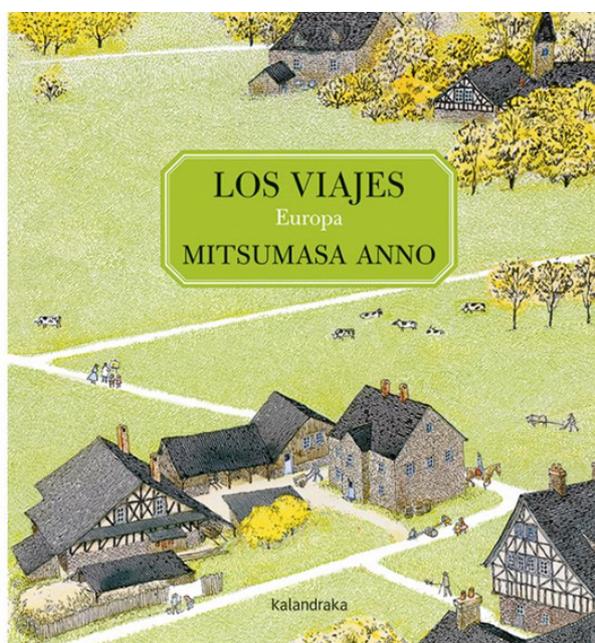


MITSUMASA ANNO: JUEGO E IDILIO

Anno, M. (2021). *Los viajes. Europa*. Traducción: Gabriel Álvarez Martínez, Kalandraka. 64pp



Un año después del fallecimiento del artista japonés Mitsumasa Anno, su obra ha vuelto a los estantes de nuestras librerías. Lo hizo en enero con una novedad y volvió a aparecer en verano con la reedición de una de sus obras consagradas, titulada *El viaje de Anno*.

Recordemos el contenido de este álbum sin palabras, primero de una saga organizada por países (Italia, Gran Bretaña, Estados Unidos, España) que le valió reconocimiento internacional. En el caso de este primer viaje, el referente geográfico no aparece especificado, pero reúne vistas que remiten a la Europa septentrional, incluso a Francia. El álbum de Anno se dispone de forma muda, con paisajes a doble cara, en formato panorámico, ocupando toda la hoja, hasta su filo. Su forma interna es la de un relato protagonizado por un viajero que llega en barca a la costa. A partir de ahí podemos seguir en silencio, saltando de página en página, los primeros pasos de su peripecia (alquila un caballo, atraviesa el campo, llega a un pueblo...), aventura que pronto se disuelve en un ejercicio descriptivo, donde el lector se apropia del papel de observador que correspondía al protagonista y ve desfilar una larga sucesión de ilustraciones, abierto el libro en 180°, un encadenado de vistas que desemboca en la figura postrera del viajero acercándose de nuevo a

la costa para abandonar Europa.

El componente biográfico aparece consignado desde el propio título de la obra, así como en pequeñas alusiones cómicas (“ANNO 1976” aparece esculpido en una de las iglesias dibujadas, jugando con el año de su visita a Europa y de la casualidad idiomática propiciada por su apellido nipón). El propio autor lo dejó apuntado en los paratextos de sus obras y lo contó en múltiples entrevistas: sus viajes por Europa, en la década de los 70, resultaron fundamentales en la configuración de su imaginación y en su entendimiento del mundo y del hombre. Pero dicho componente se enmascara: el héroe del viaje de Anno no parece un turista asiático del siglo XX, sino que se presenta con los atributos (atuendo, comportamiento...) de un peregrino medieval. La Europa que recorre este peregrino también parece en un primer momento una Europa premoderna. El paisaje, las viviendas, las personas remiten a un tiempo antiguo, apegado al ocio y al trabajo del campo (cortar la madera, tamizar el cereal, cocinar el pan, pastorear el ganado, esculpir las lápidas del cementerio...).

Pero esta imagen poco a poco se desintegra, se confunde, y junto a la iconografía premoderna irrumpen, empastados con aparente naturalidad, emblemas del mundo moderno (artistas románticos, duelos a pistola, partidos de baloncesto, el tren, un cine donde ponen *La diligencia*...). Todo esto lo observa el lector de este álbum mudo desde arriba, a vista de pájaro, con el particular encantamiento que propicia la mezcla de edificios que se alzan en perspectiva militar con la planicie de los campos en la que quedan suspendidos los personajes. (Anno explota con humor este juego de enfoques, característico de la tradición japonesa del XIX desde su contacto con la perspectiva occidental; en algunas páginas se permite alardes humorísticos: una pareja de pájaros “vuela” en sucesivas panorámicas, aprovechando un “hueco de realidad” en la ilustración, y el lector puede seguir su movimiento casi como en los viejos libros de uña, el protocine. En otro momento unos niños pierden un globo rojo que al ascender en el aire produce un efecto de distorsión en el plano, una mancha roja que se mueve por la planicie de las panorámicas en el eje horizontal del paso de las hojas, y no en el vertical. Otros niños juegan en una lámina a introducir aros en el chapitel de una iglesia. El arte de la perspectiva permite estos caprichos jocosos, inverosímiles en el mundo real. El juego, como veremos, es esencial en la estética de Anno).

Resulta tentador para la crítica, casi inevitable, comparar la obra de Anno con la escuela paisajística

de su país, en particular con el arte de grabados decimonónicos conocidos como “imágenes del mundo efímero, flotante” (*ukiyo-e*), si bien una traducción más arriesgada y atenta a la evolución del género hubiera podido denominarlas perfectamente “imágenes de la vida corriente”. Quizás el primer punto interesante que se puede anotar a este respecto es que la obra de Mitsumasa Anno responde al mismo impulso popular que movía la obra de sus antecesores, salvo que mientras aquellos dirigían su mirada a las nuevas clases medias y el incipiente visitante extranjero que llegaba a Japón, Anno encuentra en el ámbito de lo infantil un cauce idóneo de difusión, un lugar donde el público occidental accede a este tipo de obras “sin edad”. Esta circunstancia no debe entenderse solo desde un punto de vista sociológico, sino que nos lleva a una consideración estética más importante, la que da forma interior al álbum. El artista de *ukiyo-e* representaba el mundo contemporáneo, la tierra natal inmersa lentamente en el acontecer de la Historia. De ahí que recurriera con frecuencia a escenarios híbridos, a espacios donde la nueva ciudad convivía todavía con formas vivas de la naturaleza. El artista de *ukiyo-e* representaba en sus paisajes lugares emblemáticos de la ciudad y la naturaleza nipona, e insertaba en ellos la vida cotidiana del hombre, ligada casi siempre a los ciclos estacionales. Así es el Edo de Hiroshige o así son las variaciones de Hokusai sobre el monte Fuji. Ambos pintan la tierra natal, sus festividades tradicionales y la irrupción inexorable de las formas de vida nueva sobre esta (el monte sagrado flota sobre el punto de fuga de las calles de los nuevos barrios recién edificados). También hay juego, alarde (perspectivas caprichosas, encuadres sorprendentes, con planos superpuestos), pero todo ello dentro del ámbito de la tierra natal. Es un arte idílico.

Anno, en cambio, es un paisajista de lo ajeno, el retratista de una cultura exótica para él. Su mirada es la del viajero cultural. Lo interesante de esta mirada, lo que le da entereza, es que no renuncia a los principios de lo idílico, sino que, de alguna forma, los actualiza: en su retrato de Europa, Anno dibuja una imagen idílica (de ahí quizás su gusto por formas europeas premodernas, que permitan un contacto de la modernidad y la naturaleza a la manera del Japón de sus ancestros); este idilio de Anno es un idilio cultural, el idilio del hijo adoptivo de una cultura. Solo así se entiende la convivencia de tiempos (el espacio natural lo integra todo: medieval, renacimiento, romanticismo, modernidad), la convivencia de referentes de la alta cultura y de la cultura popular europea entremezclados con el resto de personajes anónimos de los dibujos (Beethoven, Courbet, Caperucita y el lobo, Don Quijote y Sancho Panza...),

la mezcla caprichosa de países encadenados a lo largo del paseo a caballo del viajero (Gran Bretaña, Alemania, Francia...). La imagen idílica concentra en la planicie aérea de las panorámicas la suma artificiosa (por obra y gracia del arte) de un mundo que se ofrece a los ojos. Lo que explica el éxito de Anno es su inteligencia a la hora de comprender que dicho idilio cultural puede encontrar en el juego (las láminas del álbum como un ejercicio divertido de búsqueda) una mirada privilegiada: la de los niños y los adultos que los acompañan.

La tierra extranjera (para el héroe y para el autor) se ofrece al lector europeo como un cuento de su mundo, como una imagen alegre y fundadora de su identidad. El anacronismo, los engaños ópticos, las bromas visuales... Todo contribuye a la formación de una imagen íntegra y dinámica, a la representación de un todo para el lector moderno. Los propios héroes de la pintura occidental, entremezclados con sus creaciones (Van Gogh, Seurat, Millet...), son dibujos en estos dibujos. Fuerzas dinámicas (una carrera popular campo a través, por ejemplo; o el propio trotar del caballo del peregrino) guían el paso de las hojas. Este equilibrio entre movimiento (el lector sobrevuela todo esto como un pájaro) y quietud (todas las épocas conviven) ofrece la consistencia de una nueva tierra natal, una tierra internacional, híbrida, una tierra para el juego y el conocimiento, construida con una imagen risueña y abierta, para cualquier niño, para cualquier humano.

La segunda obra, la novedad en España aparecida en enero, al poco de fallecer Anno, se titula *Ocultos en el bosque*. Es también un álbum mudo. Un álbum donde la celosía vegetal (aquí el punto de vista es bajo, inmerso en la espesura de los árboles) esconde dibujos encriptados, figuras a reconocer por el lector atento. Una serie de animales y humanos andan entremezclados con el ramaje, hurtados a la primera visión. Es de nuevo el juego quien afinará la mirada.

José Antonio Escrig Aparicio

Universidad de Zaragoza

jaescrig@unizar.es