año siguiente. A su vez, descubre que la mona y el hombre-escarabajo, no son ni más ni menos que sus propios padres transformados, honrándoles en el festival.

Curiosidades:

Se observa que el Shamisen es un instrumento de tres cuerdas, coincidiendo con el número de familiares como familia nuclear (Padre, madre e hijo), y el número de partes de la armadura (armadura, kabuto y katana).

Kubo es criado dentro de una cueva, recordando en muchos sentidos a la vida de los sabios ermitaños.

El escarabajo Hércules, es también llamado Kabuto, dando nombre a este casco o yelmo, donde en muchas ocasiones se ornamentaban con figuras de insectos, puntas o cuernas de venado, que por su forma recuerdan a la cabeza del animal.

El Obón, celebrado en agosto, consiste en dejar en el agua, generalmente ríos, lámparas de papel con una vela en su interior, a modo de recuerdo y honra a los difuntos.

Esta historia de aventuras está plagada de Yokais, demonios y seres espirituales con mayor o menor rasgo de implicación benigna o maligna. Entre ellas podemos encontrar a brujas, fantasmas, esqueletos y monstruos con apariencia humana.

La metamorfosis de su padre, el hombre-escarabajo, es también referenciado en el Kamon o Mon, que aparece en el kimono de Kubo. Simboliza la fuerza.

La metamorfosis de la madre como mona blanca, hace referencia a su sabiduría.

La familia materna está simbolizada por el color blanco y la luna, mientras que la paterna por el amarillo y el sol, referencia al dios TsuKiyomi y la diosa Amaterasu respectivamente. Kubo, al realizar las tareas más duras y comportarse de una forma traviesa, podría hacer referencia al dios Susanoo.