



Revista jangwa Pana
ISSN: 1657-4923
ISSN: 2389-7872
jangwapana@unimagdalena.edu.co
Universidad del Magdalena
Colombia

La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo

Rojas-Sierra, Sergio Daniel

La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo

Revista jangwa Pana, vol. 17, núm. 1, 2018

Universidad del Magdalena, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588062598006>

DOI: <https://doi.org/10.21676/16574923.2298>

La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo

Makoto Shinkai's cinematographic narrative: development of a working hypothesis

Sergio Daniel Rojas-Sierra
Universidad de La Salle., Colombia
sdrojas@unisalle.edu.co

DOI: <https://doi.org/10.21676/16574923.2298>
Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588062598006>

Recepción: 19 Agosto 2017
Aprobación: 18 Diciembre 2017

RESUMEN:

Como director de cine, Makoto Shinkai ha logrado un reconocimiento internacional durante los últimos años, principalmente por su último largometraje animado *Kimi no na wa .Tu nombre*, (2016). Su universo narrativo abarca diversos géneros y productos tales como novelas, películas y manga. El presente artículo de reflexión se enfoca en las narrativas de su universo cinematográfico, para desarrollar una hipótesis a partir de la premisa según la cual el “género” es una variación, el “contacto” es siempre la historia y la “conexión” es la forma estética (de acuerdo con los conceptos de Bajtín). Posteriormente, se usa esta hipótesis para analizar el medimetraje *Kotonoha No Niwa .El jardín de las palabras*, (2013), pero se proyecta como una forma de comprensión de sus obras.

PALABRAS CLAVE: Anime, Makoto Shinkai, universo cinematográfico, teoría narrativa.

ABSTRACT:

Film director Makoto Shinkai has achieved international recognition during past years, mostly due to his recent movie *Kimi no na wa .Your name*, (2016). His narrative universe encompasses different genres and formats, from novels to films and manga. Focusing on the narratives of his cinematographic world –and based on bakhtinian categories– this paper aims to found a hypothesis under the premise that the “genre” is a variation, the “contact” is always the story, and the “connection” is the aesthetic form. This hypothesis is used to analyze medium-length film *Kotonoha no Niwa .The Garden of Words*, (2013), but might help to understand his works as a whole.

KEYWORDS: Anime, Makoto Shinkai, cinematographic world, narrative theory.

INTRODUCCIÓN

El estreno de *Your name* (*Kimi no Na wa*), a mediados del 2016, supone un reconocimiento internacional de Makoto Shinkai como realizador. Por supuesto, esta es solo la última obra de su universo autoral, el cual se viene desarrollando desde finales de los noventa, y en el que se cuentan largometrajes animados, cortometrajes animados, tomos de manga y novelas[1]. La forma en la que se ha edificado este universo autoral asume la concepción de autor transmedia, en la medida en la que la narrativa de Shinkai toma forma en diferentes medios, pero siempre está orquestada desde el autor. En este sentido, sirve como ejemplo el mismo *Your name* (*Kimi no Na wa*), que tiene desarrollo como manga, novela y largometraje animado; todas obras hechas por Shinkai. Además de esto, cabe resaltar que el estudio CoMix Wave Films, Inc. es el único encargado de realizar sus obras animadas, en las que el autor japonés es tanto director, como guionista y productor. Así, se puede afirmar que la obra de Shinkai se ha gestado y desarrollado en un universo autoral propio, lo que le ha dado la posibilidad de ir construyendo una apuesta estética también propia con cada elemento que integra al entramado narrativo.

Se ubica, entonces, a Shinkai como escritor, productor, animador y magaka japonés, a partir de lo que Hernández (2017) concibe como autor transmedia:

[...] la narración transmedia ideal [...] al cumplir con los criterios de intencionalidad, coherencia y difusión programada, no solo permite la existencia de un autor –en el sentido más completo de productor, director o responsable último de la comunicación–, sino que la convierte casi en un requisito (p. 149) .

Ahora bien, partiendo de esa noción de “autor transmedia”, el universo narrativo de Shinkai ha recibido atención de la crítica internacional, sobre todo a raíz de su última película. Además de esto, su obra (y en ella, principalmente, sus largometrajes) ha sido objeto de reflexión en distintos espacios dedicados al mundo del anime. Por otra parte, al consultar en bases de datos (Jstor, EBSCOhost, Google Scholar) se encontraron algunos artículos que se aproximan a sus narrativas animadas desde varias perspectivas: reflexiones socio-histórico-críticas sobre *The place promised in our early days* (Walker, 2009; Duke, 2014); transmedia en el anime y manga *5 centimeters per second* (Miwa, 2016); sci fi y visión de mundo en *Voices from a distant star* (Kuge, 2007; Ono, 2008; Thomas, 2014).

Sobre este panorama, resulta valioso explorar y comprender la visión de mundo y la apuesta estética de este autor, que se está convirtiendo en un importante referente de la narrativa transmedia japonesa, con todo lo que esto implica. Así pues, como contribución a dicho panorama, el presente texto tendrá como objeto central el desarrollo de una hipótesis de acercamiento a la narrativa de las películas, asumiendo una premisa según la cual el género es una variación, el contacto es siempre la historia y la conexión es la forma estética (de acuerdo con los conceptos de Bajtín). Se busca, pues, construir aquella premisa como hipótesis, de tal forma que se sigan los elementos que ha ido dejando la narrativa de las películas y se adecúen algunos conceptos de disciplinas que resulten pertinentes.

Ahora bien, sin desconocer las dinámicas de la industria japonesa del entretenimiento ni los retos teórico-metodológicos que implica acercarse al entramado simbólico y narrativo de sus productos, se considera relevante aportar al estudio de lo que ofrece el anime como narrativa audiovisual con una apuesta estética y una visión de mundo. Así, en primera instancia se plantea un acercamiento a las dinámicas en las que se ha consolidado el anime y se presenta una constelación de trabajos que se han interesado por comprender dicho universo.

ENTRE LA CONVERGENCIA Y LA MIRADA CRÍTICA DEL ANIME COMO PRODUCTO CULTURAL

En el 2003, Henry Jenkins, el estudioso de medios, planteaba lo siguiente en un artículo del *Technology Review* del MIT: “Let’s face it: we have entered an era of media convergence that makes the flow of content across multiple media channels almost inevitable” (párr. 3). A pesar de que el tránsito de contenidos entre diversos medios y materiales no es una mediación nueva, las industrias culturales de nuestro tiempo han potenciado enormemente esta transmedialidad, al hacer de esa convergencia una normalidad en las lógicas de producción de contenidos culturales. Aunado a esto, el fenómeno llamado “globalización” se ha ido complejizando y ha dado paso a una comunicación de afectaciones transnacionales, en la que los múltiples agentes afectan y son afectados en procesos de creación, distribución y recepción.

Esa convergencia de medios ha sido parte constitutiva de la animación japonesa (de aquí en adelante “anime”), como parte de una industria compleja: “La industria del manga, como reflejo de esas nuevas necesidades, presenta un complejo entramado de narraciones cross-media, del cual el anime, los videojuegos y el manga son sólo los productos más conocidos” (Hernández, 2013, p. 15). La visión comunicativa de la consolidación de este modelo muestra cooperaciones creativas en el surgimiento y en la expansión de las narraciones. Estas cooperaciones se dan desde el ámbito productivo inicial hasta las recepciones prosumidoras, movilizandando procesos complejos cuyos nodos se tejen en redes activas.

Con las prácticas de este modelo, la industria japonesa del entretenimiento ha ido en escalada a partir de los años noventa del siglo pasado (Mangirón, 2012). El mismo Jenkins (2013), citado antes, propuso la siguiente idea en una entrevista colectiva: “The media mix is anime’s life support system” (párr. 21). Siguiendo la definición de Hernández (2013): “el media-mix designa la estrategia o conjunto de acciones por medio de las cuales las historias pueden llegar a un público determinado” (p. 58). Así que aproximarse al fenómeno del anime implica, en primera instancia, reconocer dichas dinámicas base y comprender parte del entramado comunicativo del que las narrativas de este hacen parte.

Junto con la transmedialidad, la “transculturalidad” es un concepto necesario para pensar las narrativas del anime. La industria japonesa del entretenimiento ha sido capaz de pensarse desde una identidad cultural local/global para conectar con públicos hacia diversos mercados transnacionales. Aquí, el concepto de “glocalización” (glocalisation) (Robertson, 1994) puede servir para comprender cómo los productos estéticos de un mercado local han escalado hacia un mercado global y cómo, en el proceso, se han ido transformando de acuerdo con los universos simbólicos en los que se reinventan. En el caso del anime, los elementos compositivos de sus narrativas han construido unas apuestas estéticas de múltiples niveles, desde una visión nicho de la cultura tradicional/popular japonesa hasta productos híbridos que reapropian elementos de la cultura de origen con aspectos de las culturas de contacto.

Teniendo en cuenta estos elementos, se puede decir que el anime (como parte de un media-mix) es un producto que ha llegado a distintas sociedades y culturas, con las que ha construido comunicación en distintos niveles. De allí es posible pensar los diversos ángulos que este fenómeno ofrece. Actualmente, se pueden rastrear líneas de estudio y trabajos de investigación que se han interesado en estudiar el anime desde distintas disciplinas y hacia diferentes aristas[2]. Hay intereses investigativos por los contenidos en tanto obras audiovisuales (LaMarre, 2009), por los consumidores en tanto sujetos activos y partícipes de comunidades (Niu, Chang y Tsai, 2012), por los trabajadores de la industria de la animación japonesa (Okeda & Koike, 2010), por el anime como ejemplo de “glocalización” sociológica (Yui, 2010) y de creatividad transcultural (Denison, 2010). Aquí resalto, en las investigaciones en lengua española, los trabajos de Hernández (2013, 2017) sobre las narrativas cross-media en el anime, el manga y los videojuegos. Este autor plantea la necesidad de un modelo que sea capaz de abordar las propiedades de las narrativas que se expanden en las lógicas cross-media y, para ello, desarrolla una reflexión y adecuación teórica desde los estudios culturales, los estudios de medios, la teoría narrativa y el problema de los géneros, proponiendo una metodología que aplica, a manera de caso de estudio, a la franquicia de Full Metal Alchemist.

Parte de estos estudios se han centrado en las narrativas desarrolladas por las formas del anime en tanto obras que ofrecen una apuesta estética y configuran una visión ético-política. Allí, se encuentran análisis interpretativos específicos sobre líneas de trabajo a partir autores, series, películas y ovas, a saber: valores religiosos y espirituales (Born, 2009), memoria y relaciones humanas (Ranyard, 2006; Swale, 2015), identidad y existencia (Jackson, 2012; Napier, 2005), medios de comunicación y mundos digitales (Steinberg, 2012; Figal, 2010). Esta porción del campo de estudio sobre el anime permite una reflexión focalizada que, para el presente trabajo, funciona como antecedente y punto de partida para proyectar desarrollo.

Hay inquietudes que surgen cuando las formas del anime son criticadas por las miradas de sus espectadores habituales, quienes terminan por asumir las obras seriadas o los largometrajes como variaciones “más o menos aceptables” de un arquetipo que se consolida producto a producto (manga, serie de anime, novela ligera, live action movie, largometraje animado). Los estudios académicos, de la porción enunciada en el párrafo anterior, se enfocan sobre algunas obras y van tejiendo implícitamente algunas preguntas: ¿Cómo se pueden abordar las conexiones de los universos simbólicos que podrían desarrollar apuestas estéticas diferentes que parten de contenidos similares? ¿El problema del género se resuelve en la reproducción de narrativas anquilosadas? ¿La recurrencia de temas es solo parte de la misma reproducción o está planteando una nueva problemática de la representación frente a las mismas lógicas de comunicación de las que el anime hace parte? Los productos del anime siguen construyendo su entramado representacional y narrativo, desde la adaptación de un shōjo con narración genérica, hasta el largometraje de autor, y esto nutre el abanico de retos para quien se quiera aproximar a la comprensión de esta parte de la industria japonesa del entretenimiento.

EL GÉNERO COMO VARIACIÓN, EL CONTACTO COMO HISTORIA, LA CONEXIÓN COMO FORMA

En el texto “Tesis sobre el cuento”, el escritor argentino Ricardo Piglia (2000) plantea lo siguiente sobre la forma de los cuentos de Jorge Luis Borges: “Para Borges la historia 1 es un género y la historia 2 es

siempre la misma. Para atenuar o disimular la esencial monotonía de esa historia secreta, Borges recurre a las variantes narrativas que le ofrecen los géneros” (p. 110). Sin abusar de la analogía, una revisión del anime de Makoto Shinkai dejó como inquietud un aspecto que parece constante en la construcción de su narrativa. Es claro que un asunto es el cuento como literatura y, otro, el largometraje animado como cine; sin embargo, la posibilidad en cuanto a procedimientos narrativos, aunada a otros aspectos que se desarrollarán en este apartado, llevó a formular una hipótesis de acercamiento a la obra animada de Shinkai. Tal hipótesis consiste en que la narrativa de este autor japonés está construida sobre una triple articulación, en la que los aspectos compositivos genéricos son trabajados como variación sobre una historia cuyo desarrollo depende de esos mismos elementos genéricos, para que, sobre la arquitectura profunda de la narrativa, una misma conexión moldee la forma de la historia y, con esto, los elementos genéricos involucrados. Desarrollar esta hipótesis ocupa el presente apartado.

La noción de “género” ha sido un problema epistemológico relevante, cuyos desarrollos abarcan desde las estructuras textuales hasta los retos de comprender las narrativas actuales, pasando por la historiografía literaria. Las concepciones de pertenencia a un grupo bajo unas características formales, la taxonomía de rasgos, la conexión de forma a un contexto determinado, todas son posibilidades de asumir aquella noción. Con todo, ya que estamos en un acercamiento específico al anime, puede resultar adecuado partir de Hernández (2013), ya que en su disquisición sobre esta noción busca consolidar una conceptualización que sea satisfactoria para la aplicación a nivel de cross-media:

[...] la anteriormente rígida etiqueta de género ha dado paso a una noción más flexible que adopta dos formas diferentes pero complementarias: la de la desintegración de elementos genéricos en elementos asimilables o traducibles a diferentes lenguajes, y el de las diferentes formas de hibridación de géneros (p. 247).

Es claro que este autor está pensando en escala cross-media, pero estas ideas conectadas con las dinámicas propias de la industria japonesa del entretenimiento permiten pensar que autores como Makoto Shinkai usan esas potencialidades de los elementos genéricos para la creación de su narrativa. Aquí es cuando aparece la reflexión crítica, pero también comprensiva, de la potencialidad de los elementos genéricos, puesto que en formas como la de la serie de anime aquella potencia se reduce en muchos casos a producción y audiencias: es decir, encierra en sí misma elementos genéricos para producir y reproducir narrativas anquilosadas.

Sin embargo, en la hipótesis planteada la narrativa de Makoto Shinkai trabaja los elementos genéricos como una “variación”: esto implica que se asumen aspectos compositivos de las lógicas de verosimilitud de un mundo posible y que estos se recomponen en el universo narrativo concreto. Al trabajar sobre la noción de *sekai* (mundo) en el Kabuki, Eiji & Steinberg (2010) afirman que

Within the terminology of Kabuki there is the concept of “world” that has almost the exact same meaning as the term “worldview” within the anime industry. [...] The term “world” has the same meaning as “world-view” or “grand narrative,” and each individual small narrative corresponds to the term “variation” (p. 111).

Así que de la disposición, combinatoria y desarrollo de los elementos genéricos depende la posibilidad de hacer una variación en uno de los mundos del anime y, aún más, de hacer de esta lógica una concreción de narrativas que ofrezcan propuestas estéticas. Frente a esto, los mismos Eiji & Steinberg (2010) llegan a una conclusión no muy alentadora en la que: “the final stage of narrative consumption points to a state of affairs wherein making a commodity and consuming it merge into one” (p. 113).

En esta línea de desarrollo, se puede afirmar que Shinkai ha explorado como “variaciones” esos “mundos” y, en la hipótesis formulada, esas variaciones son el primer elemento de articulación en su universo narrativo:

- En *Hoshi No Koe* (Voices from a Distant Star, 2002) se presenta una narración que asume como elementos compositivos los viajes interplanetarios, las tecnologías de la comunicación en distancias años-luz y la lucha entre mechas y una raza marciana. Se puede decir que sus elementos genéricos son de la ciencia ficción.

- En *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho* (*The Place Promised in Our Early Days*, 2004) hay dos elementos genéricos principales: una resolución diferente de la Segunda Guerra Mundial y los universos paralelos; por tanto, hay una composición tanto de ucronía como de ciencia ficción.
- En *Hoshi o Ou Kodomo* (*Children Who Chase Lost Voices*, 2011) se parte de un nivel de realidad con unas verosimilitudes propias hacia otro nivel de realidad también con sus propias verosimilitudes. Así, en el primer nivel hay una cotidianidad rural japonesa en la que irrumpe, en el nivel de realidad, una criatura que va a suponer el inicio de ese otro nivel de realidad (Agartha), que va a ser recorrido por la protagonista. Allí, en cuanto a niveles de realidad, hay elementos genéricos de lo fantástico/sobrenatural aunado al descubrimiento por medio del viaje, el cual supone la aventura.
- En *Byōsoku Go Senchimōtoru* (*5 Centimeters Per Second*, 2007) y *Kotonoha no Niwa* (*The Garden of Words*, 2013) el conflicto por las situaciones y decisiones en un mundo que implica lo laboral, lo educativo y lo relacional constituyen aspectos dramáticos como elementos genéricos.
- En *Kimi no na wa* (*Your name*, 2016) la combinación de viajes en el tiempo sobre intercambio de cuerpos plantea un elemento genérico a medio camino entre lo fantástico y la ciencia ficción.

Este listado de elementos genéricos tiene dos funciones en la narrativa de Shinkai: ofrecer derroteros de verosimilitud en un mundo posible y ser apropiados por la historia para trabajar la forma. En otras palabras, el género no se agota en sí mismo para determinar la historia, sino que está allí como variaciones de una historia que siempre es la historia de un contacto. Estas variaciones pueden ser la existencia de viajes interplanetarios o una ucronía donde Japón está dividido. Así, esta articulación supone que en Shinkai la historia es la serie de acontecimientos específicos a través de los que desarrolla un contacto, mientras que el género determina rasgos formales y semánticos a través de los que este contacto se constituye.

Aquí, la noción de “historia” se asume como concepto de la teoría narrativa, en la conceptualización de Bal (1990):

Un texto narrativo será aquel en que un agente relate una narración. Una historia es una fábula presentada de cierta manera. Una fábula es una serie de acontecimientos lógica y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un acontecimiento es la transición de un estado a otro. Los actores son agentes que llevan a cabo acciones (p. 13).

Por una parte, en las historias que desarrollan las películas de Shinkai casi siempre hay dos personajes principales (agentes con rasgos en algún grado de definición y construcción), con excepción de *Hoshi o Ou Kodomo* (*Children Who Chase Lost Voices*, 2011)[3], que se encuentran y se afectan: es a esta trama de encuentros y afectos a lo que se está llamando “contacto”. La manera en que los personajes desarrollan ese contacto es asumida por la narrativa de la película como la historia focalizada que se desarrolla. Sin embargo, ese contacto tiene una vigencia, está limitado por las decisiones de los mismos personajes en las contingencias del mundo posible. Se puede afirmar que es un contacto precisamente por su carácter transitorio y de fugacidad, pero también de fatalidad y consecuencia; es necesario que esos personajes se encuentren y se alejen, con las peripecias precisas, para depurar la estructura compositiva de la narrativa de Shinkai.

Por otra parte, los personajes que, de alguna forma, entretejen la serie de acontecimientos, están ubicados en un momento de tránsito en su vida; el contacto es lo que toca su existencia para empezar a asumir ese tránsito. En cada personaje se genera una doble movilidad emotiva: la que va hacia su propia transformación y la que va hacia ese otro, a cuyo contacto debe su posibilidad de transformación. Shinkai crea diversas formas de resolución de la historia. Por ejemplo, en *Hoshi No Koe* (*Voices from a Distant Star*, 2002) hay una distancia que crece en años-luz entre los protagonistas, dados sus elementos genéricos de ciencia ficción, pues uno de ellos se queda en el planeta tierra y otro se adentra en el espacio, y, con ello, el contacto se va difuminando. Así también en un drama como *Byōsoku Go Senchimōtoru* (*5 Centimeters Per Second*, 2007) se da esta construcción: es una distancia que crece cinco centímetros por segundo, a través de la metáfora de los pétalos de cerezo, con las decisiones tomadas y asumidas por los personajes. Con estos ejemplos también

se puede observar que, independientemente de los elementos genéricos que varían, la historia es siempre la de ese contacto.

Sobre esta articulación planteada entre el género como “variación” y el contacto como “historia”, resulta interesante traer como elemento de visión y cohesión la noción de “sekai-kei”:

This new term of sekai-kei, or the genre pre-occupied with ‘self-absorbed visions of the world’ posits that the private love relationship of the main character and the heroine (‘you and me’ exclusively) is directly connected to the vague yet ontological issue of ‘the end of the world’ without depicting the outside/external world (Ono, 2008: 2).

Esta noción es trabajada por Shinkai a través de construcciones visuales en las que se focalizan los elementos de la historia; es decir, el desarrollo del contacto entre los personajes a través de los elementos del mundo-contexto. Sin embargo, esta visión del sekai-kei ha sido asociada con el paroxismo de “no vale la pena hacer más allá de mí”, también relacionado con el fenómeno hikikomori. Frente a ello, el trabajo de Thomas (2014) plantea la revisión del sekai-kei en el anime, no como una retirada frente al mundo, sino como la reivindicación del yo, mi contacto con el otro y la responsabilidad con el mundo, a pesar de esa invisibilización deliberada de la mediación de la dimensión social amplia. Esta apuesta puede establecer una correlación significativa con la articulación que hace parte de la hipótesis central ya que, en diferentes escalas, Shinkai propone a individuos en tránsito cuyo contacto los hace pensar sobre sí mismos y sobre el otro y, con ello, en su posición por construir en el mundo-contexto.

Para finalizar con el último aspecto de la hipótesis, se plantea la conexión como “forma”. Es necesario precisar que la noción de “forma” se ha adoptado de la teoría del objeto estético de Bajtín (1989):

La forma artística es la forma del contenido, pero realizada por completo en base al material y sujeto a él. Por ello, la forma debe entenderse y estudiarse en dos direcciones: 1) desde dentro del objeto estético puro, como forma arquitectónica orientada axiológicamente hacia el contenido (acontecimiento posible, y relacionada con éste; 2) desde dentro del conjunto material compositivo de la obra: es el estudio de la técnica de la forma (p. 60).

A pesar de que este teórico ruso dirige sus disquisiciones hacia la obra literaria, es uno de los autores cuya problemática sobre el objeto estético trasciende sus propios marcos de referencia. Se adopta el concepto de “forma” para considerar el direccionamiento axiológico de una obra que, si bien orienta su arquitectura, está realizada en la estructura compositiva de la obra. Así que los dos primeros anclajes de la hipótesis que se ha desarrollado están en el conjunto material compositivo, es decir, en la estructura de los elementos compositivos, a saber: los elementos genéricos y la dinámica de la historia.

Trabajada a partir de esos elementos, se plantea la forma como esa constante de direccionamiento axiológico. En la cinematografía animada de Makoto Shinkai, se considera que la forma es el reconocimiento del tejido secreto del mundo, la conexión profunda y privada con el otro que permite, a su vez, acercarse a uno mismo y a lo otro, lo compartido, lo público. Teniendo en cuenta la hipótesis, esa “forma” es lo que se plantea y se teje a través de la narrativa anime de Shinkai. Sin duda, es difícil enunciar la forma, pues está visionada a partir de los elementos compositivos, pero está en un nivel relacional, direccional y axiológico que, según lo planteado por Bajtín, no debe ser confundido con el material y el contenido. Con todo, si hubiera que plantear un símbolo en el plano del contenido, que sea capaz de visionar la totalidad de esa conexión como “forma” en las distintas obras de Shinkai, sería la del musubi en *Kimi no na wa* (Your name, 2016), como ese tejido secreto de la naturaleza y la vida, en el que todo es parte de una interconexión incesante, sobre el tiempo y el espacio (Rankin, 2010).

DISCUSIÓN

El jardín de las palabras como punto de discusión de la hipótesis

Hasta aquí se ha desarrollado una hipótesis de trabajo para el acercamiento a la narrativa de la obra cinematográfica de Mokoto Shinkai. Variación, contacto y conexión son los ejes sobre los que se construyó

dicha hipótesis, a partir de apropiaciones de teoría narrativa, concepciones estéticas y elementos culturales. En el apartado anterior, se tomaron varios elementos de las películas de Shinkai para ir tejiendo los planteamientos sobre aquellos ejes y depurar la forma de la hipótesis. Ahora bien, en este apartado se proyecta la discusión de la hipótesis a partir de un acercamiento a *El Jardín de las palabras*, un mediometraje de Shinkai.

En *Kotonoha no Niwa* (*The Garden of Words*, 2013) se desarrolla un drama que parte del encuentro entre dos personajes una mañana lluviosa de junio en un jardín público de Tokyo. Takao Akizuki, un estudiante de 15 años, reflexiona sobre el contacto con los otros mientras va en tren al instituto, sobre el olor a naftalina de un traje y la sensación de tener cerca un paraguas húmedo de otra persona. Visualmente, hay una alternancia de planos para construir dos imágenes contrapuestas que se irán uniendo: en la primera, hay trenes en planos generales y en detalle, así como gente dibujada de espalda o con líneas duras en el rostro, muy junta en un vagón y saliendo de una estación; en la segunda, hay un verde insistente sobre agua, una rama muy verde y llovida. Así, cuando Akizuki confiesa en su narración en off que se salta las clases, se lo muestra entrando en un jardín público y se hace un zoom out que encuadra esas dos imágenes que habían sido construidas por separado: una parte del jardín verde-horizontal y un edificio gris-vertical. Allí, en un gazebo, se da el encuentro: un estudiante que se ha saltado las clases y una mujer que bebe cerveza (antes hay un plano en el que aparece un cartel en el que se indica que no se puede beber alcohol en el parque). Él dibuja en su cuaderno un diseño de zapatos de mujer, recorre a la mujer con su mirada y sospecha que se conocen de alguna parte; cuando le pregunta, ella lo niega. Allí, se ve una construcción que es recurrente en momentos específicos de la película: elementos verticales que se interponen entre los dos, como un corto circuito sobre algo que tendría la potencia para fluir, pero no fluye. La mirada de ella sobre él plantea la sospecha de que miente. La escena finaliza con ella recitando la primera parte de un tanka del Man'yōshū (1965):

Narukami no shimashi toyomite
sashikumori ame mo furabaya
kimi ga tomaran (p. 340).
If the thunder rolls for a while
And the sky is clouded, bringing the rain,
Then you will stay beside me (p. 58).

Mientras lo recita, entra en el espacio de él, el cual estaba delimitado visualmente por una viga del gazebo, pero sale del mismo con la pregunta que deja el tanka, como forma literaria en la que se espera una respuesta de otro, luego de ser articulada la primera parte. Allí se acaba la escena y aparece el título de la película, cuyo fondo inicialmente blanco es tinturado por acuarela de tonos verdes.

Estos primeros cinco minutos del mediometraje de Shinkai plantean aspectos que serán constitutivos de toda la apuesta como obra estética de *El jardín de las palabras*. Si se acude a la hipótesis desarrollada en el apartado anterior, se pueden plantear los siguientes puntos de partida a un análisis-interpretativo exhaustivo:

- El drama, como género, es construido como un microuniverso de correspondencias (el jardín). La clave de su variación está en cómo el tiempo y el espacio permiten que se acompañe lentamente el surgimiento de la situación dramática, constituida por la pregunta y el reconocimiento del otro en una dimensión más allá de ese microuniverso y, al mismo tiempo, la conciencia de lo fundamental de ese microuniverso para poder reconocer lo primero.
- Íntimamente conectada con la situación dramática, está la historia del contacto entre Takao Akizuki y Yukari Yukino, la mujer, inicialmente sin nombre, que es una profesora del instituto al que asiste Akizuki. A nivel formal, este contacto está dado por la segmentación del tiempo del drama: primer encuentro > encuentros en la temporada de lluvias > ausencia en el verano > momento de reconocimiento afuera del microuniverso (instituto) y adentro del microuniverso (lluvia torrencial en jardín) > momento final de contacto afuera del microuniverso (escena del apartamento) y separación > planos finales en los que los dos personajes están en contextos aparte. Así, en un nivel

compositivo, la historia de la película es el encuentro y la separación, como ese contacto fugaz y necesario.

- Esto, lleva a la pregunta por la forma, por esa dirección axiológica construida sobre los demás componentes. En la hipótesis se afirmaba que en las películas de Shinkai es la conexión, el musubi; en esta película, por su parte, la conexión que deja el contacto entre estos personajes, que desean aprender a caminar, es lo que los hace, desde una visión existencial, descubrir la posibilidad y responsabilidad (con ellos mismos) de encontrar una forma de movimiento en el mundo. La película inicia con el color verde y los trenes, y finaliza con el color blanco y los zapatos; en su universo narrativo, hay un tránsito que direcciona y da la posibilidad de darle sentido a ese movimiento.

La hipótesis desarrollada busca plantear un punto de discusión para acercarse y pensar el universo narrativo cinematográfico de Shinkai, como la posibilidad de un tejido total que va haciendo nudos en correspondencia con otros y que se ensancha con la obsesión estética del autor por plantear y replantear esos mundos de variación, contacto y conexión. Así, esta hipótesis se proyecta, no como una forma de simplificar la obra de Shinkai, sino como una forma de identificar sus recurrencias narrativas y de ahondar en sus apuestas estéticas. De allí que, a través del microanálisis hecho en esta sección, se pudo observar que la hipótesis permitió construir claves de entrada a Kotonoha no Niwa (*The Garden of Words*, 2013) y que, con ellas, fue posible direccionar las visiones estéticas que construía la obra, no como una “serialidad”, sino con sus elementos propios y auténticos. Por ello, se necesitarían más lecturas que pusieran a prueba la hipótesis de trabajo y, junto a esto, la apropiación de uno de los autores a considerar en el panorama del anime actual.

CONCLUSIÓN

Acercarse a la industria japonesa del entretenimiento es una labor de reconocimiento de complejidades en un tejido material y simbólico que demanda una mirada epistemológica amplia. Las narrativas que surgen allí son múltiples, tejidas a través de lógicas cross-media y transmedia, en estrategias media-mix. Frente a ello, hay un interés por pensar y comprender estos universos a partir de distintas miradas epistemológicas, que van desde la académica hasta el fan.

Un autor como Makoto Shinkai surge de estas lógicas y empieza a construir su universo narrativo. Llamen la atención los elementos compositivos y arquitectónicos de los que hace uso, así como sus correspondencias simbólicas y la posibilidad que encuentra de establecer conexiones significativas hacia afuera desde temas y contextos locales. Así, este artículo buscó desarrollar una apuesta de acercamiento a través del planteamiento de una hipótesis en las articulaciones de tres ejes: el género, la historia y la forma. Quizá, pueda ser un punto de partida de investigaciones sobre la obra cinematográfica de este creador japonés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid, España: Taurus.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid, España: Cátedra.
- Born, C. A. (2009). In the footsteps of the master: Confucian values in Anime and Manga. *ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, 17(2), 39-53.
- Denison, R. (2010). Transcultural creativity in anime: Hybrid identities in the production, distribution, texts and fandom of Japanese anime. *Creative Industries Journal*, 3 (3), 221-235.
- Duke, S. (2014). The multiplicities of empire and the libidinal economy in Makoto Shinkai's *The Place Promised in Our Early Days*. *Science Fiction Film & Television*, 7 (3), 387-407.
- Eiji, Ō., y Steinberg, M. (2010). World and variation: The reproduction and consumption of narrative. *Mechademia*, 5 (1), 99-116.

- Figal, G. (2010). Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent. *Mechademia*, 5 (1), 139-155.
- Hernández-Pérez, M. (2013). *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (Tesis de doctorado). Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Hernández-Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza, España: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Jackson, C. (2012). Topologies of Identity in Serial Experiments Lain. *Mechademia*, 7 (1), 191-201.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. [Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling], Technology Review. Recuperado de <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2013, 08 de noviembre). "Media Mix is Anime's Life Support System": A Conversation with Ian Condry and Marc Steinberg (Part One). The official weblog of Henry Jenkins. [web log post]. Recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2013/11/media-mix-is-animes-life-support-system-a-conversation-with-ian-condry-and-mark-steinberg-part-one.html>
- Kuge, S. (2007). In the World That Is Infinitely Inclusive: Four Theses on "Voices of Distant Star" and "The Wings of Honneamise". *Mechademia*, 2, 251-266.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: a Media Theory of Animation*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, 24, 28-43.
- Miwa, C. (2016). 5 Centimeters per Second. A Close Analysis of Two Forms of Media. *Mānoa Horizons*, 1, 34-38.
- Napier, S. J. (2005). The problem of existence in Japanese animation. *Proceedings of the American philosophical society*, 149 (1), 72-79.
- Niu, H.J., Chiang, Y.S. & Tsai, H.T. (2012). An Exploratory Study of the Otaku Adolescent Consumer. *Psychol. Mark.*, 29, 712-725.
- Ono, Y. (2008). Nostalgia and Futurism in Contemporary Japanese Sci-Fi Animation. *Asiascape Occasional Papers* 3. 1-9. Recuperado de: http://www.asiascape.org/resources/publications/asiascape_ops_3.pdf
- Okeda, D. & Koike, A. (2010), Working conditions of animators: The real face of the Japanese animation industry. *Creative Industries Journal*, 3 (3), 261-271.
- Piglia, R. (2000). *Formas breves*. Barcelona, España: Anagrama.
- Rankin, A. (2010). *Shinto: A Celebration of Life*. Hants: O-Books.
- Ranyard, J. (2006). Japanese Anime and the Life of the Soul: Full Metal Alchemist. *Psychological Perspectives*, 49 (2), 267-277.
- Robertson, R. (1994). Globalisation or Glocalisation. *Journal of International Communication*, 1 (1), 33-53.
- Steinberg, M. (2012). Inventing Intervals: The Digital Image in Metropolis and Gankutsuō. *Mechademia*, 7 (1), 3-22.
- Swale, A. (2015). Miyazaki Hayao and the Aesthetics of Imagination: Nostalgia and Memory in Spirited Away. *Asian Studies Review*, 39 (3), 413-429.
- The Manyōshū. (1965). New York, Estados Unidos: Columbia University Press.
- Thomas, S. (2014). *Sekai-kei as Existentialist Narrative: Positioning Xenosaga within the Genre Framework* (Tesis de maestría). The Ohio State University, Ohio, Estados Unidos.
- Walker, G. (2009). The Filmic Time of Coloniality: On Shinkai Makoto's "The Place Promised in Our Early Days". *Mechademia*, 4, 3-18.
- Yui, K. (2010). Japanese Animation and Glocalization of Sociology. *Sociologisk Forskning*, 47 (4), 44-50.

NOTAS

- [1] Aquí no contamos sus colaboraciones en video juegos o spot publicitarios, puesto que no hacen parte de eso que se está llamando “universo autoral”.
- [2] Para ver referencias de estudios sobre manga, anime y videojuegos, hasta el 2013, se puede consultar el Estado de la Cuestión de la Tesis Doctoral de Hernández (2013), que plantea una visión analítica y crítica de los textos que agrupa.
- [3] La particularidad en esta película son los agentes que intervienen en los niveles de realidad de la historia y, con ello, en los niveles de encuentro de los personajes en Agatha.