

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

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

Sergio Daniel Rojas-Sierra¹

Resumen

Makoto Shinkai, como director de cine, 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 en la que 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 usa esta hipótesis para analizar el mediometraje *Kotonoha no Niwa* (El jardín de las palabras, 2013). Así, esta hipótesis se proyecta como una forma de comprensión de sus obras.

Palabras clave: Anime; Makoto Shinkai; universo cinematográfico; hipótesis de trabajo; teoría narrativa

Abstract

Makoto Shinkai, as a film director, has achieved international renown during past years, mostly for his last movie *Kimi no na wa* (Your name, 2016). His narrative universe goes through different genres and formats, including novels, films, shorts, and manga. Focusing on the narratives of his cinematographic world, this paper aims to develop a hypothesis under the premise in which the genre is a variation, the contact is always the story, and the connection is the aesthetic form (according to Bakhtin's categories). This hypothesis is used to make an analysis of medium-length film *Kotonoha no Niwa* (The Garden of Words, 2013). Such a hypothesis intends to lead towards an understanding of his works.

Keywords: Anime; Makoto Shinkai; cinematographic world; working hypothesis; narrative theory

Tipología: Artículo de reflexión

Recibido: 19/08/2017

Evaluado: 04/12/2017

Aceptado: 18/12/2017

Disponible en línea: 29/12/2017

Como citar este artículo: Rojas-Sierra, S.D. (2018). La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo. *Jangwa Pana*, 17 (1), XX-XX. Doi: <http://xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx>

¹ Magister en Comunicación y Medios. Universidad de la Salle. Colombia. Correo electrónico: sdrojas@unisalle.edu.co. ORCID ID: 0000-0002-9649-8119

Introducción

El estreno a mediados del 2016 de *Your name* (*Kimi no Na wa*) 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. La forma en que se ha edificado este universo autoral asume la concepción de autor transmedia, en la medida que la narrativa de Shinkai toma forma en diferentes medios, pero siempre está orquestada desde el autor; como ejemplo, el mismo *Your name* (*Kimi no Na wa*) tiene desarrollo como manga, novela y largometraje animado, todas obras hechas por él. Además, el estudio CoMix Wave Films, Inc., es el único encargado de sus obras animadas, en las que el autor japonés es tanto director, como guionista y productor. Así que 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 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 su obra (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* (Duke, 2014; Walker, 2009); 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, puede ser valioso comprender la visión de mundo y la apuesta estética de este autor, el cual se está convirtiendo en referente de la narrativa *transmedia* japonesa, con lo que ello implica. Así pues, el presente del texto, como contribución a aquel panorama, tendrá como objeto central el desarrollo de una hipótesis de acercamiento a la narrativa de las

películas. Asumiendo una premisa en la que 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), este artículo busca 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 y 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 narrativas audiovisuales con apuestas estéticas y visiones de mundo. Así que 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 ese universo.

Entre la convergencia y la mirada crítica del anime como producto cultural

En el 2003, el estudioso de medios, Henry Jenkins, 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 expansión de las narraciones, cooperaciones que se dan desde el ámbito productivo inicial hasta las recepciones prosumidoras, moviendo unos 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, citado antes, propuso la siguiente idea en una entrevista colectiva: "The media mix is anime's life support system" (2013, 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 esas dinámicas base y comprender parte del entramado comunicativo del que las narrativas del anime 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 (glócalisation) (Robertson, 1994) puede servir para comprender cómo los productos estéticos de un mercado local se han tejido escaladamente hacia un mercado global, y 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, y ha construido comunicación en distintos niveles con estas. De allí es posible pensar los diversos ángulos que este fenómeno ofrece. Actualmente, se pueden rastrear líneas de estudios y trabajos de investigación que se han interesado en estudiar el anime desde distintas disciplinas y hacia diferentes ángulos. 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 y 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) y Hernández (2017) sobre las narrativas cross-media en el anime, manga y 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, para proponer 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 (Figal, 2010; Steinberg, 2012). 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 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 puede 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

El escritor argentino Ricardo Piglia (2000) en el texto Tesis sobre el cuento 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 una constante en la construcción de su narrativa. Es claro que un asunto es el cuento como literatura y otra el largometraje animado como cine, pero la posibilidad en cuanto a procedimientos narrativos, aunada a otros aspectos que se desarrollarán en este apartado, llevó a formular esta hipótesis de acercamiento a la obra animada de

Shinkai: la narrativa 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 elementos genéricos, pero que siempre, sobre la arquitectura profunda de la narrativa, una conexión, que siempre es la misma, moldea la forma de la historia y con esto los elementos genéricos involucrados. Desarrollar esta hipótesis ocupa el presente apartado.

La noción de género es todo un problema epistemológico, cuyos desarrollos abarcan desde las estructuras textuales pasando por la historiografía literaria hasta los retos de comprender las narrativas actuales. 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, cierre en sí mismo de 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 recomponen en el universo narrativo concreto. Eiji y Steinberg (2010) al trabajar sobre la noción de *sekai* (mundo) en el Kabuki 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 aun más, 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; en el primero 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, el cual 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 Senchimētoru* (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, si en Shinkai el contacto es la *historia*, el género determina rasgos diegéticos a través de los que se constituye ese

contacto, pero la serie de acontecimientos que están en primer plano es siempre la *historia* de cómo da ese contacto.

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 lógicos 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).

Ahora bien, 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)², que se encuentran y se afectan; esa trama de encuentros y afectos es lo 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

² La particularidad en esta película son los agentes que intervienen en los niveles de realidad

de la historia, y con ello los niveles de encuentro de los personajes en Agartha.

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.

Esos personajes que entretejen de alguna forma la serie de acontecimientos están ubicados en un momento de tránsito en su vida, y ese 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 *historia*. Por ejemplo, en *Hoshi No Koe* (Voices from a Distant Star, 2002) es una distancia que crece en años-luz, dados sus elementos genéricos de ciencia ficción, y el contacto se va difuminando; pero también en un drama como *Byōsoku Go Senchimōtoru* (5 Centimeters Per Second, 2007), se da esta construcción: es una distancia que crece, a través de la metáfora de los

pétalos de cerezo, con las decisiones tomadas, cinco centímetros por segundo. Con estos ejemplos, también se puede observar que, independientemente de los elementos genéricos que varían, la historia siempre es 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, p. 2)

Esta noción es trabajada por Shinkai a través de construcciones visuales en las que se focaliza 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 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 orienta su arquitectura, pero está realizada en la estructura compositiva de la obra. Así que los dos primeros anclajes de la hipótesis que se ha desarrollado están en *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).

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 Makoto 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 medimetraje 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 irán uniéndose: en la primera hay trenes en planos generales y detalle, hay 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. Cuando Akizuki confiesa en su narración en *off* que se salta las clases, entra 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 medimetraje 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 desarrolla en el apartado

anterior, se puede plantear lo siguiente como 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 permite que se acompañe lentamente al 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 de su instituto, en el que va Akizuki. La forma de este contacto está a nivel formal dada 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, la historia de la película en un nivel compositivo 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 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 correspondencias con otros y 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 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 con ellas se pudo direccionar 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 con ello la apropiación de uno de los autores a considerar en el panorama del *anime* actual.

Conclusiones

Acercarse a la industria japonesa del entretenimiento es toda 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 desde distintas miradas epistemológicas, desde la académica hasta el fan, por pensar y comprender estos universos.

Un autor como Makoto Shinkai surge de estas lógicas y empieza a construir su universo narrativo. Llama la atención sus elementos compositivos y arquitectónicos, sus correspondencias simbólicas, su posibilidad de 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 obra cinematográfica de este creador japonés.

Referencias bibliográficas

Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: 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., & 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: 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/new/s/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. y 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: 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: 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.