



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

El cine de Makoto Shinkai y el éxito de su obra "Your
Name" ("Kimi no Nawa").

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Coronado Sánchez, Anais

Tutor/a: Macias Pintado, Fernando Luis

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Resumen

Makoto Shinkai, uno de los directores de anime más taquilleros de la historia, es considerado el nuevo genio de la animación japonesa y el sucesor de grandes directores como Hayao Miyazaki, el creador de Studio Ghibli. Con su quinto largometraje *Your Name (Kimi no Na wa)* (2016) consiguió romper el récord del anime más visto en cines, convirtiéndose en su gran éxito profesional.

El director tiene la capacidad de hablar de las personas, de las relaciones humanas, de contar historias fantásticas en un mundo hiperrealista. Sus obras destacan por la importancia que cobran la cotidianidad, los detalles costumbristas y la sensibilidad con la que narra los aspectos más simples de la vida.

En este trabajo trataremos de analizar en profundidad los aspectos clave de sus obras, para poder extraer que es lo que hace único el cine de Makoto Shinkai y por qué se ha convertido en un gran referente del anime de la nueva generación. Analizaremos los temas presentes en sus obras y la narrativa. Hablaremos también de la importancia que el director le da al tiempo y al espacio y qué relación tiene con sus historias. Analizaremos la parte visual de su filmografía y qué relación tiene el entorno en la historia. Y, por último, estudiaremos el fenómeno de su mayor éxito: *Your Name*, y por qué ha marcado un antes y un después en la historia de la animación japonesa.

Palabras clave

Anime, Makoto Shinkai, animación japonesa, cine.

Abstract

Makoto Shinkai, the highest grossing anime director of all time, is considered the new japanese animation genius and the predecessor of the greatest directors like Hayao Miyazaki, the founder of Studio Ghibli. His 5th feature film, Your Name (Kimi no Na wa) (2016) beat the most seen anime record, becoming his greatest professional success.

The director has the ability to talk about human relationships, and to tell fantastic stories in a hyperrealistic world. His work is distinguished by the importance of everydayness issues, the daily life details and the sensitive way that he narrates the most simple aspects of life.

In this work we will do a detailed analysis of the key points of his work, to recognize what is what makes the Makoto Shinkai's cinema be unique and why he has become a great anime referent of the new generation. We will analyze the topics of his films and the narrative. We will also talk about the importance the director gives to time and space and the meaning they have in his stories. We will analyze the visual part of his filmography and which meaning the environment has with the stories. And finally, we will study his biggest professional peak: Your Name (Kimi no Na wa) (2016) and why it has marked a before and after in the japanese animation history.

Key words

Anime, Makoto Shinkai, japanese animation, cinema.

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción.....	pág. 6
1.1. Objetivos.....	pág. 6
1.2. Metodología.....	pág. 6
2. ¿Quién es Makoto Shinkai?.....	pág. 7
2.1. Sus inicios.....	pág. 7
2.2. El cine de autor.....	pág. 11
3. La narrativa de su obra.....	pág. 13
3.1. La distancia, el tiempo y el espacio.....	pág. 15
3.2. Las relaciones entre personajes.....	pág. 21
3.3. La ficción vs. la realidad.....	pág. 24
3.4. La figura femenina.....	pág. 27
4. El entorno como elemento narrativo y artístico.....	pág. 29
5. Análisis del fenómeno <i>Your Name</i>.....	pág. 37
6. Conclusiones.....	pág. 44
7. Bibliografía.....	pág. 45

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Cartel del cortometraje Other Worlds (1997). En él podemos ver el estilo de dibujo monocromo.	2
Imagen 2. Frame del cortometraje Ella y su gato (1999). Vemos la diferencia de realismo entre el gato y el resto de elementos.	2
Imagen 3. Cartel de la película El viaje de Chihiro (2001) dirigida por Hayao Miyazaki. Ganadora de un Oscar a mejor película de animación.....	2
Imagen 4. Frame de la película Viaje a Agartha (2011). Vemos uno de los dioses guardianes que viven en el mundo de Agartha.	2
Imagen 5. Frame de la película El tiempo contigo (2019). Vemos como los protagonistas tienen una relación cercana y desenfadada, a diferencia de las anteriores películas.	2
Imagen 6. Frame de la película Voces de una estrella distante (2002). Vemos a la protagonista dentro de la nave espacial a punto de luchar contra los "marsianos".	2
Imagen 7. Frame de la película Your Name (2016). Vemos la entrada al templo de la familia Miyamizu.	2
Imagen 8. Cartel de la película Viaje a Agartha (2011). La protagonista femenina al frente. ..	2
Imagen 9. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Vemos el tren parado en la tormenta de nieve. Clara diferencia entre el exterior frío y el interior cálido.....	2
Imagen 10. Frame de la película El jardín de las palabras (2013). Los protagonistas se encuentran en el lugar de siempre gracias a la lluvia.....	2
Imagen 11. Frame de la película Voces de una estrella distante (2002). La nave espacial cruza el cielo dejando una estela. Por detrás, un planeta que no conocemos.	2
Imagen 12. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Takaki se imagina un paisaje ficticio.	2
Imagen 13. Frame de la película El lugar que nos prometimos (2004). La protagonista encerrada en una de las torres del universo paralelo.	2
Imagen 14. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Nave espacial cruzando el cielo.....	2
Imagen 15. Frame de la película Your Name (2016). Cometa cruzando el cielo.....	2
Imagen 16. Frame de la película El lugar que nos prometimos (2004). Torre infinita cruzando el cielo.....	2
Imagen 17. Frame de la película Voces de una estrella distante (2001). Naves espaciales cruzando el cielo.	2

Imagen 18. Frame de la película Your Name (2016). El paisaje rural del pueblo de Mitsuha como contraste al paisaje de ciudad.....	2
Imagen 19. Frame de la película Your Name (2016). Paisaje urbano de Tokio en contraste con el paisaje rural del pueblo de Mitsuha.	2
Imagen 20. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). El protagonista se gira para ver a Akari, pero el tren pasa entre los dos.	2
Imagen 21. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Cuando el tren pasa, Akari ya no está.....	2
Imagen 22. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Interior de la clase.	2
Imagen 23. Frame de la película (El jardín de las palabras (2013). Interior del apartamento de la profesora. Desordenado	2
Imagen 24. Frame de la película El jardín de las palabras (2013). Interior del apartamento de la profesora. Ordenado.....	2
Imagen 25. Escena de la película Your Name (2016). De arriba a abajo: danza tradicional que representa la caída del meteorito, elaboración del "sake de los dioses", plano detalle del sonajero del dios dragón.	2
Imagen 26. Frame de la película Your Name (2016). Mitsuha se ata el pelo con la cuerda trenzada roja cuando se prepara para ir a ver a Taki a la ciudad. Será la cuerda que le dará. ...	2
Imagen 27. Frame de la película Your Name (2016). Taki viaja al pasado. Estilo de dibujo diferente.	2
Imagen 28. Frame de la película Your Name (2016). Flashback de la vida de Mitsuha que Taki ve en su viaje temporal. El hilo rojo en primer plano.....	2
Imagen 29. Frame de la última escena de Your Name 2016). Los protagonistas se encuentran después de años.....	2

1. Introducción

En el siguiente trabajo analizaremos la filmografía de Makoto Shinkai, el director japonés de anime que se ha convertido en un referente de la industria gracias a su conmovedor estilo y su pasión por contar historias realistas, emotivas y profundas. Analizaremos la narrativa de sus películas a través de los elementos comunes y los detalles más particulares de su estilo.

1.1. Objetivos

Generales

- Analizar el cine de Makoto Shinkai a través de su narrativa y su estética.

Secundarios

- Analizar el contexto de la animación japonesa en la actualidad
- Conocer cómo el cine Makoto Shinkai ha cambiado el futuro de la industria
- Estudiar en profundidad los temas intrapersonales de sus obras y sus inquietudes como director.
- Analizar las razones del éxito de *Your Name (Kimi no Nawa)*

1.2. Metodología

Para llevar a cabo el trabajo, el análisis se basará, en primer lugar, en el visionado de las películas del director. Este visionado será detenido y exhaustivo, tratando de identificar los elementos comunes de las películas y las características del director, tanto en la narrativa como en la estética.

Este visionado se complementará con la lectura de libros y artículos relacionados con la obra de Makoto Shinkai, la cultura narrativa característica del *anime* o sobre el contexto en el que nos situamos, tanto a nivel social como temporal, como por ejemplo los citados en la bibliografía.

2. ¿Quién es Makoto Shinkai?

2.1. Sus inicios

Makoto Niitsu, conocido como Makoto Shinkai, nació en el año 1973, en Koumi, Japón. Shinkai comenzó en el mundo profesional trabajando para una empresa de videojuegos, la compañía Nihon Falcon Co¹, después de finalizar sus estudios en Literatura Japonesa.

Su pasión era la de contar historias. Ya en su época de estudiante escribió una novela ilustrada llamada *Slug* (Shinkai, 1994). Pero la idea de entrar en una productora de animación le pareció algo demasiado complicado, como admitió en una entrevista, y decidió aceptar el trabajo en la empresa de videojuegos, en la que trabajaba en el diseño gráfico y haciendo animaciones. Esto le sirvió para interesarse cada vez más en el arte de contar historias a través de imágenes y también para hacer sus primeros trabajos en solitario.

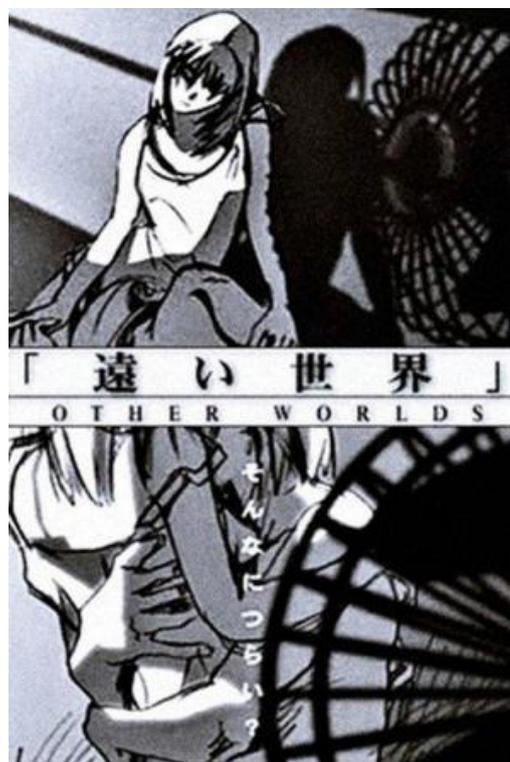


Imagen 1. Cartel del cortometraje *Other Worlds* (1997). En él podemos ver el estilo de dibujo monocromo.

En 1997 realizó su primera obra independiente en apenas dos semanas. Se trataba de un corto de apenas un minuto y medio titulado *Tooi Sekai* (*Other Worlds* u *Otros mundos* en español [Shinkai, 1997]). A pesar de su estilo tosco (el corto es en su totalidad dibujo a mano sobre papel y a un solo color) y la poca experiencia del director que se reflejaba en los detalles del dibujo, en tan solo un minuto y medio Shinkai consiguió plasmar el estilo y la esencia de las obras que realizaría posteriormente. La obra trata temas trascendentales, como las dudas en una relación amorosa, la soledad y los cambios. Todo esto en una sucesión de planos muy cortos, algunos incluso imperceptibles, de los protagonistas y de los elementos cotidianos del día a día. Un plato con comida, unas cortinas, un tren, un grifo abierto... Estos pequeños detalles son uno de los sellos del cine de autor de Makoto Shinkai: utilizar elementos del

¹ Nihon Falcon Co. es una empresa japonesa de videojuegos fundada en 1981 por Masayuki Kato. En 1983 lanzó el primer juego de rol en Japón y la empresa fue fundamental para el crecimiento de la industria del software japonés.

entorno a los que normalmente no damos importancia para transmitir las emociones más puras y sinceras, el costumbrismo.

El corto tuvo buena acogida a pesar de su inexperiencia, lo que animó al director a seguir creando historias para satisfacer sus inquietudes más profundas. Dos años más tarde, en 1999, todavía trabajando para Nihon Falcon, se lanzó con su segundo cortometraje realizado íntegramente por él: *Kanojo To Kanojo No Neko* (*Ella y su gato*, [Shinkai, 1999]). El corto, esta vez de más duración llegando casi a los cinco minutos, era una carta abierta a su pareja del momento. Él mismo reconoció que se sintió inspirado en su novia para escribir *Ella y su gato* (Shinkai, 1999), que relata la relación de una joven japonesa y su gato desde el punto de vista del animal. El gato está humanizado, es decir, podemos conocer sus pensamientos, y parece estar enamorado de su dueña por la forma en la que habla de ella. Esto, una vez más, refleja el estilo del director. En todas sus obras el director es fuertemente influenciado por sus inquietudes vitales y su relación con las personas, con el mundo que lo rodea y consigo mismo, lo que hace que sus películas tengan una gran carga sentimental. El corto sigue siendo un



Imagen 2. Frame del cortometraje *Ella y su gato* (1999). Vemos la diferencia de realismo entre el gato y el resto de elementos.

trabajo “casero”, ya que fue un trabajo en solitario, incluso él mismo y su novia doblaron las voces, y sigue el estilo de su primer trabajo, con un dibujo en blanco y negro, pero esta vez los trazos están mucho más definidos y el resultado es más limpio y profesional. Esta vez sí usó tecnología para las animaciones. Curiosamente, el gato está dibujado de una manera un tanto infantil, a diferencia del resto de elementos que son proporcionalmente realistas.

El corto tuvo un gran éxito, tanto, que años más tarde, en el 2016 se hizo una miniserie basada en la historia, en la que participó el propio director. El éxito de su corto fue suficiente para que Shinkai dejara su trabajo en la empresa de videojuegos y comenzara a trabajar para la productora CoMix Wave Films, que se había fijado en las obras del novato director y le había propuesto trabajar juntos.

De la mano de la productora, con la que actualmente trabaja, realizó en 2002 su primer cortometraje profesional dentro de la industria, aunque seguía trabajando como un autor independiente, ya que realizó casi todo el trabajo; desde la dirección, hasta la animación tradicional y digital, los guiones y el storyboard, el diseño y desarrollo de personajes, dirección de arte, producción... Shinkai seguía siendo un apasionado por contar historias y reflejar todas sus emociones en su trabajo, y así lo demostró con *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), un cortometraje basado en una realidad ficticia que tiene elementos de ciencia ficción, como naves espaciales y guerras interplanetarias, pero que trata simplemente de los sentimientos de los personajes al separarse a una distancia de años luz, sin más factores que intervengan en la trama, solo los personajes y sus sentimientos. El director demostró que, a pesar de trabajar para una productora, lo cual no le había entusiasmado nunca por lo duro que es trabajar en esa industria empezando desde cero sin ninguna experiencia, se iba a mantener fiel a su estilo e iba a perseguir su sueño de contar historias sinceras, sacadas del corazón y que fueran capaces de llegar a emocionar a los espectadores. Estaba decidido a contar historias con personalidad alejadas del cine comercial.

Años después de empezar a trabajar con la productora y de haberse lanzado al largometraje en la gran pantalla, cuando las obras de Shinkai se hicieron populares en todo el mundo, no solo en Japón, el director sintió la insatisfacción de pensar que los espectadores extranjeros no llegarían a entender por completo sus obras debido a la complejidad del lenguaje japonés, que juega un papel muy importante en la historias por el uso de términos con significado profundo y arraigado a la cultura japonesa, imposibles de traducir de forma literal. Además, también tenía dudas de hasta qué punto los espectadores extranjeros conocían la cultura japonesa y temía que fueran incapaces de comprender los comportamientos de los personajes por el contraste cultural. A pesar de que los contrastes culturales no

fueron un impedimento para los extranjeros, la necesidad de querer que todos entendieran sus creaciones llevó a Shinkai a trasladarse a Londres durante un tiempo, donde aprendió inglés y



Imagen 3. Cartel de la película El viaje de Chihiro (2001) dirigida por Hayao Miyazaki. Ganadora de un Oscar a mejor película de animación.

se relacionó con gente de todo el mundo y, además, donde creó *Un viaje a Agartha* (Shinkai, 2011), la película más diferente de toda su obra y que más se aleja de lo que estamos acostumbrados a ver en las historias de Makoto Shinkai. A pesar de esto, tiene muchos de los elementos que caracterizan el cine de autor del director, como la fuerte relación entre un personaje femenino y masculino, la soledad, la búsqueda constante de algo que está muy lejano... Su marca como director sigue estando presente, pero es una obra que se acerca más al estilo de las obras de Hayao Miyazaki, con personajes extravagantes y mundos irreales. Hayao Miyazaki es el cofundador del famoso Studio Ghibli. Junto con Isao Takahata, fundó en el año 1985 el estudio de animación más mítico de la cultura japonesa. Bajo el nombre de Ghibli se crearon películas que han marcado un antes y un después en el mundo de la animación, como *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988), *Recuerdos del ayer* (Isao Takahata, 1991), *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001), o *El castillo ambulante* Hayao Miyazaki, 2004). Las películas de Studio Ghibli suelen tratar temas como el crecimiento personal o la madurez, el ecologismo y la naturaleza o la independencia femenina. El estilo de las películas Ghibli suele ser muy colorido y a menudo encontramos personajes o mundos de fantasía.

Makoto ha confesado en numerosas ocasiones que Miyazaki es para él un referente y que admira su trayectoria en la industria del *anime*, por eso no es de extrañar que en algún momento de su etapa primeriza como director quisiera experimentar acercándose al estilo de Studio Ghibli, que tan importante ha sido, tanto para él, como para la historia de la animación japonesa.

“Es una gran influencia. Él y su equipo establecieron todo el sistema y crearon lo que el *anime* japonés es ahora. Es imposible no ser influenciado por él. No es que quiera hacer películas como las suyas, pero quiero lograr lo que logró emocionalmente para muchas personas, incluido yo mismo” (Shinkai, 2016)

A pesar de su clara influencia, Shinkai siempre ha insistido en que sus trabajos son muy diferentes debido a las comparaciones que se han hecho de los dos directores. Él afirma que Miyazaki es un maestro que en sus películas habla sobre ética, sobre cómo deberían vivir las personas. Cree que tiene una visión más autoritaria, como la de un padre sabio que puede darte lecciones sobre la vida basadas en su experiencia. Shinkai, sin embargo, no se ve en la posición de utilizar sus películas para decir a los espectadores cómo deberían vivir porque él tampoco lo sabe y sigue teniendo las mismas dudas e inquietudes de cuando era joven:

“[...] no puedo decir a los adolescentes qué deberían hacer o cómo deberían vivir sus vidas, porque recuerdo las emociones que tenía cuando era adolescente; el fracaso, la felicidad de hablar con la chica de la que estaba enamorado... y todavía las tengo” (Shinkai, 2016)

Después del experimento de *Un viaje a Agartha* (Shinkai, 2011), la historia de la pequeña Asuna que se embarca en un viaje al inframundo para rescatar a su amigo, Shinkai dio vida a sus dos obras de mayor éxito. La primera, *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2013) es una obra sencilla, un *slice of life*² (“trozo de vida”) que tiene lugar en Tokio y nos cuenta la historia de un joven estudiante de instituto que se enamora de una profesora mientras los dos están superando dificultades en sus vidas. La historia fue algo muy diferente al mundo de Agartha del que veníamos y volvió a emocionarnos con una historia al más puro estilo Shinkai. Después de esto, escribió *Your Name* (Shinkai, 2016), su obra de mayor éxito hasta la fecha y una de las películas de *anime* más taquillera de la historia, solo por detrás de *Demon Slayer: Mugen Train* (Haruo Sotozaki, 2020). (BoxOfficeMojo.com by IMDb). En su último largometraje, *El tiempo contigo* (Shinkai, 2019), fue un paso más allá en la producción, mucho más elaborada y compleja, lo que significa un avance en la trayectoria profesional de Shinkai. La historia trata de Hina, una joven capaz de controlar el clima y hacer que salga el sol en la ciudad en la que siempre llueve, y Hodaka, un joven que ha huido de su pueblo para vivir en la ciudad. La película, tanto a nivel narrativo como técnico, es más compleja que las anteriores. Aparecen más personajes secundarios que podemos llegar a conocer más en profundidad y las animaciones son técnicamente muy avanzadas y le otorgan una calidad magnífica.

2.2. El cine de autor

El concepto de “cine de autor” es un término que surge en los años 60 en Francia. Algunos cineastas como André Bazin y Alexandre Astruc comenzaron a usar este término en *Cahiers du Cinema*, la revista francesa de cine fundada en 1951. Los autores reivindicaban que el papel del director en las producciones no se debía limitar a dirigir, sino que debía estar implicado en la mayoría de los procesos de creación, como el guion, la producción, etc. En las ideas que ellos defendían, el director debía plasmar su personalidad, sus sentimientos, su visión

² *Slice of life* es un género en el que se representan tramas simples, sin elementos complejos, que cuentan la vida de los personajes en un momento determinado de sus vidas de manera naturalista. El principal interés de las historias es la cotidianidad, la representación realista de la vida y los sentimientos de los personajes.

del mundo y un estilo propio que fuera posible reconocer. Por lo tanto, podemos definir que el “cine de autor” es toda aquella producción en la que el director ha estado implicado en la mayoría de los procesos, siendo así capaz de crear un estilo propio que refleje su esencia personal y, por lo tanto, que sea único.

Este concepto, en muchas ocasiones, se utiliza en contraposición al “cine comercial”, en sus inicios, el cine estadounidense, que surgió como un proceso en el que participaban un gran número de personas para obtener un producto final cuyos fines son comerciales. En este sentido, el cine comercial ha sido criticado por la falta de personalidad o de autoría, por ser un proceso de creación sistematizado.

Por esto que podemos considerar el cine de Makoto Shinkai como cine de autor. Shinkai, ya desde sus inicios, participaba en todos los procesos de sus obras. Su inquietud por contar historias hizo que se lanzara en solitario al mundo de la animación, trabajando en proyectos pequeños que podía hacer él solo desde su apartamento en Tokio y compaginándolo con su trabajo en la empresa de videojuegos. Gracias a su empeño y su trabajo en solitario, se fue labrando un nombre dentro del mundo de la animación japonesa, ya que sus obras desprendían su personalidad en todos los sentidos y el mundo comenzó a conocer el cine de Makoto Shinkai. Desde su primer cortometraje *Other Worlds* (Shinkai, 1997), el director transmitió sus sentimientos y sus inquietudes a través de la animación y los guiones y lo ha seguido haciendo hasta la fecha, siendo fiel a su estilo y estética. Incluso en sus primeros trabajos en la productora, él formaba parte de casi todos los procesos de la producción, y cuando comenzó a trabajar con equipos más grandes, todos eran fieles al estilo del director ya que eran conscientes de que sus películas tenían un sello de identidad.

Según Jiménez (2019) el cine de Shinkai se caracteriza estéticamente por el preciosismo visual. Sus películas son visualmente muy detalladas y se centran en la belleza de los paisajes, de los objetos, de la cotidianidad. Una simple aula de escuela, unas llaves o el vagón de un tren cobran vital importancia en su estilo. Los paisajes, por su parte, destacan por ser realistas, detallados y con una belleza deslumbrante. El director en una entrevista declaró que cuando era pequeño, en su ciudad natal, Koumi (Japón) no había mucho que hacer, por lo que se pasaba horas mirando el cielo y dibujándolo en acuarela. Además, su ciudad es una pequeña población rodeada de montañas que se encuentra a mil metros de altura, por lo que se pueden ver muy bien las estrellas por la noche. Su ciudad le sirvió de inspiración para crear la ciudad en la que vive Mitsuha, la protagonista de *Your Name* (Shinkai, 2016).

Estos datos sobre el director, a simple vista meramente curiosos, nos ayudan a comprender el cine de autor del que antes hablábamos. El director ha conseguido plasmar en sus películas los paisajes y los lugares que han formado y forman parte de su vida. Ha dotado a sus creaciones de una particularidad y una personalidad única, ya que reflejan detalles de su vida personal y te permiten conocer a la persona que hay detrás de la pantalla.

Y esto no solo sucede a nivel estético. Las tramas de las historias de Shinkai siempre siguen una misma línea que refleja sus inquietudes más profundas. En sus películas, el hilo conductor siempre es la relación entre los personajes, la distancia o el tiempo que los separa y la búsqueda constante de algo que, aparentemente, está muy lejos de los protagonistas, pero que parece ser el motivo de su existencia. En una entrevista Shinkai declaró:

“Desde mi juventud, un tema de gran importancia para mí siempre han sido las relaciones entre los individuos: por qué nos enamoramos, por qué la persona de la que nos enamoramos no se enamora de nosotros. Esas ideas tan obvias, en mi juventud eran para mí un enigma tan grande como el espacio. Incluso ahora que soy adulto, que me he casado y tengo hijos, siento impulsivamente la misma perplejidad que cuando era más joven. Creo que también dedicaré una parte de mis próximas obras a explorar esa distancia, esa diferencia entre individuos” (Shinkai, 2016)

En definitiva, el cine de Makoto Shinkai es único porque refleja sus sentimientos más profundos, algo que nadie más podría hacer de la misma forma. Igual que no hay dos personas iguales, no podría haber nadie que contara historias igual que Makoto Shinkai. En el análisis que realizaremos a continuación sobre su obra, observaremos en profundidad la sensibilidad con la que crea a sus personajes, cuál es el *leitmotiv* de todas sus películas y qué características comparten para crear el singular cine del próximo gran referente de la animación japonesa.

3. La narrativa de su obra

Según García Jiménez (2003), “la narrativa audiovisual es la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significado hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.”. La narrativa es una sucesión de imágenes y sonidos relacionados entre sí que tienen la capacidad de crear una historia. En este apartado analizaremos la narrativa audiovisual de la obra de Makoto Shinkai

desde el punto de vista literario, extrayendo los elementos que se repiten en sus películas y que conforman el característico cine del director. Desde los personajes, hasta los temas trascendentales como la soledad, la búsqueda constante de algo lejano que roza lo divino, el contraste entre la fantasía y la más cruda realidad...

En la animación, como declaraba Shinkai en una entrevista, los personajes existen únicamente en las historias a las que pertenecen. Son personajes creados por y para la historia que cuentan. Por lo tanto, son capaces de transmitir honestidad y realismo. Es por esto que Shinkai defiende la animación como uno de los mejores formatos para contar historias de manera directa y sincera.

En sus guiones, Shinkai utiliza narrativas profundas dirigidas a un público adulto. En occidente, a diferencia de los países asiáticos, solemos encasillar las películas de animación como un formato para niños o adolescentes. Incluso con la llegada de la animación japonesa a España en los años 70, la cual tenía un argumento más complejo y una ambientación mucho más realista (Hernández, 2013), que la animación clásica a la que estábamos acostumbrados, como por ejemplo las películas de Disney, los espectadores siguieron atribuyendo el formato al público infantil. Aun así, series como *Heidi* (Isao Takahata, 1975) y *Marco* (Isao Takahata, 1976) calaron en la sociedad española hasta tal punto que se convirtieron en las series de referencia de muchas generaciones, incluida la mía, ya que se han emitido en televisión durante muchos años. Esto, probablemente se debió a la sensibilidad y la crudeza de las historias, así como los valores que transmitían los personajes, retratados de forma realista y con la capacidad de que el espectador se sintiera reflejado con sus sentimientos. Las series emocionaban tanto a pequeños como adultos.

El cine de Makoto Shinkai es un claro ejemplo de que los prejuicios hacia la industria de la animación pueden dar lugar a malentendidos. La mayoría de sus películas y cortometrajes están protagonizados por adolescentes, lo que puede llevar a suponer que es el público al que principalmente van dirigidas. Pero, seguramente, los entresijos de las tramas y los asuntos que se tratan de manera tan sutil son cosas que se escapan del entendimiento de los espectadores más jóvenes. A pesar de tratar las inquietudes y las inseguridades de la época adolescente a través de sus personajes, las historias encierran significados y reflexiones que quizá solo las mentes adultas podrían llegar a entender. Un ejemplo claro de esto es la película *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2013). Esta película, de género *slice of life*, narra la esporádica relación que surge entre un estudiante de 15 años y una profesora que se encuentra superando problemas

psicológicos. La complejidad de la trama se encuentra en la controversia en la que se encuentra la profesora, la cual ha sido acusada de haber tenido una especie de relación con otro estudiante menor de edad, y que, a su vez, no puede evitar generar sentimientos hacia el protagonista. Una tesitura como esta es probablemente difícil de comprender por los espectadores más jóvenes, que quizá se sientan más identificados por el protagonista adolescente y no sepan empatizar con los sentimientos adultos de la profesora, por lo que no llegarían a conectar al cien por cien con los detalles de la historia.

Para profundizar más en los aspectos que conforman el cine de autor de Makoto Shinkai, haremos un análisis de varios elementos narrativos de manera independiente.

3.1. La distancia, el tiempo y el espacio

“Entre nosotros se interponían irremediamente unas vidas cruelmente largas y un futuro incierto...”. Una de las frases de la película *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), en uno de los monólogos del protagonista. Una frase que define a la perfección el hilo conductor de todas las películas de Shinkai.

Dos protagonistas que irremediamente se separan en la distancia, el espacio o el tiempo. Dos protagonistas que, a pesar de esto, sienten una conexión capaz de sobrepasar cualquier barrera. Una conexión que cambiará el rumbo de su vida e incluso les hará anhelar de manera incesante a la otra persona hasta el punto de perder el rumbo en sus vidas y sentir un profundo sentimiento de soledad y tristeza.

Esta es la constante que se repite en todas las películas de Shinkai. Desde su primer cortometraje profesional, *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), el director ya mostró su más profunda inquietud a la hora de contar historias de la forma más literal posible. En la película, los protagonistas, dos estudiantes de secundaria, se ven enfrentados a los caprichos del destino, el cual los separa de una forma dolorosa. La protagonista, Nagamine, es una piloto de naves espaciales de combate tripuladas. Sin mucha más explicación, Nagamine se ve obligada a salir en una misión interplanetaria, la cual sabe que tendrá consecuencias irremediabiles. El protagonista, Terao, se comunica con ella a través de mensajes de móvil. A pesar de que la historia está ambientada en 2046, el director utilizó la tecnología que existía en aquel entonces (2002), por eso puede resultar extraño el uso de esa tecnología anticuada en un entorno futurista. El problema reside en que Nagamine se aleja cada vez más de la Tierra, por

lo que los mensajes que se envían tardan años en llegar. Al final del cortometraje, vemos a un Terao adulto, a punto de entrar en el ejército. Lleva desde que Nagamine se fue intentando ser fuerte y pasar página: “Como siga así, lo único que voy a hacer en la vida es esperar los mensajes de Mikako”. La distancia y el tiempo hacen mella en los dos, pero mientras Terao comienza a olvidar por la eterna espera, Nagamine, entra en una profunda reflexión consigo misma, dudando de sus decisiones, deseando poder volver a pesar de que sabe que es imposible, arrepintiéndose de no haberle confesado sus sentimientos cuando aún estaban cerca. Esto es una clara representación de que no solo la distancia interplanetaria separa a los dos protagonistas, sino que el tiempo y las decisiones separan cada vez más sus corazones. Eran dos personas unidas, pero con destinos y objetivos distintos. El sentimiento de Terao de fidelidad y de espera es fuerte al principio, pero con el tiempo va cayendo en el olvido. Nagamine mantiene la esperanza de poder volver, pero con el tiempo se va convirtiendo en soledad, tristeza y frustración por la imposibilidad de luchar en contra del tiempo que los separa.

En su primer largometraje, *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004), encontramos un argumento similar, aunque, esta vez, la trama es mucho más compleja y los personajes están más desarrollados. En la anterior solo podíamos entender el concepto del que trata: la separación, ya que los personajes no tenían trasfondo por la corta duración de la película. En *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004), tenemos dos protagonistas masculinos, Hiroki y Takuya, que son amigos de la secundaria, y la protagonista femenina, Sayuri, su compañera de clase por la cual los dos sienten admiración. En la película hay un elemento muy importante que hace de elemento conductor de la trama: la torre infinita que cruza el cielo y que alberga un misterio para los protagonistas. La torre está directamente relacionada con los protagonistas y será la portadora de la problemática de la distancia. Por una parte, los chicos sienten tanta curiosidad por ver que hay en lo alto de la torre que prometen algún día viajar ahí, por lo que comienzan a construir un avión en una fábrica militar. Por otra parte, Sayuri está conectada a la torre de manera física. Su abuelo fue el constructor de dicha torre, que, al final de la película y con una explicación un poco confusa, descubrimos que es la entrada a un universo paralelo. La protagonista, a través de sueños que comienza a tener al principio de la película, se ve finalmente atrapada en ese universo paralelo del que no puede salir. Hiroki, el que sentía un amor más profundo por ella y una relación más cercana, se siente desolado por la desaparición de su amiga. Una vez más, los protagonistas se separan por fuerzas mayores que no pueden controlar. Nada menos que un universo de distancia. La constante de Shinkai se repite, el

protagonista masculino se siente emocionalmente derruido por la distancia que lo separa de su amada. En este caso, la distancia es la desaparición, pues Hiroki no sabe nada de Sayuri, desapareció sin dar explicaciones, hasta que descubre que está en el hospital inducida en un sueño del que no puede despertar. Sayuri tampoco sabe exactamente qué le está sucediendo, dónde está o cómo salir de ahí. Esta vez, sin embargo y a diferencia de casi todas sus películas, los protagonistas consiguen hacer frente al problema y rescatan a Sayuri trayéndola de vuelta de aquel universo y destruyendo la torre. Un final feliz al que el director no nos tiene acostumbrados.

“Oye... Dicen que es a cinco centímetros por segundo. La velocidad a la que caen los pétalos de cerezo” Con esta frase comienza *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), uno de los mayores éxitos del director. El nombre de la película ya nos revela cuál es el significado de la historia. Shinkai comentó en una entrevista:

“Escogí el título por su relevancia en el tema principal de la película. Además de la de los pétalos de los cerezos, la película habla de muchas otras velocidades. Por ejemplo, en el episodio uno, la velocidad del tren que Takaki coge para ir a visitar a Akari. O la velocidad de las cartas que se envían. También de la velocidad a la que los sentimientos de Takaki y Akari se acercan o se separan.”

La película está dividida en tres capítulos y los tres tratan de distancias distintas. En el primero, vemos como los protagonistas, Takaki y Akari, que tienen una relación especial desde que se conocieron en el colegio, se ven obligados a separarse cuando trasladan a la familia de ella a otra ciudad. Podemos sentir la distancia y la tristeza a través de las llamadas telefónicas, las cartas, el paso del tiempo sin el otro... Pero el momento clave de este primer episodio es el viaje en tren. Takaki coge un tren en plena ola de frío para ir a verla. En el camino, ya largo por la distancia que los separa, una fuerte nevada detiene el tren durante horas. Como espectador, puedes llegar a sentir la frustración por el tiempo perdido en ese tren y la eterna espera por llegar al destino, algo que representa mucho este elemento narrativo del que hablamos. En su encuentro, Takaki se da cuenta de que la distancia que los separa es irremediable.

En el segundo capítulo, Takaki se traslada también, lo cual hace que esté todavía más lejos de Akari. Siguen escribiéndose por mensaje, pero esta vez el tiempo entra en juego. Sus corazones empiezan a distanciarse. En este capítulo no solo vemos esta distancia entre los dos protagonistas. En su nuevo instituto, Takaki tiene una nueva amiga, Sumida, la cual está

enamorada de él. Pero Sumida, después de confesarle lo que siente, se da cuenta de que los sentimientos de Takaki están muy lejos de ella: “Finalmente comprendí que Tono era diferente a los demás y al mismo tiempo me di cuenta de que nunca me había visto a mí. Su vista se perdía en la distancia. [...] Es realmente amable, pero... siempre miraba más allá de mí, a algo que se encontraba en la distancia.” No solo la distancia física entre los dos protagonistas es parte importante de la trama, sino la distancia emocional que los separa a todos. Esta distancia emocional se hace todavía más fuerte en el tercer capítulo. Los dos protagonistas son ya adultos y, a pesar de que han hecho sus vidas por separado, Takaki incluso tuvo una novia, parece que los dos sienten un vacío por lo que pudo ser, pero la distancia les arrebató. Una vez más, el amor es capaz de superar el tiempo y la distancia. Tras un fortuito encuentro en las vías del tren, las mismas vías que los separan en la primera escena de la película, los dos empiezan a reflexionar a la vez, en una alternancia de frases sobre el pasado y de cómo los dos tenían la esperanza de que algún día volverían a ver las flores de cerezo juntos. Este recurso es muy típico de las películas de Shinkai, las voces de los protagonistas hablando alternadamente, con ritmo vibrante.

A pesar de que en esta película la distancia es la protagonista y no existe un elemento fantástico de por medio, como un universo paralelo o los viajes interplanetarios como en las dos anteriores, el espacio sigue estando muy presente, ya que es un tema muy recurrente del director, En la película vemos como cerca de la zona donde vive Takaki en el segundo capítulo, se va a realizar un lanzamiento espacial, al cual el protagonista hace referencia de manera metafórica en algunas de sus reflexiones: “El viaje debe ser más solitario de lo que nadie pueda imaginar. Adentrándose en la oscuridad, sin encontrar ni un solo átomo de hidrógeno, volando a ciegas en un abismo insondable para resolver los misterios del universo. ¿Hasta dónde deberíamos llegar? ¿Hasta dónde podremos llegar?” Esta reflexión es claramente una metáfora de la situación en la que se encuentra sentimentalmente, lleno de dudas, navegando en un vacío interminable en busca de respuestas, en busca de algo que no sabe si llegará.

Viaje a Agartha (Shinkai, 2011), a pesar de ser la película que más se aleja del estilo de Shinkai, como hemos comentado anteriormente, reúne muchos de los elementos característicos del director. Y, en este caso, la distancia y el tiempo son aspectos clave de la historia. La protagonista es una niña llamada Asuna que vive prácticamente sola después de que su padre falleciera y su madre se pase todo el día en el trabajo. Un día, Asuna se encuentra con una bestia de aspecto monstruoso en las vías del tren. Asuna se asusta y se queda paralizada ante el peligro, pero Shun, el protagonista masculino, la salva. A raíz de eso, los dos entablan una

relación muy efímera, ya que, a los pocos días, Shun es encontrado muerto, algo que Asuna es incapaz de creer. La niña había sentido en los breves encuentros con Shun algo que deseaba con toda su alma: alguien con quien tener una conexión especial y compartir sentimientos. La clave de esta trama es que durante la primera mitad de la película nos dan claves de lo que esconde el personaje tan misterioso de Shun. Morisaki, el nuevo profesor sustituto del colegio de Asuna habla de la leyenda sintoísta japonesa de Izanagi e Izanami. Eran los dioses creadores de las islas que conforman Japón. En uno de los partos en los que dio a luz a las islas que conforman Japón, Izanami muere e Izanagi, furioso, decide ir a rescatarla a Yumi, “la tierra oscura de la muerte”, siendo su intento un fracaso. Un mito que también recuerda al de Orfeo y Eurídice, donde el amado baja al inframundo en busca de su amada.

Como bien se da a entender, el profesor está en busca de ese mundo, Agartha, ya que quiere recuperar a su esposa fallecida. Asuna, después de descubrir esto, decide viajar con el profesor para buscar a su amigo Shun. Los dos emprenden un viaje largo y peligroso en busca de las personas a las que quieren. Si bien no podemos decir que este elemento de la distancia que separa a los protagonistas y la búsqueda constante de algo que está muy lejano sea el elemento principal de la historia, ya que es una película de fantasía con muchos personajes y acción y no es tan intimista como las otras obras de Shinkai, es el motivo de acción de los personajes, el cual guía toda la trama.



Imagen 4. Frame de la película Viaje a Agartha (2011).
Vemos uno de los dioses guardianes que viven en el mundo de Agartha.

Después de Agartha, Shinkai decidió volver a lo cotidiano y empezó a trabajar en *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2013). Esta película también habla de la distancia, pero esta vez no física, sino la distancia emocional y vital en la que se encuentran los dos personajes en el momento en que se conocen. Es quizá el tratamiento de este elemento narrativo (la distancia) más diferente de todos. A diferencia de las otras historias, los personajes no se encuentran lejos físicamente. Están cerca el uno del otro en todo momento. Lo que les distancia es la edad. Un estudiante quinceañero y una profesora de su misma escuela. Como espectador, sabes en todo momento que la diferencia de edad, más aún si uno de ellos es menor de edad, es un problema en una relación amorosa. Sabiendo esto, te conviertes en cómplice de los protagonistas al ver

cómo se desarrollan sus sentimientos. Y, al mismo tiempo, sientes la frustración de saber que el final será realista, doloroso. La distancia de la edad es algo que no se puede cambiar, al igual que la distancia espacial en *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), una distancia que solo te deja las esperanzas de que el tiempo pase.

En *Your Name* (Shinkai, 2016), la distancia y el tiempo no solo sirven de elemento de conflicto entre los personajes, sino que juega un papel fundamental en la trama. En este caso, estamos hablando de una distancia espacio temporal, ya que los protagonistas se conocen a través de un intercambio de cuerpos, pero con una diferencia temporal de tres años, algo que no descubrimos casi hasta el final de la película. Además de la distancia espacial, ya que la protagonista Mitsuha vive en un pueblo en las montañas y Taki, el protagonista, en la ciudad de Tokio, se le suma la distancia en el tiempo. Y cuando hablamos de que es algo de vital importancia en la historia, no es solo porque dificulta el encuentro de los dos protagonistas, sino que Taki se ve obligado a intentar cambiar el pasado, ya que en el momento que intercambia el cuerpo con Mitsuha, habían pasado tres años desde que el impacto de un meteorito había destruido el pueblo donde ella vivía y, por consiguiente, había fallecido. No solo lucha en contra del tiempo, sino que intenta cambiarlo para que Mitsuha vuelva a la vida (o no muera, dependiendo del punto de vista temporal).

En la última película de Shinkai, *El tiempo contigo* (2019), el director se acercó mucho más al cine comercial que con sus anteriores películas. Casi dos horas de película nos cuentan la compleja historia de un adolescente que ha huido de su casa y una chica capaz de controlar el clima de Tokio. Esta



Imagen 5. Frame de la película *El tiempo contigo* (2019). Vemos como los protagonistas tienen una relación cercana y desenfadada, a diferencia de las anteriores películas.

película es en la que menos presencia y peso tiene la distancia. A diferencia de las otras historias analizadas, en *El tiempo contigo* (Shinkai, 2019), la trama se basa en la relación que construyen los dos protagonistas. La separación se da en la última parte de la película, es el punto de giro que nos lleva al momento del clímax. Es decir, la separación de los personajes es un elemento que ejerce como detonante, y no como hilo conductor de la trama. A pesar de eso, es un elemento que sigue estando presente, por lo tanto, podríamos estar hablando de una nueva etapa

en la filmografía de Shinkai en la que se adentra en tramas mucho más complejas, con personajes mucho más desarrollados y con trasfondo, etapa que abrió con *Your Name* (Shinkai, 2016)

3.2. Las relaciones entre personajes

Si antes hablábamos de que la distancia entre los personajes era la constante del director a la hora de contar historias, no podemos dejar de analizar dicha relación. Si hay algo que caracteriza el cine de Shinkai, son las relaciones personales.

“Desde mi juventud, un tema de gran importancia para mí siempre han sido las relaciones entre los individuos. Porqué nos enamoramos, por qué la persona de la que nos enamoramos no se enamora de nosotros... Esas ideas tan obvias, para mí eran en mi juventud un enigma tan grande como el espacio” (Shinkai, 2017)

Estas relaciones suelen estar definidas por unos personajes solitarios que encuentran en la otra persona un compañero de vida, alguien que les aporta todo lo que les falta, por lo que unido con la distancia que hemos analizado en el punto anterior, suele llevar a la desesperación por la búsqueda constante del amor que tienen hacia esa persona, ya que, sin ella, su mundo se siente vacío. Por ejemplo, en *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004), cuando Sayatari desaparece Hiroki se siente completamente desolado. “Al final no conseguimos volar con el Bella Ciel. Nos afectó mucho que Sayuri desapareciera sin decir nada hace tres años [...] Algunas veces, cuando hace buen tiempo, aún puedo verla en la distancia. Y cuando eso ocurre, me invade una depresión que me dura todo el día. [...] Cada vez que llego a casa y cierro la puerta, siento un dolor agudo en mi corazón”. Además, no solo el protagonista se siente solo. La protagonista Sayuri, que recordemos que se encuentra atrapada en un universo paralelo a través de un sueño del que no puede despertar, está sola, no puede salir de la inmensidad de su sueño. “Estoy teniendo el mismo sueño una y otra vez. Un sueño en el que estoy sola en un universo vacío. Tan sola, que mis dedos, mejillas, uñas, talones, incluso las puntas de mi pelo sienten el dolor de la soledad”.

En *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002) nos encontramos con una soledad parecida. La protagonista, Nagamine, viaja al espacio a luchar en las guerras interplanetarias. Cuando está allí, la distancia que lo separa de su amado Noboru, la hace entrar en una tristeza inmensa por la soledad que la invade. Como espectador, puedes llegar a sentir la soledad. El

magnífico trabajo de guión que se muestra en forma de reflexiones de los personajes, de una forma casi poética, te hace involucrarte con los pensamientos, con el dolor de la soledad, con la insatisfacción de una vida adulta vacía de sentimientos, con la búsqueda del amor verdadero. La sensibilidad en la forma de tratar los pensamientos más internos y dolorosos que tiene Shinkai es, sin duda, una de las claves de su éxito como director. No sólo hace cine independiente tratando temas tan introspectivos y personales, sino que es capaz de hacerlo en la gran pantalla. No trata temas comerciales, pero su cine lo ven millones de personas en todo el mundo. Un cine que emociona a tantas personas por la verdad que hay detrás de cada palabra, de cada imagen.

Además, los personajes suelen estar pasando una época de crisis existencial, a veces dada por la misma separación de la persona amada y, a veces, por la vida y las circunstancias que rodean a los protagonistas. En ambos casos, el amor que persiguen representa su salvación, algo divino que los puede sacar de su espiral de tristeza y soledad. Aun así, el entorno que les rodea juega un papel muy importante en su desarrollo como personajes, ya que su entorno y circunstancias son tan cotidianas que como espectador te puedes sentir identificado. Por ejemplo, en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), la protagonista secundaria Sumida es una adolescente que todavía no tiene claro qué hacer con su vida. Se siente perdida y cuando lo comenta con el protagonista Takaki, éste nos cuenta que se siente igual. Esto, sumado al desamor que sienten ambos, crea un ambiente de empatía. Como adolescentes, todos nos hemos sentido así alguna vez. Realmente sientes una conexión con las emociones de los personajes. Shinkai decía en una entrevista que él se sentía así durante su adolescencia, por lo que quería reflejar esos sentimientos con crudeza para los espectadores más jóvenes. No quiere crear mundos idílicos con final feliz, sino contar historias reales con sentimientos honestos que puedan ayudar al espectador a comprenderse mejor a sí mismo. La película en la que más podemos observar la crisis existencial de los personajes es *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2019). Un protagonista de 15 años, con una familia desestructurada y una pasión por la zapatería. Su madre, ausente y su hermano mayor distante. Nadie lo apoya en su sueño de ser zapatero, por lo que encuentra en Yukino un apoyo que nadie más le da. Yukino, a su vez, también pasa por una crisis existencial ya que ha sido acusada de tener relaciones con un alumno y, como veremos durante la película, se encuentra sumida en una depresión y ansiedad debido a las acusaciones y duda de su futuro como profesora.

Este tipo de problema creado por el entorno del personaje lo encontramos, sobre todo, en las últimas películas de Shinkai. En sus comienzos, sus películas se limitaban a contar con

detalles una relación humana, sin demasiado contexto social. Es más, en sus primeros trabajos, la familia de los protagonistas tiene una presencia escasa o nula. Según Galán (2007), los modelos de caracterización de personajes se suelen basar en tres ejes fundamentales:

- Descripción física
- Descripción psicológica
- Descripción sociológica

“Por tanto, lo primero que debemos tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología.” (Galán, 2007)

El contexto social es algo que Makoto Shinkai no desarrolló hasta *Viaje a Agartha* (Shinkai, 2011). Se podría decir que fue la inexperiencia o, por el contrario, su intención era contar historias sencillas, naturales. Su mayor inquietud eran las relaciones humanas, por lo que se centró únicamente en eso, sin más distracciones. Con el tiempo comenzó a explorar a sus personajes más en profundidad. En *Viaje Agartha* (Shinkai, 2011), vemos por primera vez cómo la familia de la protagonista juega un papel fundamental en el acontecer de los hechos. La muerte de su padre y la ausencia de su madre por el trabajo, hacen que la pequeña protagonista se sienta sola, lo que la lleva a viajar al mundo de los muertos para recuperar a su amigo. En *Your Name* (Shinkai, 2016), el contexto social de los protagonistas es más que importante. La protagonista Mitsuha desea cambiar su vida, ya que está obligada a cumplir las obligaciones familiares en el templo sintoísta que regenta su familia. El intercambio de cuerpos de los protagonistas se desarrolla narrativamente a través de la interacción con el entorno. Cómo se comportan de manera diferente con sus amigos o su familia dependiendo de quién esté en el cuerpo. Aunque el punto esencial de la película está en la relación que crean ellos dos a raíz de estos intercambios, los personajes secundarios forman una parte muy importante de la trama, a diferencia de las primeras películas, en las que el entorno no tenía apenas relevancia. En *Your Name* (Shinkai, 2016), los amigos de Mitsuha y de Taki son los que ayudan a cambiar el pasado y salvar a los ciudadanos de Itomori. Además, la familia de Mitsuha aporta un elemento narrativo de vital importancia a la trama, ya que la tradición familiar de los hilos

trenzados y los rituales tradicionales del templo que regenta su familia, están estrechamente relacionados con el significado espiritual de la película y el intercambio de cuerpos.

En su última película, *El tiempo contigo* (Shinkai, 2019), el peso en la trama de los personajes secundarios es más que importante. Los protagonistas no sólo crean una relación entre ellos, sino también con las personas con las que se encuentran por el camino. Los dos protagonistas están solos, la ausencia de los padres se repite. Por esto, construyen una especie de lazos familiares con las personas con las que se encuentran, con un sentimiento de lealtad muy fuerte, llenando así el vacío que sus propias familias dejan.

3.3. La ficción vs. la realidad

Como hemos visto, la obra de Shinkai es característica por lo reales que son sus tramas. Los temas más humanos, la cotidianidad, la sencillez de las historias o los mensajes profundos que esconden tras ellas, son sin duda el sello del director. Pero, a pesar de esto, la ficción y la fantasía siempre han estado muy presentes en sus historias. La fascinación de Shinkai por el cielo, el espacio y el tiempo lo han llevado a crear historias que se encuentran a medio camino entre la realidad y la ficción.

En su primer cortometraje profesional, *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), ya podemos ver la inclinación del director hacia la crudeza que puede esconder una historia de fantasía. En esta película, nos situamos en el futuro, en el 2046, año en el que los humanos, al parecer, están batiéndose en una guerra



Imagen 6. Frame de la película *Voces de una estrella distante* (2002). Vemos a la protagonista dentro de la nave espacial a punto de luchar contra los "marsianos".

interplanetaria en otras galaxias contra los "marsianos", unos seres vivos que están invadiendo planetas. Parece la trama de una película de ciencia ficción de Hollywood, pero lo curioso es que este contexto pasa desapercibido en la historia. La separación interplanetaria de los protagonistas, que los aleja a miles de años luz, es el verdadero punto de interés de la historia. Quizá por esto y por la escasa duración del cortometraje, podemos sentir que nos falta

información sobre la situación. El contexto es demasiado complejo, pero el director no se detiene en detalles, se centra en los sentimientos de sus personajes a raíz de la separación.

Algo parecido vemos en *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004). La película se presenta en una realidad alternativa en la que Japón está dividido y la Unión Soviética y Estados Unidos están en disputa por un movimiento militar en Japón. Ya desde este contexto, la historia se nos presenta como algo ficticio. Además, la película está llena de elementos fantásticos, como la torre infinita, que al final descubrimos que es la entrada a un universo paralelo o los sueños que tiene la protagonista que la encierran en dicho universo paralelo.

En *Your Name* (Shinkai, 2016), la fantasía reside en los viajes en el tiempo. Aunque suceden de una manera bastante cotidiana, ya que simplemente intercambian sus vidas y rutinas durante unas cuantas ocasiones, el final de la película es algo bastante fantástico, visualmente hablando. Los dos protagonistas consiguen verse en una especie de oasis temporal en el volcán de Itomori, el cual parece tener ese poder mágico o espiritual.

La espiritualidad es algo que siempre acompaña las películas de Shinkai. Esa búsqueda constante de algo que parece rozar lo divino, aunque sea una mera amistad o relación amorosa, las constantes referencias hacia el cielo y el espacio, y la creencia de que hay algo en la distancia que no pueden ver pero que los puede sacar de su soledad, todo eso crea ese ambiente de fe y esperanza que puede ser comparado con la religión. En una entrevista, Shinkai confesaba:

“Cuando era más joven, también solía pensar en la razón por la que había venido al mundo y qué misión tenía yo que otros no podían llevar a cabo. No pensaba que mi vida estuviera vacía y quería sentir una conexión hacia un gran destino a pesar de que mis días en el mundo fueran solo un instante en el flujo del tiempo. No creo en ninguna religión en concreto, pero quizá sienta algo cercano a la fe en Dios. Creo que también por eso siento la necesidad de escribir historias que enlazan la pequeña escala de los sentimientos personales con la gran escala de las estrellas y el universo.”
(Shinkai, 2017).

Esta relación entre la fe y la obra de Makoto Shinkai es algo de lo que han hablado algunos teóricos. Schreiber (2018) define que en las obras de Shinkai, el amor mutuo entre los personajes se convierte en algo sagrado porque está apartado de la cotidianidad, es como algo aparte de sus vidas. Define lo sagrado como una experiencia aislada espacial o

temporalmente que trasciende al individuo y a las realidades mundanas del día a día, y conecta a las personas con lo divino. Lo sagrado existe en contraste a lo profano, definido como la cotidianidad, los aspectos ordinarios de la vida. Lo profano no necesariamente significa algo malvado, pero puede hacerte sentir perdido y sin rumbo.

Claramente, las referencias a la espiritualidad existen y son una parte fundamental para la lectura de las películas. Esta tendencia se vuelve totalmente clara en su última película *El tiempo contigo* (Shinkai, 2019). La religión ya no está presente de una forma simbólica, sino explícitamente. La protagonista, la llamada “chica sol”, es capaz de hacer aparecer el sol rezando. La creencia en Dios se vuelve más que evidente. Las oraciones y la fe en Dios le dan el poder de cambiar el tiempo y hacer feliz a la gente de la ciudad. Las nubes frente al sol. La oscuridad frente a la claridad. La tristeza frente a la alegría. Una vez más, la representación de lo sagrado frente a lo profano. Además, al final de la película la chica, a modo de sacrificio por haber traído el sol, asciende al cielo en forma de agua, algo estrechamente relacionado con la religión cristiana.



Imagen 7. Frame de la película *Your Name* (2016). Vemos la entrada al templo de la familia Miyamizu.

En la película *Your name* (Shinkai, 2016), la religión no sólo está presente de manera simbólica, sino de manera explícita. El templo de la familia de la protagonista nos aporta ese elemento. En la historia, el dios del templo que regenta su familia, Musubi, es el dios que teje los hilos del tiempo, el dios del destino. Esto es lo que le da significado a la unión de los dos personajes, que están conectados por el destino. Es gracias a las prácticas sagradas de la familia que suceden estos intercambios entre Mitsuha y Taki. Como si el dios Musubi hubiese querido cumplir los sueños de Mitsuha, incluso como si en agradecimiento por sus rituales en el templo hubiese querido salvar a la familia de la caída del meteorito. Esto último se explicaría en el final de la película, cuando Taki es capaz de viajar al pasado para cambiar los hechos ocurridos gracias al “sake de los dioses” que la familia había entregado como ofrenda en la montaña sagrada.

Por lo tanto, podemos afirmar que en las películas de Makoto Shinkai, la representación de las relaciones humanas y del amor es tan importante que llega a ser equivalente a la

divinidad. La vida de los personajes es algo banal y carece de sentido sin la presencia de la persona a la que aman. La fe y la esperanza son sentimientos permanentes en las películas que nos hacen anhelar ese amor verdadero.

3.4. La figura femenina

En las películas de Makoto Shinkai, las protagonistas suelen tener un papel bastante parecido. A excepción de algunas películas que mencionaremos, las mujeres representan el objetivo vital de los personajes masculinos, la respuesta de todas sus preguntas, la solución a sus problemas, como la soledad o las crisis existenciales. Representan algo divino para el hombre, como analizábamos en el punto anterior. Sin embargo, el papel de la figura femenina suele ser independiente de la figura masculina. Es decir, las acciones de los personajes masculinos y su función en la trama están conectadas directamente con el personaje femenino, dependen de ella. Pero la figura femenina suele tener una función más importante, independiente de la figura masculina. Las protagonistas de las películas de Shinkai, aparte de tener la relación amorosa con el protagonista, suelen tener una acción trascendental en la historia. En algunos casos, ejercen la figura de heroína, ya que tienen la responsabilidad de llevar a cabo una tarea de vital importancia, no solo a nivel personal, sino también a nivel social, un conflicto a gran escala. Esta característica de la que hablamos se ha denominado dentro del mundo del *anime* y el *manga* como “género *sekai-kei*”.

Según las investigaciones de Thomas, S. (2014) el género *sekai-kei* se caracteriza por su tendencia a narrar las historias desde una perspectiva personal, desde los propios pensamientos del protagonista, pero en un entorno catastrófico, poniendo al mismo nivel los problemas personales y los problemas de gran escala. Además, el género se basa en la relación amorosa entre un personaje masculino y una heroína, quedando todo el peso de la acción en la figura femenina, que ejerce un papel mucho más importante en los acontecimientos. Según su estudio, el género usualmente ignora el entorno social para que el espectador pueda focalizarse completamente en la problemática personal de los protagonistas, pero también puntualiza que hay autores que afirman que esta omisión social no es necesaria para que se defina como género *sekai-kei*. Según la autora, la película que define el género de la manera más pura es el corto de Makoto Shinkai *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002). En la película, la protagonista se embarca en la tarea de combatir en las guerras interplanetarias que amenazan al sistema solar, mientras que el protagonista se queda simplemente esperando. En la historia

tampoco vemos un entorno social, la narración se centra en los sentimientos de los personajes, reduciendo así la importancia del entorno catastrófico, que en este caso es una guerra.

Siguiendo este esquema, podemos relacionar otras de las películas de Makoto con el *sekai-kei*, aunque en su gran mayoría, no pertenecen puramente al género, ya que no coinciden en todas las características, sólo en algunas. El ejemplo que más se acerca es *El tiempo contigo* (Shinkai, 2019). En la película, la protagonista tiene el papel de heroína característico del género, ya que tiene el poder de cambiar el tiempo y hacer que salga el sol en la ciudad de Tokio donde hace mucho que no sale el sol (problemática a gran escala). La relación amorosa entre los protagonistas en este caso es incluso más importante que la catástrofe meteorológica. El protagonista decide traer de vuelta de los cielos a la heroína, que se había sacrificado por el bien común, a pesar de que esta decisión llevará a la inundación de la ciudad, como vemos al final de la película.

En *Your Name* (Shinkai, 2016), el género está parcialmente definido. La protagonista ejerce de heroína, ya que es la encargada de salvar a los vecinos de su pueblo de la caída del meteorito. La diferencia entre las características puras del género y la película es que el protagonista masculino sí actúa en la catástrofe. Aunque no al mismo nivel de la protagonista, sí tiene un papel importante en la trama. En *Your Name* (Shinkai, 2016) también vemos como los problemas personales se nivelan con los de gran escala, ya que el mensaje trascendental de la película es el amor que une a los dos protagonistas a través del tiempo y la distancia, y no la caída del meteorito.

Otra película que llama la atención en cuanto al tratamiento de la figura femenina es *Viaje a Agartha* (Shinkai, 2011). Asuna, la protagonista, es una niña solitaria y valiente que se embarca en una aventura en el inframundo para salvar a su desconocido amigo. Como antes mencionábamos, esta es la película que más se acerca al estilo de Hayao Miyazaki y esta es una de las razones. Las películas de Studio Ghibli son conocidas y apreciadas por sus personajes femeninos, que suelen ser las protagonistas y suelen tener un papel de heroínas, aventureras, valientes, autosuficientes y capaces de resolver sus problemas. Películas como *La princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997), *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) o *Nicky, la aprendiz de bruja* (Miyazaki, 1989), son ya títulos de culto en el mundo de la animación japonesa y referentes del movimiento feminista para muchos fans. Sus protagonistas son independientes de los personajes masculinos, lo que les otorga mucho poder y personalidad. En *Viaje a Agartha* (Shinkai, 2011), sí podemos observar una mayor presencia de la figura

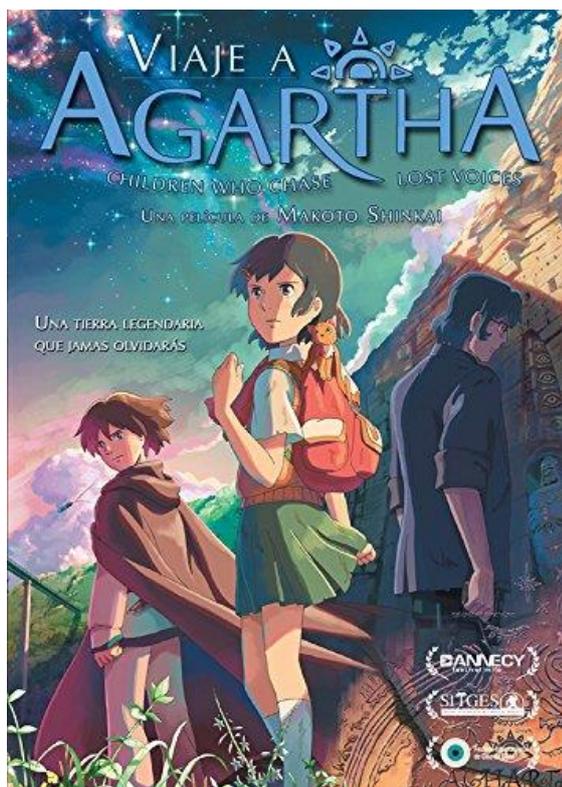


Imagen 8. Cartel de la película Viaje a Agartha (2011). La protagonista femenina al frente.

masculina y mayor peso en la historia. Aun así, sí podemos hablar de una clara inspiración en las obras de Miyazaki.

En definitiva, las protagonistas de las películas de Makoto Shinkai empeñan una función relevante en las historias, suelen ser las conductoras de la trama, las que tienen el poder de resolver los conflictos y las que aportan el elemento de vitalidad para el personaje masculino en el que se suele centrar la atención del espectador por ser sus sentimientos los que quedan expuestos. La evolución del personaje masculino siempre está ligada al personaje femenino.

4. El entorno como elemento narrativo y artístico

En el cine de Makoto Shinkai, el entorno no sólo tiene su función estética, sino que el director lo usa para darle forma a la narración. Como hemos visto anteriormente, el cine de Shinkai es sentimental, intimista y cargado de pensamientos personales. Shinkai se ha encargado de darle importancia a los elementos más cotidianos, a los paisajes, a los detalles que pasamos por alto en nuestra realidad. Los sitios por los que pasamos todos los días, los objetos que usamos, todos los detalles que forman parte de nuestra rutina, en las películas de Shinkai tienen su momento de protagonismo, aportan valor y significado a la historia y ayudan a que el espectador pueda meterse de pleno y entender los sentimientos de los personajes. Es especialista en dar a sus películas la belleza visual que necesitan. El director comentó en una entrevista mientras hablaba de *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007) que tenía que hacer la película visualmente atractiva para que los espectadores tuvieran un motivo para verla, ya que, según él dice, la película representa esa sensación de “nada especial” del día a día. Quería contar una historia sencilla en la que no ocurre nada espectacular. El interés está en los detalles, en las pequeñas sensaciones que para uno mismo pueden llegar a ser muy grandes. Por eso quería compensar con una estética realmente llamativa y atractiva para los espectadores.

El arte de Shinkai es muy característico por su grado de detalle, realismo y preciosismo. Cada plano, cada dibujo transmite por sí solo la sensibilidad de las historias. Algunos de los artistas de fondos que trabajan con Shinkai han afirmado que lo más distintivo en los trabajos del director es el color [Entrevista del libro *A sky longing for memories*]. En sus películas, el color es un elemento narrativo muy importante. Son muchas las escenas en las que podemos observar el contraste entre los colores fríos y los cálidos. Por ejemplo, en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), podemos observar este contraste en el primer acto de la película. Cuando Takaki coge el tren para ir a ver a Akari, la diferencia entre el exterior, frío, nevado, con una tormenta que le impide llegar a su destino y completamente desolado, se contrasta con el interior iluminado con luces cálidas. Este tratamiento del color tiene una relación directa con los sentimientos del protagonista. Se siente triste y solo por la separación de su amiga. Al igual que el tren, que está parado en medio de la nada. Los colores fríos nos hablan de esa tristeza. Sin embargo, Takaki siente un amor profundo y la esperanza de que llegará para ver a su amada. La idea de Akari le reconforta y lo podemos sentir en las luces cálidas del interior. También observamos la importancia del color en la integración de los personajes con el fondo.



Imagen 9. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Vemos el tren parado en la tormenta de nieve. Clara diferencia entre el exterior frío y el interior cálido.

Los creadores confirmaron que las paletas de colores del fondo son las que se utilizan para crear los colores de los personajes, a diferencia de otros estilos de animación en los que las paletas son independientes. Esto hace que el resultado sea una imagen mucho más integrada y realista. Esto es un hecho más para afirmar que el entorno en el que se desarrollan las películas es casi o igual de importante que los personajes.

La meteorología en las películas de Shinkai también tiene un significado emocional. En casi todas sus películas podemos ver lluvia o nieve. Estas condiciones climáticas suelen estar relacionadas con la tristeza, la soledad, la melancolía, etc. Sentimientos que coinciden con los de los protagonistas. Todo se une en un mismo ambiente capaz de transmitir al espectador las sensaciones y emociones que el director quiere. En una de sus películas, *El jardín de las*



Imagen 10. Frame de la película *El jardín de las palabras* (2013). Los protagonistas se encuentran en el lugar de siempre gracias a la lluvia.

palabras (Shinkai, 2013), la lluvia es uno de los elementos narrativos principales, ya que los protagonistas pueden encontrarse cada vez que llueve. En este caso, la lluvia tiene un doble sentido; tiene el papel liberador para los

protagonistas que pueden escapar de su realidad cada vez que están juntos y, a la misma vez, es un símbolo de la complicada situación psicológica por la que están pasando. El sol también es un protagonista de la narrativa visual de Shinkai. El director tiene una debilidad por los amaneceres y atardeceres. En una entrevista comentó:

“Por las mañanas, cuando iba a la escuela, si me sentaba cerca de la ventana en el lado Este, podía ver el amanecer durante todo el camino. A la vuelta, si me sentaba en el lado Oeste, podía ver el atardecer. Fue mientras observaba la luz del sol que cambiaba de lugar iluminando el paisaje cuando me di cuenta por primera vez de que me encantaba contemplar esas vistas.” (Shinkai, 2008)

El cielo y los paisajes son un elemento muy distintivo del arte de Makoto. La sensibilidad con la que plasma los paisajes, el perfeccionismo con el que dibuja cada detalle, cada rayo de luz, son lo que hace que ver una película de Shinkai sea como ver una obra de arte en sí misma. El cielo cobra vital importancia en muchas de sus películas. En *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), vemos como la protagonista se embarca en un viaje espacial del



Imagen 11. Frame de la película *Voces de una estrella distante* (2002). La nave espacial cruza el cielo dejando una estela. Por detrás, un planeta que no conocemos.

que no volverá y que la separará de su amado. En la película abundan los cielos fantasiosos, con vistas a otros planetas, con colores irreales, estelas de naves espaciales cruzando el cielo.... Los cielos en sus películas albergan cierto misterio y fantasía, independientemente de que la historia sea ciencia ficción o no. En *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), a pesar de que



Imagen 12. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Takaki se imagina un paisaje ficticio.



Imagen 13. Frame de la película El lugar que nos prometimos (2004). La protagonista encerrada en una de las torres del universo paralelo.



Imagen 14. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Nave espacial cruzando el cielo.



Imagen 15. Frame de la película Your Name (2016). Cometa cruzando el cielo.

la historia no contiene elementos de fantasía, podemos ver en una de las escenas cómo el protagonista Takaki se imagina en un mundo ficticio con una chica. En ese mundo podemos ver un paisaje muy parecido al de *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002), con estelas circulares que surcan el cielo y una galaxia entera que se ve desde donde ellos se encuentran. Ese cielo semi-fantástico podemos volver a verlo en *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004), con aquella torre infinita cruzando el cielo y el aspecto extraño del universo paralelo con unas torres semi destruidas. En su mayor éxito, *Your Name* (Shinkai, 2016), también tenemos ese elemento mágico en el cielo aportado por la caída del meteorito que se deshace al llegar a la tierra y se separa en muchos fragmentos que dejan unas estelas de colores en el cielo. La imagen de los cometas cruzando el cielo se ha convertido en un símbolo de la película y se ha utilizado en posters promocionales.

Se podría decir que el director tiene cierta afición a utilizar el elemento de las estelas cruzando el cielo. La imagen siempre es la misma: una línea parte el cielo en dos. Narrativamente, este elemento representa la separación entre los personajes, no solo por la división compositiva de la imagen, sino por la causa de esa separación en el cielo. La torre que separa un universo de otro, las estelas de las naves espaciales que se llevan a Mikako al espacio exterior, el meteorito que pone en peligro



Imagen 16. Frame de la película *El lugar que nos prometimos* (2004). Torre infinita cruzando el cielo.



Imagen 17. Frame de la película *Voces de una estrella distante* (2001). Naves espaciales cruzando el cielo.

la vida de Mitsuha... Todos son elementos problemáticos en la historia de amor de los personajes. Incluso en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), en el momento que vemos el cohete espacial despegar desde la isla y dejar la estela en el cielo, a pesar de que no es un elemento trascendental en la trama y no aporta valor narrativo por sí solo, el protagonista lo usa como metáfora de sus sentimientos, compara la sensación del piloto de la nave con la tristeza y soledad que siente por la distancia.

Otro de los elementos característicos son los mensajes escondidos en las imágenes. Muchas veces, Shinkai utiliza los elementos del entorno para darnos información implícita de la historia, como por ejemplo los periódicos, que

muestran en qué situación está la guerra en la que está participando Mikako, o en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007), en el tercer acto donde vemos a Takaki ya adulto y podemos ver en una pizarra una nota de una fecha de entrega de “API” [*Application Programming Interface*]. Con esto podemos deducir que es programador, ya que en ningún momento lo dice explícitamente. También podemos ver esta técnica en *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2013), cuando Yukino habla con su expareja por teléfono y nos muestra el nombre con el que lo tiene guardado (profesor), lo que nos da una pista de la relación que tienen, y en *Your Name* (Shinkai, 2016), al inicio de la película cuando vemos las noticias del cometa y de las elecciones en la televisión y en la radio. Estos detalles, a veces son difíciles de captar por los espectadores extranjeros, ya que son parte de la escenografía y muchas veces solo se traducen en los subtítulos. El hecho de leerlo como un subtítulo hace que se pierda la esencia del detalle, del entorno como elemento narrativo y nos limitamos a entender lo que significa en lugar de observar la manera en la que nos llega esa información y apreciar cómo está construida la historia con todos sus elementos, tanto explícitos como implícitos.

La perfección con la que el director capta la realidad y los lugares que él mismo frecuenta y los plasma en la película, es algo destacable. Una de las técnicas que utilizaban para construir los escenarios era fotografiar lugares reales y luego pasarlos a dibujo, prestando

especial atención a los detalles más pequeños, especialmente las luces, que para Shinkai son muy importantes.

En cuanto al paisajismo, vemos un claro contraste en sus películas entre el campo y la ciudad. Como antes comentábamos, el director expresa muchos detalles de su vida personal en sus películas. Nació en un pueblo pequeño rodeado de montañas. La vida en el campo hizo que Shinkai desarrollara la afición por los paisajes y los cielos. Como él comenta en una entrevista, su pasatiempo era observar:



Imagen 18. Frame de la película Your Name (2016). El paisaje rural del pueblo de Mitsuha como contraste al paisaje de ciudad.

“Ya que no hay mucho más que ver en esa zona, cada día pasaba una o dos horas mirando el cielo y pintándolo en acuarela. Los cielos de mis películas son los cielos de Shinano [prefectura del pueblo]” (Shinkai, 2016)

Los paisajes que le fascinaban durante su infancia y adolescencia, ahora los vemos en sus películas representados casi a la perfección, y con una belleza deslumbrante por el uso de los colores y el alto nivel de detalle. Y lo mismo pasa con los paisajes urbanos. Cuando comenzó la Universidad se mudó a Tokio y el director afirma que, a pesar de los aspectos negativos de una ciudad tan grande y abarrotada, siempre hay lugares bonitos, como si fueran joyas ocultas. Por eso podemos encontrar ese contraste en sus películas entre lo bello y lo ordinario. La naturaleza y la ciudad. Lo celestial y lo mundano.



Imagen 19. Frame de la película Your Name (2016). Paisaje urbano de Tokio en contraste con el paisaje rural del pueblo de Mitsuha.

Una de las estrellas de los paisajes urbanos de Shinkai son las estaciones de tren. Una de las películas en las que más importancia cobran los trenes es en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007). Al inicio de la película vemos cómo los dos protagonistas van caminando al

lado de un cerezo en flor. Ella se adelanta y se queda al otro lado de unas vías de tren que separan el cruce. La barrera baja, el tren pasa y los protagonistas se quedan separados. Esto, claramente es un simbolismo de lo que vamos a ver más adelante. Cuando ya se han separado, Takaki realiza un viaje en tren para ir a verla. El viaje es muy largo y se ve retrasado por la fuerte tormenta de nieve que hay en la zona. Vemos un vagón de tren casi vacío, rodeado de



Imagen 20. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). El protagonista se gira para ver a Akari, pero el tren pasa entre los dos.



Imagen 21. Frame de la película 5 centímetros por segundo (2007). Cuando el tren pasa, Akari ya no está.

nieve y parado en medio de la nada. Así se siente el protagonista. También se repite la primera escena, cuando los dos se cruzan en las mismas vías de tren que veíamos al principio, pero esta vez los dos pasan de largo. Cuando pasa el tren entre los dos, ella ya no está. Además, las estaciones de tren acentúan la sensación de soledad. La multitud de gente que se dirige a sitios distintos pero que muestra total indiferencia hacia las personas que se encuentran en el mismo lugar hace que te sientas pequeño e insignificante en un mundo grande. Esas son las sensaciones “normales” que Shinkai quería mostrar en la película, y los trenes son parte del día a día de los japoneses que viven en las ciudades, por lo que son un elemento narrativo muy significativo.

En cuanto a los interiores, volvemos a ver el detallismo con el que el director intenta plasmar lo cotidiano, el costumbrismo que tanto caracteriza su obra. Ya que los protagonistas suelen ser adolescentes, las escuelas son un elemento icónico en las películas de Shinkai. También entra en juego a la hora de crear a los personajes, ya que casi todos llevan uniformes escolares que son parte de la estética de sus películas. Las escuelas en las películas aportan un toque nostálgico, no solo por su función narrativa, también visualmente. Narrativamente, las escuelas son el lugar donde los protagonistas se conocen, pasan tiempo juntos, etc. Esto lo vemos en varias películas; *Voces de una estrella distante*, *El lugar que nos prometimos*, *5 centímetros por segundo* y *Your Name* (esta última de manera abstracta, ya que se conocen a

través del intercambio de cuerpos, pero el tiempo que pasan en la escuela es importante ya que esa es su rutina). En *El jardín de las palabras*, la aportación narrativa es distinta, pero de la misma importancia, ya que estamos hablando de una relación entre alumno y profesora. Se encuentran cuando él no va al



Imagen 22. Frame de la película *5 centímetros por segundo* (2007). Interior de la clase.

instituto y ahí mismo es donde conoce la verdad sobre ella. Debido a esto, la escuela aporta a la historia esa sensación emotiva, nostálgica, incluso triste. Visualmente también podemos encontrar esas sensaciones. A través de la composición y el color, los planos de las aulas son visualmente satisfactorios. Por ejemplo, en *5 centímetros por segundo* (2007), vemos un plano del interior del aula con unas cortinas ondeando por el viento, la luz cálida y suave del atardecer que entra por las ventanas e ilumina franjas del suelo hasta llegar al pasillo vacío. La calidez de las imágenes remueve emociones en el espectador y le envuelven en la atmósfera que la historia crea.

Por otro lado, tenemos los interiores de las propias casas de los protagonistas. Los interiores están llenos de detalles que ayudan a dibujar la personalidad de los protagonistas. Objetos cotidianos, libros, decoración, desorden... Todo perfectamente colocado en su lugar para darle credibilidad y realismo a las escenas y los personajes. Y todo tiene importancia para Shinkai. En sus películas, son numerosas las veces en las que podemos ver planos detalle de los objetos de bastante duración. Esto parece escapar a las normas del cine convencional, ya que los planos detalle no suelen tener esa importancia a la hora de componer visualmente. Shinkai se detiene en cada elemento y le da valor. En *El jardín de las palabras* (Shinkai, 2013), podemos ver cómo la habitación de la profesora Yukino nos muestra sin palabras su estado mental. Una habitación desordenada, con objetos y ropa por el suelo, la mesa llena de latas de cerveza y chocolate. Esta misma habitación la vemos ordenada y limpia en la escena en la que Takao entra en casa de Yukino para secar su ropa que se ha mojado por la lluvia. Dos situaciones, dos estados mentales que cambian con la presencia del protagonista. También podemos verlo en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007). En el capítulo 3, vemos la habitación desordenada de Takaki, llena de latas de cerveza vacías, lo que refleja su situación

emocional, ya que en ese momento se siente triste, solo y perdido por la distancia que lo separa de la persona a la que quiere (todavía).



Imagen 23. Frame de la película (El jardín de las palabras (2013). Interior del apartamento de la profesora. Desordenado



Imagen 24. Frame de la película El jardín de las palabras (2013). Interior del apartamento de la profesora. Ordenado.

En definitiva, Makoto Shinkai es un verdadero artista capaz de dar a sus películas la delicadeza, precisión y belleza que sus historias necesitan. La armonía de todos los elementos hace que el cine de Shinkai sea un referente en el mundo de la animación japonesa y, gracias a su talento, se ha convertido en uno de los directores más aclamados por la crítica.

5. Análisis del fenómeno *Your Name*

En 2016 Makoto Shinkai estrenó su película de mayor éxito hasta la fecha: *Your Name*. Millones de personas en todo el mundo fueron al cine a ver el quinto largometraje del director japonés y fue aclamado por la crítica internacional. El estreno batió los récords en taquilla y pasó a ser la película de *anime* más vista en cines, superando a la ganadora de un Oscar a mejor película de animación *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001). Actualmente no ostenta el título de película más taquillera, pero *Your Name* ha conseguido crear una comunidad de fans en todo el mundo. Se ha convertido en todo un icono de la animación japonesa. Ha sido galardonada con numerosos premios de todo el mundo, incluido el premio a mejor largometraje de animación del Festival de Sitges del año 2016.

La película dio un vuelco a la carrera cinematográfica de Shinkai. La producción es mucho más compleja que sus anteriores películas. Al igual que el guión. La película comienza con una mezcla de imágenes que en principio no entendemos al ritmo de la música (compuesta por el grupo de pop-rock japonés RADWIMPS). Vemos a un chico y una chica en una secuencia de imágenes que alternan las voces. Esto ya nos adelanta que la temática principal

de Shinkai sigue presente: dos protagonistas enamorados que enfrentarán dificultades. Ya sólo en los primeros minutos de la película revivimos esa sensación constante de soledad de las películas de Shinkai: “A veces, cuando me despierto por la mañana me doy cuenta de que estoy llorando... Nunca consigo recordar el sueño que he tenido, pero... pero la sensación de que he perdido algo me acompaña durante un buen rato. Es como si siempre estuviera buscando algo o a alguien... Creo que esta sensación me ha poseído desde aquel día. El día en que cayeron las estrellas. Fue como si... como si me encontrara dentro de un sueño. Lo que está claro es que fue... una visión maravillosa”. Con estas palabras empieza la película. Unas palabras con una profundidad abrumadora para el comienzo de una película. El estilo de Shinkai.

Shinkai exploró nuevas áreas de su escritura creativa y se aventuró con el guión de *Your Name*. La película tiene dos elementos vitales para el desarrollo de la trama: el intercambio de cuerpos y el salto en el tiempo. Son dos aspectos bastante complejos para el desarrollo de una historia que pueden dejar al espectador muy confundido. De hecho, hasta que no pasa una buena parte de la historia, no sabemos qué está pasando. Simplemente vemos a dos personas, Mitsuha y Taki, que parecen estar viviendo una especie de sueño en el que se despiertan en el cuerpo del otro. Pero todo es confuso para el espectador. A medida que avanza la historia, podemos ir conociendo su entorno y podemos entender el porqué de los intercambios. Sobre todo, en el entorno de Mitsuha.

La familia de la protagonista regenta un templo sintoísta (religión oficial de Japón que venera numerosos dioses de la naturaleza). El elemento religioso (elemento que analizábamos anteriormente) es un punto clave en esta película. La filosofía religiosa y la tradición de la que hablan en la película nos dan muchas de las respuestas de la compleja trama. La tradición del templo Miyamizu (familia de Mitsuha) son las cuerdas trenzadas y la elaboración del sake tradicional.



Imagen 25. Escena de la película *Your Name* (2016). De arriba a abajo: danza tradicional que representa la caída del meteorito, elaboración del "sake de los dioses", plano detalle del sonajero del dios dragón.



Imagen 26. Frame de la película *Your Name* (2016). Mitsuha se ata el pelo con la cuerda trenzada roja cuando se prepara para ir a ver a Taki a la ciudad. Será la cuerda que le dará.

Las cuerdas trenzadas representan la unión entre las personas, el flujo del tiempo. Como explica Hitoha, abuela de Mitsuha, cuando están subiendo a la montaña a hacerle la ofrenda del sake a los dioses, esto se conoce como *musubi*. “Musubi es el nombre que recibía el dios de estas tierras.

Esta palabra tiene un significado muy profundo. Trenzar una cuerda es Musubi.

Conectar a las personas es Musubi. El fluir del tiempo es Musubi. Tal es el poder del dios. Así que las cuerdas que trenzamos son el arte del dios y representan el mismo flujo del tiempo. Convergen y toman forma. Giran, se entrelazan, algunas veces se desenredan, se rompen y otras, se conectan de nuevo. Eso es el Musubi. Eso es el tiempo”. Sin saberlo, la abuela nos acaba de contar de una forma casi poética cuál es el destino de los protagonistas. El hilo rojo es un icono de la película. De hecho, Mitsuha le da uno de los hilos trenzados a Taki cuando se encuentran en el metro en el presente de Mitsuha, pero Taki aún no la conoce. Más tarde se dará cuenta de que el hilo, que Taki usa como pulsera, se lo dio ella y los ha mantenido conectados todo este tiempo. El hilo representa el destino que une a los protagonistas y que los separa. La conexión entre dos personas que no pueden estar juntas. El tiempo que pasa irremediamente. Sin duda, el mayor ejemplo de la temática favorita del director.

El sake de los dioses también es fundamental para el desarrollo de la película, concretamente, el desenlace. El sake se elabora masticando el arroz y escupiéndolo en una vasija. Este se fermenta con la saliva y se hace la bebida alcohólica. Es parte de la tradición de la familia, por lo que Mitsuha y su hermana Yotsuha lo elaboran en el tradicional ritual del templo. Como la abuela les explica a sus nietas, “representa la mitad de ti misma”. El sake es parte de Mitsuha. Cuando su abuela se lo dice, es Taki el que está en el cuerpo de Mitsuha. Por ahora, parece un dato irrelevante, pero esta información será lo que ayude a Taki a salvar a Mitsuha y al pueblo de Itmori de la caída del cometa Tiamat. En el ritual del templo, el sonajero que llevan también tiene un significado muy relevante en la historia. Los sonajeros con cordeles

representan al cometa (el dios dragón) y el baile es la representación del cometa partiéndose en dos, según explicaba el director en una entrevista.

Narrativamente, *Your Name* es mucho más compleja que las anteriores obras de Shinkai. El estilo de Shinkai se caracteriza, en gran parte, por la sencillez de sus tramas, la importancia de los sentimientos como fuente principal de interés para la historia. En cambio, *Your Name* no es una trama sencilla. El argumento es lineal, pero tiene muchas complejidades que se alejan mucho de lo que Shinkai había hecho hasta el momento. En una entrevista el director comentó que se había inspirado en *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), la película de Christopher Nolan en la que viajan al espacio y se enfrentan a la distancia temporal de años luz [algo que nos recuerda a su cortometraje *Voces de una estrella distante* (Shinkai, 2002)], y en la película coreana *The Beauty Inside* (Baik Jong Yul, 2015), que trata de un hombre que se despierta todos los días en un cuerpo diferente. Además, en *Your Name* el contexto social de los personajes está muy trabajado, a diferencia de sus otras películas. En esta, podemos conocer a sus familias (la de Mitsuha, por ejemplo, juega un papel fundamental en la historia debido al templo), sus amigos (que son los que ayudan a los protagonistas a salvar el pueblo), el trabajo, las costumbres, el pueblo... Como antes exponíamos, según Galán (2007), los ejes fundamentales para la construcción de personajes son el físico, el psicológico y el sociológico. En las anteriores películas de Shinkai, los dos primeros eran muy pronunciados, pues la historia se basaba en los personajes principales y sus sentimientos. El tercer eje, el sociológico, siempre había sido el punto débil. Con este problema solucionado, *Your Name* tenía todos los elementos necesarios para hacer que el cine de Makoto Shinkai subiera al estrellato.

Otro aspecto diferenciador de *Your Name* respecto a su anterior filmografía, es el humor. Hasta ahora, el humor en sus historias era escaso o nulo. Sus películas eran emotivas, tristes y profundas, sus personajes sufrían y eso era lo que transmitían al espectador. *Your Name* sigue teniendo la esencia del director, su mensaje sigue siendo el de dos amantes que no pueden estar juntos, pero tiene la capacidad de llegar al espectador de una forma distinta. El ambiente desenfadado y a la vez intenso, los personajes con una personalidad brillante, los intercambios de cuerpo que los ponen en situaciones incómodas ... Los espectadores quedan atrapados por la historia desde el principio. En parte por la incertidumbre que genera la situación de los personajes que te hace querer saber más, pero también por el ritmo con el que el director nos da toda la información. Según dijo en una entrevista, su intención era que los adolescentes y jóvenes que vieran la película no sintieran la necesidad de mirar sus móviles cuando estaban viendo la película. Quería que la primera parte de la película tuviera ese ritmo, tanto a nivel de

montaje como narrativo, para enganchar al espectador y aislarlo de cualquier otro estímulo. Esto es una prueba de la experiencia que Shinkai ha ganado con los años. Al principio, sus argumentos podían llegar a ser confusos para el espectador. En *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2004), podemos apreciar esta gran diferencia en la evolución de su trabajo. El desenlace de la película está lleno de información confusa sobre los universos paralelos, información que el espectador no puede entender a la perfección por la complejidad de los conceptos y por lo precipitadamente que se expone. En *Your Name*, sin embargo, también tenemos conceptos complejos, como el *musubi* del que antes hemos hablado, los cambios de cuerpo, los saltos en el tiempo, los significados del ritual... Pero la información está mucho mejor repartida en el eje cronológico y es mucho más clara para el espectador. Sin necesidad de grandes explicaciones, la película nos da toda la información que necesitamos para comprender la historia. Por ejemplo, cuando Taki se da cuenta de que la catástrofe había sucedido hacía un día en el año 2013, es decir, hacía un día en el eje cronológico de Mitsuha, comprende que ya es demasiado tarde para salvarla, llega un día tarde. Ya no puede intercambiar su cuerpo con ella porque el meteorito había caído. El eje cronológico es paralelo, por lo que sus intercambios se dan en el mismo día, pero no en el mismo año. Al saber esto, Taki instintivamente va a Itomori, que está destruida y cubierta por agua por el cráter que dejó el meteorito, y sube a la montaña donde se hizo la ofrenda de sake. Como dijo su abuela, el sake contiene la mitad de Mitsuha. Taki le da un sorbo a la bebida. Gracias a esto, Taki recupera la mitad que le falta, la de Mitsuha, y viaja al pasado, al día en el que caía el cometa, y se intercambiaron por última vez. Sin embargo, la explicación de su viaje en el tiempo no es explícita. Simplemente vemos una secuencia de imágenes de un estilo de dibujo diferente que parece ser un sueño en el que Taki ve la vida de Mitsuha, desde que era



Imagen 27. Frame de la película *Your Name* (2016). Taki viaja al pasado. Estilo de dibujo diferente.



Imagen 28. Frame de la película *Your Name* (2016). Flashback de la vida de Mitsuha que Taki ve en su viaje temporal. El hilo rojo en primer plano.

pequeña hasta la actualidad. Las imágenes que Taki ve están conectadas por un hilo rojo que cruza la pantalla, lo que acentúa más aún la conexión entre los dos personajes.

En ningún momento se nos dice que gracias al sake está viajando al pasado ni cuál es el motivo por el que los dos protagonistas están conectados, pero no importa. Gracias al guión bien estructurado y a la capacidad de comunicación que tienen los personajes, podemos entender lo que está sucediendo sin necesidad de explicaciones pesadas, como sucedía en *El lugar que nos prometimos* (Shinkai, 2007).

Otra de las características que han hecho de esta película un gran referente de la animación japonesa ha sido la música. La banda sonora de la película la realizó el grupo de pop-rock japonés RADWIMPS, muy popular en Japón. La música se hizo a la vez que la película porque Shinkai quería darle mucho protagonismo. Son varias las escenas que tienen formato de videoclip, secuencias de imágenes al ritmo de la música. Incluso al inicio de la película podemos verlo. Es una técnica que el director utiliza mucho en sus películas, como en *5 centímetros por segundo* (Shinkai, 2007). Gracias a que la música se hizo a conciencia, el director pudo inspirarse en el trabajo de RADWIMPS para cambiar algunos detalles de la película y que los dos elementos se fusionaran y crearan algo único. Shinkai también estuvo implicado en la composición de las canciones, por lo que fue un trabajo coordinado que permitió dar a la película ese carácter único que define el estilo de Shinkai.

El final de *Your Name*, también es muy distinto a lo que estábamos acostumbrados. Después de salvar a Mitsuha y al pueblo de Itomori, los dos olvidan sus nombres. Es algo que desde el principio intuíamos que podría pasar, ya que los intercambios de cuerpo eran como sueños confusos de los que no podían conservar mucha información. La esperanza de que escriban sus nombres en sus manos en la escena final, cuando consiguen encontrarse en lo que parece un bucle temporal, se desvanece cuando vemos que Taki ha escrito “te quiero” en vez de su nombre. La sensación agridulce que te deja saber que ha podido salvarla, pero que no pueden estar juntos porque no la recuerda nos acompaña en casi toda la última parte de la película. Cuando pensamos que el final se acerca y que una vez más Shinkai nos dejará con el sabor amargo de un final demasiado realista, vemos como los protagonistas se encuentran casualmente en varias ocasiones. La situación se repite y el espectador tiene esperanzas de que alguno de esos encuentros acabe en final feliz. Y así sucede. Cuando ambos están en el tren, en vagones de trenes distintos, sus miradas se cruzan y de repente lo recuerdan (o eso creemos). Los dos bajan del tren para buscarse y finalmente se encuentran en unas escaleras [las escaleras

existen en la realidad y son las escaleras que suben al santuario de Suga, que actualmente son un atractivo turístico donde los fans de la película se toman fotos]. Tras un momento de incertidumbre, los dos se giran y tenemos el final que todos esperábamos: “¡Tengo la sensación de que nos conocemos!” dice Taki. Mitsuha le contesta, llorando: “Yo también”. Taki empieza a llorar. Y los dos a la vez culminan la película con la famosa frase: “¿Cuál es tu nombre?”. La frase en la versión original es el título de la película (Kimi no Na wa. 君の名は. “your name.”), y se puede entender como una pregunta “¿Cómo te llamas?” o como una afirmación “Sé cómo te llamas”. Además, el título tiene un punto final, que tiene un significado para el director como comentó en una entrevista: “A título personal también marca que es mi obra culminante, como si fuera un punto y aparte entre dos etapas”. Definitivamente, Shinkai era consciente de que *Your Name* iba a ser un punto de inflexión en su carrera e iba a marcar su futuro como director.



Imagen 29. Frame de la última escena de Your Name (2016). Los protagonistas se encuentran después de años.

6. Conclusiones

En definitiva, el cine de Makoto Shinkai ha hecho historia, convirtiéndose en un referente, tanto para espectadores como para profesionales de la industria de la animación. Su estilo preciosista, sus historias sencillas, la sensibilidad con la que trata temas tan profundos como la soledad, el amor verdadero o la esperanza, lo han convertido en un director admirado en todo el mundo. Sus películas han llegado a millones de personas en todo el mundo, sobrepasando la barrera del idioma y los prejuicios sobre la animación japonesa.

El estilo de Shinkai ha marcado un nuevo camino para el futuro del *anime*. Son muchas las personas que piensan que la industria de la animación japonesa está en un estado crítico. Las exigencias de producción son cada vez más altas. La calidad de las series y películas ha aumentado mucho en los últimos años gracias a los avances de la tecnología. A esto se suma que, gracias a las nuevas plataformas de contenido digital, el consumo de *anime* ha aumentado considerablemente en los últimos años. Plataformas como Netflix o Amazon Prime apuestan cada vez más por incluir animación japonesa en su contenido. También existen otras plataformas, como Crunchyroll, especializada en *anime* y con una gran variedad de producciones. Hoy en día podemos acceder de manera rápida y sencilla a todo tipo de contenido, por lo que los ritmos de producción también se han acelerado debido a la alta demanda y a la rapidez de consumo. Esto ha originado una precariedad laboral en los estudios de animación que los propios trabajadores llevan años denunciando. En un mercado sobreexplotado con grandes exigencias de producción es cada vez más difícil apostar por animaciones más experimentales o independientes que corren el riesgo de no cubrir los gastos de producción.

Makoto Shinkai ha sabido crear un cine atemporal, con una personalidad muy marcada y capaz de emocionar a los espectadores. Con producciones sencillas desde sus inicios, ha creado un estilo propio alejándose de las extravagancias del *anime* más comercial. Historias sencillas, marcadas por los sentimientos e inquietudes personales del director que han roto récords en taquilla y que han demostrado que el cine de animación tiene muchas más posibilidades de las que se cree.

7. Bibliografía

[Sitio web de IMDb dedicado al conteo de los ingresos en taquilla de las películas] (s.f.). Box Office Mojo. https://www.boxofficemojo.com/title/tt11032374/?ref=bo_tt_ti

Animersive. (2021). *Your Name (Kimi no Na wa.) Interview with Makoto Shinkai* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=09KUehDNNQA&ab_channel=Animersive

Bradley, J. P. N., Cheng, C. (2021). *Thinking with Animation*. Cambridge Scholars Publishing.

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura de otaku en América Latina. *Razón y palabra* 72, 1-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>

De Cordova, A. (2021, 8 de marzo). *Animación japonesa: salarios ridículos y precariedad, la vida cotidiana de los animadores principiantes*. Carteltec.

<https://www.carteltec.com/animacion-japonesa-salarios-ridiculos-y-precariedad-la-vida-cotidiana-de-los-animadores-principiantes/>

El mundo de Shinkai Makoto aún los sentimientos individuales y la amplitud del espacio. (2017, 5 de enero). Nippon. <https://www.nippon.com/es/people/e00107/>

Galán, E. (2007) Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios. *Revista del CES Felipe II*, 7. <http://hdl.handle.net/10016/5554>

Interview: 'your name.' director Shinkai ponders film's success, own motives (2016, 20 de octubre). The Mainichi <https://mainichi.jp/english/articles/20161020/p2a/00m/0et/020000c>

Jiménez, A. R. (2019, 21 de julio). *Makoto Shinkai: los sugerentes e hiperrealistas mundos de uno de los grandes autores del anime actual*. ESPINOF.

<https://www.espinof.com/animacion/makoto-shinkai-sugerentese-hiperrealistas-mundos-uno-grandes-autores-anime-actual>

Leader, M. (2016, 16 de noviembre) *Makoto Shinkai: 'You can't be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki'* Little White Lies <https://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>

López, A. (2018). *El universo de Makoto Shinkai a través del tiempo, la distancia y el espacio*. Diábolo ediciones.

- Loriguillo, A. (2016, 11 de marzo). *¿De qué hablamos cuando hablamos de “slice of life”?*. Miriorama. <https://www.miriorama.eu/de-que-hablamos-cuando-hablamos-de-slice-of-life/>
- Lunn, O. (2016, 1 de noviembre) *Hablamos con el director de “Your Name”, el filme número uno en Japón*. I-D Vice. <https://i-d.vice.com/es/article/wjdqjx/entrevista-your-name-anime-kimi-no-na-wa>
- Mitología japonesa: Izanami e Izanagi*. (2015, 21 de febrero). Un rincón en la historia. <https://unrinconenlahistoria.wordpress.com/2015/02/21/mitologia-japonesa-izanami-e-izanagi/>
- Pérez, M.A. (2013). *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. Universidad de Murcia. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192860400>
- Rodríguez, M. (2022, 16 de marzo). *Cine de autor: qué significa y ejemplos de esta categoría*. TimeJust. <https://www.timejust.es/cultura/cine/cine-de-autor-que-significa-y-ejemplos-de-esta-categoria/>
- Rojas-Sierra, S. (2018). La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo. *Jangwa Pana*, 17(1), 73-84. <https://doi.org/10.21676/16574923.2298>
- Schreiber, Kassandra I. (2018) "Sacred Time in the Work of Makoto Shinkai". *Undergraduate Honors Theses*. 42. https://scholarsarchive.byu.edu/studentpub_uht/42
- Selavy, V. (2016, 6 de mayo). *Interview with Makoto Shinkai*. Electric Sheep Magazine. <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/2008/06/01/interview-with-makoto-shinkai/>
- Shinkai, M. (2015). *A Sky longing for memories: the art of Makoto Shinkai*. Vertical Comics.
- Tan, M. J. P. (2020). Being Someplace Else: The Theological Virtues in the Anime of Makoto Shinkai. *Religions*, 11(3), 109. <https://doi.org/10.3390/rel11030109>
- Thomas, S. (2014). *Sekai-kei as Existentialist Narrative: Positioning Xenosaga within the Genre Framework*. [Master's thesis, Ohio State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1397573383
- Watanabe, M., Wada, H., Kurata, M. (2016). *your name. Visual Guide*. Editorial Planeta.