

ISSN electrónico: 2172-9077
DOI: <https://doi.org/10.14201/fjc.29691>


MAKOTO SHINKAI: CINE DE ANIMACIÓN JAPONESA Y CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES REDONDOS

Makoto Shinkai: Japanese Animation Cinema and Construction of Dimensional Characters

Dda. Águeda María VALVERDE-MAESTRE

Doctoranda, Universidad de Granada, España


E-mail: aguedavalma@correo.ugr.es

 <https://orcid.org/0000-0002-8362-5019>

Dr. José Patricio PÉREZ-RUFÍ

Profesor Titular, Universidad de Málaga, España


E-mail: patricioperez@uma.es

 <https://orcid.org/0000-0002-7084-3279>

Dr. Francisco Javier GÓMEZ-PEREZ

Profesor Contratado Doctor, Universidad de Granada, España

E-mail: frangomez@ugr.es

 <https://orcid.org/0000-0001-7539-1681>

Fecha de recepción del artículo: 22/06/2022

Fecha de aceptación definitiva: 26/07/2022

RESUMEN

Este trabajo toma como objeto de estudio una muestra de la obra del director japonés de animación Makoto Shinkai. El objetivo principal es el análisis de los personajes protagonistas en tres de sus largometrajes. Aplicamos una metodología de análisis de contenido basada en la descripción y comparación de varias dimensiones de los personajes, desde las propuestas metodológicas de análisis procedentes de los estudios narratológicos del cine y la literatura. Consideramos que Shinkai construye a sus protagonistas a partir de prácticas y estrategias habituales a la hora de otorgar complejidad a aquellos y convertirlos así en simulacros verosímiles en la representación de personas, incluso tratándose de animación. El análisis concluye que la creación de personajes redondos dota a la obra de Shinkai de una madurez insólita en el anime. La introducción de elementos fantásticos y de un mensaje más profundo y menos evidente lleva a los títulos hacia el terreno de la metáfora y a un alto componente místico y espiritual, aunque dentro de una narrativa comercial.

Palabras clave: Anime; cine japonés; Makoto Shinkai; cine de animación; narrativa fílmica; personaje cinematográfico.

ABSTRACT

This study focuses on a sample of the work of the Japanese animation director Makoto Shinkai. The first objective is the analysis of the main characters in three of his films. We apply a content analysis methodology based on the description and comparison of various dimensions of the characters from a methodological analysis proposal based on the narratological studies of cinema and literature. We consider that Shinkai creates its protagonists from usual practices and strategies to give them complexity. Applying these practices, Shinkai turns them into plausible simulacra in the representation of people, even in the case of animation movies. The analysis concludes that the creation of dimensional characters gives Shinkai's work an unusual maturity in anime cinema. The introduction of fantastic elements and a deeper and less obvious message takes the titles towards the fields of metaphor and a high mystical and spiritual component, even within a commercial narrative.

Keywords: Anime; Japanese cinema; Makoto Shinkai; cartoon movies; film narrative; film character.

1. Introducción

La atención al personaje como construcción narrativa en los estudios dedicados al cine de animación japonesa, llamado anime, ha sido hasta ahora bastante escasa. Madrid y Martínez (2015, p. 67) definen genéricamente el anime como «toda la producción de dibujos animados hechos en Japón». La animación japonesa, apunta Tsukamoto (2018), ha sido popular en todo el mundo desde mediados de la década de 1980 y es considerada como una de las principales fortalezas de Japón. Sin ir más lejos, según Teo (2012, p. 72), el anime es un género clave dentro del cine asiático, si bien éste «puede ser descrito como estilo transnacional en la medida en que las características del anime a menudo se ofuscan en borrar, aunque no por completo, los signos reveladores de la identidad nacional o étnica», como hacen los filmes de Miyazaki.

De forma más precisa, este trabajo toma como objeto de estudio la obra de Makoto Shinkai, realizador japonés de películas de animación en las que expresa una enorme sensibilidad artística. Shinkai ha sido considerado el heredero de Miyazaki (Kimura, 2016; Belinchón, 2017; Arbonés, 2017), gracias a la marcada identidad autorial de su cine y a su reconocimiento internacional.

Pese a su celebridad en el ámbito de la animación, su obra (formada hasta 2022 por siete largometrajes y alrededor de una decena de cortometrajes) apenas ha sido estudiada desde el ámbito del análisis de contenido o de la narrativa fílmica, aún menos en castellano. Rojas-Sierra (2018, p. 74) sostiene que la forma en la que se ha edificado un universo alrededor de Shinkai «asume la concepción de autor transmedia, en la medida en la que la narrativa de Shinkai toma forma en diferentes medios, pero siempre está orquestada desde el autor». La gestión y el desarrollo de dicho universo propio, continúa Rojas-Sierra, posibilita la construcción de una apuesta estética propia en la que cada elemento se integra en el entramado narrativo.

En un sentido similar, actualizando también la noción de autor a un contexto contemporáneo, Walker (2009, p. 3) afirma que Shinkai debutó como «un autor de la era digital por excelencia con un corto enteramente creado por él», como expresión concentrada de un nuevo régimen estético. Walker (2009) avanza, de forma previa al estreno de sus títulos de mayor popularidad, el interés de Shinkai por la idea de

un multiverso, en el que los personajes deben definirse no solo como personas, sino como miembros de una comunidad expuesta a una situación de emergencia.

Rodríguez Fernández (2014) destaca como principal cualidad del director que, aunque su obra es realista, el estilo no lo es. En el aspecto también formal, afirma Holmberg (2019), Shinkai, en el conjunto de su obra, se sirve de variadas estrategias de filmación para representar y acentuar el aislamiento de los personajes, el paso del tiempo o la separación entre aquellos, como cuestiones con las que han de convivir.

Desde un planteamiento completamente diverso, Tan (2020) destaca las virtudes teologales de la obra de Shinkai, como la fe, la esperanza y el amor, a partir de la representación del encuentro y la distancia entre los personajes, el deseo de atravesar el espacio entre personas y la necesidad de recorrer dicho espacio desde la atracción que sienten entre sí dichos personajes. Por otra parte, la incertidumbre, la creación de un universo cinematográfico autónomo y la propuesta de una puesta en escena artística son valores ideológicos que se identifican con el estilo de Makoto Shinkai (Valverde-Maestre, 2020), por lo que también es definido como un director «preciosista» (Jiménez Peña, 2019).

Esta investigación toma como muestra de análisis dentro de la filmografía del director los tres últimos largometrajes distribuidos en España: *El jardín de las palabras* (*Kotonoha no Niwa*, 2013), *Your Name* (*Kimi no Na wa*, 2016) y *El tiempo contigo* (*Tenki no Ko*, 2019). Creemos que se trata de una muestra de la suficiente relevancia como para llegar a conclusiones globales acerca de la obra del director.

Consideramos, y esta es la hipótesis de partida, que Shinkai construye a sus protagonistas a partir de prácticas y estrategias habituales a la hora de otorgar complejidad a aquellos y convertirlos así en simulacros verosímiles en la representación de personas, incluso tratándose de animación. De esta forma, el desarrollo de las tramas permite la creación de personajes redondos en cada una de las obras analizadas. La conjunción de tramas complejas con personajes redondos dota a su cine de una madurez en la representación de temáticas adultas insólita en el anime.

Esta aproximación a los personajes desde su humanidad y desde un posicionamiento comprometido con la sostenibilidad medioambiental y la nostalgia aproxima la obra de Shinkai a la Miyazaki (Fujiki, 2015; Thelen, 2020), como un nuevo punto de conexión entre el trabajo de ambos directores.

2. Makoto Shinkai como autor: identidad y discurso

La obra de Shinkai apenas ha sido estudiada y, cuando así ha ocurrido, la perspectiva analítica ha estado más cerca del ensayo y de la reflexión propios de los acercamientos al cine de autor, que de los análisis de contenido de otras prácticas cinematográficas. La película *Your Name* fue objeto de un análisis textual por parte de Torres (2019), donde se destacaba la idea de multiverso asociado al desarrollo de la trama (con dos ejes temporales diversos pero paralelos), para concluir que se produce un punto de ignición cuando los protagonistas atraviesan la frontera que los conecta con lo desconocido: es lo que viven «con icónicas representaciones de esos puntos de ignición, tanto físicas (los intercambios corporales, el destructor meteorito) como emocionales (el descubrimiento del amor, la importancia del azar, las tradiciones espirituales japonesas)» (Torres, 2019, p. 114).

Rojas-Sierra (2018) parte del análisis narrativo para concluir que el relato de Shinkai se sostiene desde la variación de los aspectos compositivos genéricos y desde el juego de la historia con la arquitectura profunda de la narrativa. Estas cuestiones, añadimos, son habituales no sólo en el cine de animación japonesa, sino en buena parte de la narrativa cinematográfica asiática, dada la frecuencia con la que se mezclan y se cuestionan los componentes que definen los géneros a los que pertenecen las obras.

El análisis más preciso de las cuestiones relacionadas con el análisis de personajes apenas sí cuenta con antecedentes, siendo en este aspecto *Your Name* el título que ha merecido más atención por parte de la investigación académica y de la crítica cinematográfica. Mencionamos así el trabajo de Tsukamoto (2018), que comenta el intercambio de caracteres y de género en la obra para poner de relieve la originalidad de la historia, la importancia del mensaje romántico subyacente en el discurso y el cuidado y la calidad del detalle en la estética del filme.

Kadañi y Utami (2021) ligan la construcción del personaje a la negociación de la identidad de los adolescentes: la inversión en las identidades y el intercambio de los propios cuerpos de los protagonistas de *Your Name* puede reconocerse como una propuesta postmoderna y fluida de la identidad, por cuanto ésta resulta del intercambio propiamente, la negociación, la convivencia de modernidad, tecnología y tradición, al tiempo que coexisten lo global y lo local, compartiendo la fascinación que ambos mundos provocan en los adolescentes japoneses representados.

Los trabajos que han analizado *Your Name* se apartan así de la observación de la construcción de personajes para abordar otras cuestiones. Karatsu (2021) analiza el discurso sobre el mensaje político de reconstrucción posterior a una catástrofe implícito en el filme (en concreto tras el terremoto y el tsunami que sufrió Japón en marzo de 2011), al tiempo que busca una relación entre el simbolismo de género y la representación del campo, de donde destaca el relieve que adquiere Tokio frente a otras regiones japonesas. Thelen (2019) incide en esta visión de la representación de lo rural frente a lo urbano para destacar la complejidad de la reflexión de Shinkai y su huidizo compromiso en la apuesta por un entorno u otro. Además, Thelen recupera la idea de reinterpretación de la catástrofe de marzo de 2011 desde un planteamiento fantástico de salvación (simultáneo a los multiversos que comentábamos).

Estas cuestiones son coherentes con temáticas frecuentes en el cine de animación japonesa, citando a Brown (2006), como el compromiso del anime con la política de la identidad, en términos de procesos de auto invención, de formación de la identidad de género por la influencia de los medios o de resultado de las estrategias de negociación intercultural desde un revisionismo histórico. Apunta Ruh (2010) que la tensión entre los elementos japoneses y los globales han estado desde el origen del género en el siglo XX, aspecto que creemos sigue igualmente presente en la obra de Shinkai como uno de sus rasgos identificativos.

Este trabajo se propone como una revisión de una muestra de su obra atendiendo al análisis de contenido desde una perspectiva del análisis textual audiovisual, en la atención a una categoría concreta y destacada, la construcción de los personajes.

3. Objetivos y metodología

El objetivo principal de esta investigación es el análisis de los personajes protagonistas en una muestra de largometrajes dirigidos por Makoto Shinkai. Seleccionamos

para el análisis los dos personajes protagonistas de *El jardín de las palabras*, de *Your Name* y de *El tiempo contigo*. El personaje es aquí comprendido como una unidad de acción y psicológica que adopta en el relato la forma de categoría narrativa en la que se combinan los rasgos que pretendemos identificar y describir (Pérez-Rufí, 2016).

Dentro del análisis de contenido, proponemos una metodología de análisis textual (Casetti y Di Chio, 2007, p. 17), en la que se aplicaría una serie de operaciones sobre un discurso preciso, en este caso una muestra de obras de Shinkai, para, en primer lugar, descomponerlo y, a continuación, recomponerlo con la intención de reconocer sus fundamentos de construcción. De esta forma, el esquema metodológico propuesto se basa en la descripción y en la comparación de diversas dimensiones de los personajes, a partir de la aplicación de metodologías de análisis basadas en los estudios narratológicos (tanto del cine como de la literatura).

Casetti y Di Chio (2007) apuntan que los personajes se integrarían en una categoría superior conocida como «existentes», compuesta por ambiente y personajes. De esta forma, la narración es entendida como «una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes en ambientes específicos» (Casetti y Di Chio, 2007, p. 172).

A partir de las referencias a los trabajos de Micciché (1979) y de Vernet (1986), Casetti y Di Chio (2007) basan su metodología de análisis en la atención a tres niveles de análisis: el personaje como persona (que implicaría un enfoque fenomenológico), el personaje como rol (en este caso desde un enfoque formal) y el personaje como actante (con un enfoque abstracto, a partir de la influencia de los narratólogos estructuralistas). Nuestro análisis primará la visión fenomenológica, por cuanto la concepción del personaje como persona permite el logro de resultados más completos y fundamentados que los análisis formales o estructurales, más ambiguos y dependientes del enfoque del personaje desde el que se analice el relato.

Señala, en este sentido, Guarinos (2000, p. 131) que «es imprescindible en el personaje como persona realizar una completa rejilla de características físicas, psicológicas, culturales, sociales, económicas». A partir de la propuesta metodológica de Galán Fajardo (2007), basada a su vez en la clásica categorización de Egri (1946) o Camacho (1999), dividimos el análisis del personaje como persona en tres dimensiones: dimensión física (edad, sexo, nombre, aspecto físico, nacionalidad), dimensión psicológica (modo de ser, temperamento, metas y objetivos, conflictos personajes) y dimensión social (ámbito familiar, estado civil, ámbito profesional, categoría profesional, formación, contexto geográfico, conflictos con el entorno).

A partir de la anotación de estas categorías en los personajes analizados, debemos contar con los argumentos suficientes para determinar si el personaje cuenta con el volumen y el contraste suficientes para ser identificado como un personaje redondo o como un personaje plano.

La categorización del personaje como plano o redondo es propuesta por Forster en *Aspects of the novel* (Forster, 1983). Aunque la división de modelos de personajes de Forster puede ser discutida, la noción de dimensionalidad del personaje es tan influyente (Pérez-Rufí, 2016), que merece aún ser considerada. La reinterpretación de estos conceptos por Chatman (1990) o por Casetti y Di Chio (2007) así lo demuestra.

Definimos el personaje redondo como variado, multidimensional y complejo (Casetti y Di Chio, 2007), además ofrece una importante diversidad de rasgos, abundantes tanto en número como en calidad, lo que podría asimilar al personaje como un sujeto con una identidad y con una personalidad propia (García Jiménez, 1993).

Chatman (1990) apunta que los personajes redondos invitan a la reflexión sobre sus posibles decisiones futuras y su desarrollo potencial, como sujeto complejo, inestable y ambiguo (Alonso, 1998). Sin embargo, la construcción del personaje plano se hace a partir de una única idea y tiende a identificarse con mucha facilidad, puesto que raramente variará su identidad (Forster, 1983) y será coherente en su definición a lo largo de todo el relato.

4. Resultados

La aplicación de la metodología de análisis propuesta ha manejado como instrumento de gran utilidad la creación de una tabla para cada uno de los seis personajes analizados. Se introduce aquí, de forma muy sintetizada una única tabla (tabla 1) con los aspectos más destacados de cada una de las categorías que se analizaron. En la ficha aplicada sobre cada personaje se ha seguido la estructura de categorías propuesta en la metodología.

Tabla 1. Análisis de protagonistas en el cine de Makoto Shinkai

Filme:	<i>El jardín de las palabras</i> (2013)	<i>Your Name</i> (2016)	<i>El tiempo contigo</i> (2019)			
1) Dimensión física						
Nombre	Takao Akizuki	Yukari Yukino	Taki Tachibana	Mitsuha Miyamizu	Hodaka Morishima	Hina Amano
Apariencia	Hombre, adolescente	Mujer, joven adulta (27)	Hombre, adolescente	Mujer, adolescente	Hombre, adolescente	Mujer, adolescente
Gestualidad	Expresivo	Comedida	Expresivo	Expresiva	Expresivo	Expresiva
Nacionalidad	Japonesa	Japonesa	Japonesa	Japonesa	Japonesa	Japonesa
Vestuario	Uniforme	Profesional	Uniforme	Uniforme, tradicional	Sport, uniforme	Sport, uniforme
2) Dimensión psicológica						
Carácter	Independiente, tímido, solitario, impulsivo.	Deprimida, poco responsable, misteriosa.	Solidario, tímido, ingenuo, generoso, optimista.	Solidaria, alegre, obstinada, ingenua, optimista.	Impulsivo, valiente, violento, alegre, inseguro.	Generosa, solidaria, alegre, segura de sí.
Meta y motivación	Meta variable, profesional, ayudar a Yukari. Motiv. solidaria.	Recuperar su autonomía.	Meta variable, seducir chica, contactar con Mitsuha, salvar pueblo. Motiv. solidaria.	Meta variable. Vivir en Tokio, conocer a Taki, salvar pueblo. Motiv. solidaria.	Meta variable. Sobrevivir, rescatar a Hina. Motiv. solidaria.	Meta no clara. Ayudar a Hodaka. Sobrevivir. Motiv. solidaria.

Filme:	<i>El jardín de las palabras</i> (2013)		<i>Your Name</i> (2016)		<i>El tiempo contigo</i> (2019)	
Pasado	Poca información. Abandono. Padres separados.	Trauma, acoso laboral.	Poca información.	Flashbacks. Pierde madre, distanciada del padre.	Trauma y fuga del hogar.	Mantiene a su hermano menor.
3) Dimensión sociológica						
Vida profesional	Escolar. Zapatero. Camarero.	Profesora, absentismo laboral.	Escolar. Camarero.	Escolar.	Busca trabajo, reportero.	Camarera. Invoca lluvia.
Vida personal	Vive con padres, separados. No muchos amigos.	Separada.	Relación con compañera de trabajo. Amigos del colegio.	Relación con abuela y hermana. Distanciada del padre. Amigos.	Familia alternativa.	Cuida del hermano, huérfanos.
Vida privada	Soledad, gusto por la lluvia y los zapatos.	Gusto por la lluvia. Desorden doméstico.	Poca información.	Rutina diaria. Tradiciones rurales y religiosas.	Gusto por la lluvia. Sublima la vida urbana.	Capacidad de manipular la lluvia.
4) Complejidad						
Personaje plano/redondo	Redondo.	Redondo.	Redondo.	Redondo.	Redondo.	Redondo.

Fuente: elaboración propia.

La presentación de los resultados del análisis se inicia con el apartado de dimensión física de los personajes y, dentro de este, con las cuestiones relativas al nombre de estos. En la obra de Shinkai el nombre tiene tal importancia que llega a titular uno de sus filmes con esta referencia (*Your Name*), con un peso paralelo en la trama: Mitsuha y Taki hacen un enorme esfuerzo por intentar recordar sus respectivos nombres en una lucha entre la realidad y la nostalgia de una vida paralela entre el sueño y la memoria del pasado. Más allá del nombre, se trata de una cuestión de identidad y de alusión a la otra persona.

Casi como si de un ensayo previo a *Your Name* se tratase, *El jardín de las palabras* plantea de nuevo el encuentro entre dos desconocidos. Aunque conocemos a Takao, focalizador de la historia, el misterio entorno a Yukari y a su experiencia vital se mantiene desde la ocultación de su nombre hasta bien avanzada la historia. En *El tiempo contigo*, el nombre no tiene el relieve de las anteriores, pero sí representa una vez más el momento del primer acercamiento entre dos personas que inician una relación.

Podríamos así concluir que el nombre de los protagonistas sintetiza la esencia y la identidad de aquellos y su comunicación representa el contacto entre dos extraños que se sentirán vinculados durante el resto del relato de una manera profunda, de ahí su trascendencia a nivel argumental.

La apariencia de los protagonistas tiende a reproducir un mismo patrón en los tres títulos analizados. Así, el protagonismo se divide entre una pareja de un chico y una chica con un relieve y una focalización similares, si bien el personaje de mayor relieve es el chico en *El jardín de las palabras* y en *El tiempo contigo* y la chica en el caso de *Your Name*. Cinco de los seis personajes son adolescentes en edad escolar (entre 15 y 16 años), rompiendo esta tendencia Yukari, joven adulta de 27 años. A todos ellos se les supone de procedencia asiática y no presentan rasgos físicos que los hagan destacar, tampoco en cuanto a altura o diversidad funcional.

En *Your Name* la edad no supone un motivo destacado dentro del relato, más allá de ubicar a los personajes en un periodo de formación escolar y de hacerles cuestionarse su futuro. Sin embargo, en *El jardín de las palabras* sí que tiene relevancia tanto a la hora de definir a los personajes como al conflicto desarrollado: Takao es un joven estudiante de 15 años y Yukari es una mujer adulta de 27 años, profesora, que enseña en su mismo instituto. La posible relación entre ambos entraría en el terreno de lo vetado y la condena al fracaso. En el caso de *El tiempo contigo*, Hodaka es un chico que se cree maduro pese a sus 15 años y a su comportamiento errático e impulsivo, mientras que Hina simula estar a punto de cumplir los 18 años y mantiene a su hermano menor. Sin embargo, Hodaka descubrirá que Hina tiene su misma edad, noticia que le provocará un profundo impacto.

En el caso de que quisiéramos incluir la gestualidad dentro de la dimensión física, destacaríamos la altísima expresividad de los personajes más jóvenes, frente a la moderación de los adultos. La edad condiciona así la expresión física, aspecto frecuente en el cine de animación japonés y que cabe suponer relacionado con pautas de conducta asentadas en la sociedad y la cultura representadas.

En todos los casos la nacionalidad de los personajes es japonesa. Aunque son varios los trabajos que destacan el origen como modo de representación de una concepción de la ciudadanía japonesa, su inclusión en contextos urbanos universaliza la definición de los personajes y los globaliza. Sólo el respeto a las tradiciones de Mitsuha en *Your Name* y, de modo más superficial, Hina en *El tiempo contigo*, vincula la identidad y la construcción de los personajes con su procedencia.

Dentro de la dimensión física, el vestuario no adquiere un protagonismo especial. Como estudiantes en su mayor parte o como joven profesional (Yukari), los personajes visten de uniforme o conforme a patrones socialmente establecidos, también dentro de los rituales ancestrales representados en *Your Name*. Aunque no supone un motivo que merezca atención en el relato, la uniformización de los caracteres podría entenderse como un modo de anulación de sus identidades, que se verá compensado con su reafirmación por otras vías.

La atención a la dimensión física en el cine de Shinkai nos lleva, así como conclusión a la preferencia por personajes adolescentes muy condicionados en su apariencia y en su expresividad física por su naturaleza de estudiantes dentro de una sociedad y una cultura que codifica altamente estas cuestiones.

Este estudio continúa con el análisis de la dimensión psicológica de los seis personajes analizados, comenzando por la descripción del carácter. En líneas generales, encontramos una pauta que se mantiene en casi todos los personajes, a excepción de Yukari, y que se justifica desde la edad y la madurez que cabe esperar de un adolescente: los protagonistas son ingenuos, tímidos, inseguros, dubitativos pero impulsivos y poco conscientes de las consecuencias de sus acciones, alegres, altruistas, solidarios y capaces de hacer enormes sacrificios en la búsqueda de un

bien social superior. Hina en *El tiempo contigo* se «entrega» para permitir a su comunidad disfrutar del sol y evitar las inundaciones (aunque después Hodaka actúe conforme a objetivos personales menos comunitarios). Taki y, sobre todo, Mitsuha se ofrecen a dar su vida para salvar a la población de una catástrofe natural (la caída de un meteorito).

El carácter de los personajes los predispone así a la acción y al compromiso con la comunidad, pero también con el otro miembro de la pareja. Su juventud explica además la timidez en el acercamiento hacia la persona que les atrae y la ingenuidad que les hace creer que los demás actantes compartirán sus nobles ideales.

Como decíamos, la profesora Yukari Yukino supone el elemento discordante dentro de esta pauta en la construcción del carácter: no sólo es la única protagonista adulta, sino que además es opaca en la comunicación de sus emociones y de sus objetivos, es irresponsable y descuidada, atraviesa una profunda depresión, adopta un rol pasivo y, en definitiva, contrasta con el idealismo y la fuerza de voluntad del resto, y más concretamente de Takao, el protagonista de *El jardín de las palabras*. Sólo en la última parte del relato Yukari inicia la superación de su crisis y toma decisiones orientadas hacia su sanación, influida poderosamente por la actitud y la enorme fuerza de voluntad de Takao.

Las cuestiones ligadas a la meta y a la motivación de los protagonistas quedan subordinadas antes a la evolución de la acción y de la trama que a la propia construcción de los personajes. Estas metas no se definen con precisión y no son constantes a lo largo de todo el relato, como hacía, por ejemplo, el cine clásico de Hollywood, dentro de lo que Casetti y Di Chio (2007) denominaron narración fuerte, sino que evolucionan. Es así como los objetivos de los personajes cambian conforme a las situaciones que, con mayor urgencia, se van imponiendo en el desarrollo de la historia.

En principio, los protagonistas son definidos dentro de una rutina en la que sus propósitos son personales: sobrevivir en la gran ciudad (*El tiempo contigo*), vivir en Tokio (*Your Name*), conquistar a una compañera de trabajo (*Your Name*) o formarse como artesano del calzado (*El jardín de las palabras*). Una vez desarrollado el detonante que pone en contacto a la pareja protagonista, estos objetivos implican a la otra persona: ayudar a la joven misteriosa y dejarse auxiliar para superar una depresión (*El jardín de las palabras*), conocer al otro (*Your Name*), ayudar al nuevo amigo o rescatar a «la chica del sol» (*El tiempo contigo*).

Finalmente, en *Your Name* y en *El tiempo contigo*, los objetivos son sociales una vez que la catástrofe asola la vida de las comunidades a las que pertenecen los protagonistas: salvar a la población del meteorito o evitar las inundaciones de Tokio. En ambos casos, las parejas de protagonistas se sienten responsables de las futuras desgracias que pueden sufrir las víctimas de las catástrofes naturales y hacen lo posible para que éstas no se produzcan.

La motivación de los protagonistas en el logro de estas metas se justifica desde el desarrollo de un carácter solidario y comprometido, muy condicionado por la fascinación que ha provocado en cada personaje el contacto y el estrecho conocimiento del otro miembro de la pareja.

Tenemos así pues la ausencia de una sola meta que articule el conjunto de la historia, proponiéndose varias que impulsan la historia hacia nuevas situaciones con nuevos obstáculos que superar, con objetivos que nacen en origen de lo personal y que concluyen en lo social, una vez se produce el contacto de la pareja. Frente a este progreso cambiante de la trama y de las metas, la construcción de los personajes

desde un carácter definido con precisión y desde la exposición de fuertes motivaciones en su actuación termina por otorgar unidad al conjunto e incluso por hacer coherente la mutabilidad en la propuesta de objetivos.

La mención a la vida pasada de los protagonistas tiene una importancia desigual en función de los títulos y, en todo caso, no hace sino explicar el contexto familiar contemporáneo de los protagonistas, sin que llegue a condicionar por completo ni las motivaciones de los personajes ni su actuación en la historia. En *El jardín de las palabras* un flashback recupera un recuerdo feliz de infancia antes de que los padres de Takao se separaran. En el caso de Yukari, la depresión se explica desde un acontecimiento pasado, una situación traumática de acoso.

En *Your Name* apenas sabemos nada del pasado de Taki, por lo que lo suponemos dentro de una rutina sin grandes alteraciones en su historia vital. Tras perder a su madre, Mitsuha y su hermana menor son cuidadas por su abuela, en conflicto con el padre, como recogen algunos flashbacks. La protagonista de *El tiempo contigo*, Hina, también queda huérfana y se hace cargo del mantenimiento de su hermano, aunque apenas se mencionan hechos del pasado. Hodaka huye del hogar y de su familia, sin que tampoco tengamos detalles de su pasado.

Aunque el pasado de los personajes no tiene apenas relieve ni presencia en la historia desarrollada, sí influye en la construcción de los personajes, que se definen como adolescentes solitarios, huérfanos, huidos de su familia o con familias desestructuradas. Casi todos ellos han vivido situaciones traumáticas que prácticamente los han dejado a su merced y sin demasiada dependencia de los adultos. Ello explica que, incluso teniendo 15-16 años, los personajes son autónomos: son capaces de cocinar, se ocupan en empleos que no requieren una cualificación especializada y tienen las suficientes competencias para mantenerse o, simplemente, sobrevivir.

El análisis de la dimensión social de los personajes se inicia con la atención a la vida profesional. Aquí, como hemos apuntado, destaca la dedicación tanto a la formación en el instituto, como a trabajos que les permiten tener pequeños ingresos: Takao es camarero y friegaplatos, Taki también es camarero en un restaurante italiano (de nombre, precisamente, *Il Giardino delle Parolle*), Hodaka es reportero y «chico de los recados» mientras forma equipo de trabajo con Hina y la propia Hina trabajaba también en un restaurante de comida rápida antes de explotar comercialmente sus habilidades con el control de la meteorología. De Mitsuha no se conoce otra dedicación que su actividad escolar y el mantenimiento de las tradiciones religiosas. El conflicto de Yukari se origina en el desempeño de su actividad como profesora en un instituto, puesto al que no se siente con fuerzas para volver y que le lleva a mentir de forma asidua a las pocas personas que se relacionan con ella. En definitiva, los personajes tienen una ocupación laboral que permite el desarrollo de tramas de carácter profesional que van más allá de las escolares y que los pone en relación con otros personajes, con los que establecen relaciones de carácter personal.

La atención a la vida personal y relacional de los personajes adquiere una importante trascendencia, desde el momento en que el conflicto y los hechos representados en la historia surgen en la relación entre personajes que se conocen por primera vez y que establecen profundos lazos de conexión (lazos que son literales en *Your Name*), escenas antes de que la atención a las catástrofes naturales y la lucha por la supervivencia centren el desarrollo de la acción.

La vida relacional viene condicionada, como hemos dicho, por la familia, tanto más siendo adolescentes. Sin embargo, como también apuntamos, los personajes son

bastante autónomos y las figuras paternas o maternas prácticamente están ausentes, contando, en todo caso, algo más de presencia los hermanos de los protagonistas.

Los amigos son más bien compañeros de clase, sin que haya realmente lugar para confidentes. Takao se muestra siempre en soledad, pero Mitsuha requiere de la complicidad de sus amigos para llevar a cabo su plan de evacuación en el municipio. La relación con nuevos amigos será el principal motivo argumental de los tres títulos analizados, si bien esta relación terminará por descubrirse como el principio de un vínculo más íntimo y amoroso. La amistad es el primer paso en las relaciones amorosas que establecen las parejas de la historia, con un arco de transformación que va desde el primer contacto hasta la confesión de los verdaderos sentimientos hacia la otra persona. En los tres casos, la relación se interrumpe bruscamente, pero el relato queda abierto a un encuentro posterior, ya con los personajes como jóvenes adultos.

La presentación de la vida privada y la comunicación de los gustos personales se convierte en un elemento de conexión de los títulos y de sus protagonistas entre sí y contribuye a la creación de un universo transmedia en el que los diferentes relatos se interconectan. A Takao (*El jardín de las palabras*), Yukari (*El jardín de las palabras*) y Hadako (*El tiempo contigo*) les fascina la lluvia, sobre la que tiene poder de control Hina (*El tiempo contigo*). Taki (*Your Name*) hace un breve cameo en *El tiempo contigo* y conoce a Hadako y Hina, que convoca al sol para la abuela de Taki. Mitsuha (*Your Name*) desea abandonar el pueblo y su casi inexistente oferta de ocio y cultura para vivir en Tokio, aspiración que logra Hadako una vez huye de su familia y de su población. Hadako se muestra tan seducido como aterrado por la gran ciudad, de forma paralela a Mitsuha en la doble vida que experimenta al intercambiar su cuerpo con Taki. Integrada en su vida cotidiana, un personaje de *El jardín de las palabras*, Yukari, será profesora de Mitsuha, introducida en el relato también a modo de cameo, al tiempo que un casi imperceptible Takao se cruza con la protagonista de *Your Name*.

La vida privada de los protagonistas analizados no adquiere un gran relieve dentro del relato y en algunos casos apenas tenemos información de sus facetas más personales, más allá de un par de datos de su vida cotidiana, sus rutinas y sus aspiraciones. En la representación de la vida privada resulta más evidente el posicionamiento de los personajes frente a la vida rural y la urbana. Estas escasas referencias a la intimidad ayudan a conformar personajes solitarios, algo torpes e imperfectos, pero románticos y nobles. Los personajes parecen así creados para adecuarse a las acciones que se desarrollarán en la trama y los propios acontecimientos parecen creados para integrarse de manera coherente en la definición de los personajes.

La aplicación de una metodología de análisis de personajes desde las dimensiones física, psicológica y social consigue aportar una amplia cantidad de información acerca de la construcción de estos. La variedad de datos comunicados sobre los protagonistas, su carácter simultáneamente dubitativo e impulsivo y la incompatibilidad de objetivos (personales frente a comunitarios) termina por aportarles volumen y complejidad, por lo que, como argumentamos en la discusión de resultados, los personajes son redondos y contrastados.

5. Discusión y conclusiones

A partir de la aplicación de una metodología de análisis textual audiovisual sobre los personajes, entendidos como categoría narrativa dentro del relato, pueden

identificarse grupos de información (organizados desde una serie de categorías) que pueden evaluarse en cuanto a cantidad y en cuanto a contraste entre las diferentes informaciones. La disparidad entre los datos que caracterizan a los protagonistas y la tendencia del director a seguir una pauta que unifica las dinámicas en la construcción de los personajes pueden llevar a la conclusión de que Shinkai aplica diversas estrategias en la creación de volumen en los protagonistas.

Dichas estrategias van orientadas hacia la creación del personaje como simulacro de la persona real, a través de la acumulación de información, del contraste de esta y de la evolución de las metas en función del desarrollo de la trama y de las necesidades personales de los protagonistas. De esta forma, podría concluirse que la intención de otorgar de dimensionalidad a los personajes rompe con la creación a partir de la referencia a estereotipos propios de la animación japonesa. Esta práctica podría entenderse dentro de lo que Loriguillo-López (2018, p. 528) entiende como «narración compleja en el anime postclásico», por cuanto «emplea recursos narrativos propios de las películas puzzle y de la televisión compleja, principales exponentes de la complejidad audiovisual contemporánea internacional».

La principal práctica a la hora de otorgar dimensionalidad al sujeto narrativo se logra mediante la transmisión de una amplia cantidad de información y de datos que contrastan entre sí, de donde resultan personajes creados como composiciones complejas que intentan replicar la diversidad de rasgos que caracteriza a las personas reales. Esta información además tiene su base en aspectos de la vida relacional de los personajes, desde el momento en que el motivo argumental principal de los títulos se basa en el encuentro de dos caracteres que se conocerán y crearán entre sí fuertes vínculos emocionales.

Los motivos argumentales relacionados con la vida personal, emocional y relacional de los protagonistas centran la atención prioritaria de las historias desarrolladas, incluso cuando los acontecimientos propios del cine de catástrofes también ocupan una parte importante del relato. Este aspecto acercaría los títulos analizados a nivel de género cinematográfico al melodrama. Sin embargo, la animación japonesa no responde a las clasificaciones habituales de géneros y tanto los filmes de Shinkai como los personajes analizados no se integran propiamente en el melodrama. La introducción de elementos fantásticos y de un mensaje más profundo y menos evidente lleva a los títulos incluso hacia el terreno de la metáfora y de la representación de motivos y de tramas con un alto componente místico y espiritual, aunque lo hace dentro de una narrativa comercial y accesible para una audiencia que puede sentirse identificada con los héroes y heroínas adolescentes que protagonizan los filmes.

Como hemos apuntado, son muy variadas las características que definen a los protagonistas en el cine de Shinkai, logrando así una complejidad poco frecuente en el cine de animación, complejidad más propia del melodrama de tradición japonesa, actualizado y en un contexto cultural global capaz de universalizar los temas abordados, que de la animación.

La clara definición de un objetivo en la presentación inicial de los personajes y la reformulación o la redefinición de nuevas metas una vez que se produce el contacto entre la pareja protagonista evidencian el cambio profundo que experimentan una vez iniciada la relación y la nueva orientación que toma el desarrollo de la trama a partir de los nuevos objetivos, de donde resulta no solamente un relato más complejo, sino también personajes con mayor dimensionalidad.

Podemos destacar también, como rasgo común de los personajes redondos, que los protagonistas mienten u ocultan información a otros caracteres del relato. Con

ello evitan el sufrimiento de los otros (por ejemplo, cuando Hina decide sacrificarse por el bien común), esconden experiencias de las que se avergüenzan (como hace la profesora Yukira) o dejan en evidencia su timidez y falta de experiencia en la relación con los personajes por los que se sienten atraídos. La abrupta declaración amorosa de Takao viene acompañada de un durísimo discurso de rechazo contra la profesora, siendo evidente que su verdadero sentimiento es justo el opuesto. El contraste entre lo que los personajes expresan u ocultan y el conocimiento privilegiado que los espectadores tienen de las verdaderas vivencias e intenciones de aquellos confiere así volumen y complejidad a los caracteres.

Señalamos, en último lugar, como conclusión, la coincidencia en la creación de dimensión en los personajes con un recurso clásico en la narrativa de naturaleza realista y en la cinematografía de Hollywood: la incompatibilidad de los objetivos de los personajes, y los dilemas morales que conllevan, consiguen dotar de volumen a dichos personajes. La creación de conflicto en estos casos se logra no sólo mediante la comunicación de una gran cantidad de información, como apuntamos, sino también mediante el contraste de esta. Personajes de procedencia muy diferente con distintos objetivos terminan por encontrarse. El conflicto, en este sentido, no surge, como ocurre en el cine comercial de Hollywood por el enfrentamiento en el choque de objetivos opuestos entre protagonistas y antagonistas, sino a través de una profunda empatía entre caracteres, que los lleva a conocer otras realidades y nuevas experiencias y que les obliga a cuestionarse tanto su identidad como sus objetivos.

Podemos concluir que Makoto Shinkai hace un cine adulto dentro de las pautas estilísticas y argumentales de la animación japonesa. Incluso partiendo de la presencia de protagonistas adolescentes con tramas iniciáticas que les obligan a cuestionar su rutina y a proyectar futuro, la complejidad de estos y su volumen los configura como personajes redondos adecuados para tramas en las que el sentido metafórico de los acontecimientos representados dota a la obra de un carácter espiritual y místico, en definitiva.

La escasez de estudios del anime japonés desde la óptica de la narrativa invita a ampliar esta investigación hacia nuevas muestras o prácticas fuera de los cauces de mayor comercialidad. Resultaría, igualmente, de gran interés, la actualización de los estudios de género en la animación japonesa, esta vez aplicados sobre la obra de directores y directoras con una voluntad autorial, conscientes del peso de la tradición en la creación audiovisual y del impacto social de estereotipos recurrentes en la animación previa. La estrecha relación entre la industria audiovisual nipona y la producción de videojuegos abre igualmente su estudio a la perspectiva de la narrativa transmedia.

6. Bibliografía

- Alonso de Santos, J.L. (1998). *La escritura dramática*. Castalia.
- Arbonés, A. (2017, 14 de febrero). El universo autoral de Makoto Shinkai. *Eldiario.es*. <https://www.caninomag.es/el-universo-autoral-de-makoto-shinkai/>
- Belinchón, G. (2017, 3 de abril). Makoto Shinkai: el heredero de Miyazaki. *El País*. https://elpais.com/cultura/2017/04/03/actualidad/1491211669_039551.html
- Brown, S. T. (2006). *Cinema Anime*. Palgrave Macmillan.
- Camacho, L. (1999). *La imagen radiofónica*. McGraw Hill Interamericana.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Paidós.

- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus.
- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing*. Simon y Schumster.
- Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Debate.
- Fujiki, K. (2015). My Neighbor Totoro: The Healing of Nature, the Nature of Healing. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(3), 152-157.
- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Enlaces: revista del CES Felipe II*, 7. <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Cátedra.
- Guarinos, V. (2000). Géneros publicitarios radiofónicos: últimas tendencias. *Questiones publicitarias*, 8, 26-35.
- Holmberg, A. J. (2019). *A Film Analysis of Makoto Shinkai's Garden of Words, 5cm per Second, and Your Name* [Honors Senior Theses/Projects]. Western Oregon University. https://digitalcommons.wou.edu/honors_theses/186/
- Jiménez Peña, A. R. (2019). Makoto Shinkai: los sugerentes e hiperrealistas mundos de uno de los grandes autores del anime actual. *Espinof*. <https://www.espinof.com/animacion/makoto-shinkai-sugerentes-e-hiperrealistas-mundos-uno-grandes-autores-anime-actual>
- Kadañi, M. y Utami, S. M. B. (2021). Locality in Makoto Shinkai's *Kimi no Na wa*: Negotiating Japanese Youth Identity. *IZUMI: Japanese Language, Literature and Culture Journal*, 10(1), 21-31. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/34598>
- Karatsu, R. (2021). Rewriting 3.11 and Feminization of the Countryside: National Discourses in Shinkai Makoto's *Your Name* (2016). *Japanese Studies*, 41(3), 273-284. <https://doi.org/10.1080/10371397.2021.1966298>
- Kimura, T. (2016). Will Shinkai Makoto be the next Miyazaki? A review of Shinkai's animations including the latest short-film *Cross Road*. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 16 (1). <https://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/kimura.html>
- Loriguillo-López, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* [Tesis doctoral]. Universitat Jaume I.
- Madrid, D. y Martínez, G. (2015). *El manga y la animación japonesa*. Editorial UOC.
- Miccichè, L. (1979). *La ragione e lo sguardo. Saggi e note sul cinema*. Lerici.
- Pérez-Rufí, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20(4-95), 534-552. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Rodríguez Fernández, I. (2014). El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29562/>
- Rojas-Sierra, S. D. (2018). La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo. *Jangwa Pana*, 17(1), 73-84. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/jangwapana/article/view/2298/1705>
- Ruh, B. (2010). Anime/Animation. En J. Berra (Ed.). *Directory of World Cinema: Japan Intellect* (pp. 58-61). Intellect.
- Shinkai, M. (dir.). (2013). *Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras)*. CoMix Wave Films, Japón.
- Shinkai, M. (dir.). (2016). *Kimi no Na wa (Your Name)*. CoMix Wave Films, Japón.
- Shinkai, M. (dir.). (2019). *Tenki no ko (El tiempo contigo)*. CoMix Wave Films, Japón.
- Tan, M. J. P. (2020). Being Someplace Else: The Theological Virtues in the Anime of Makoto Shinkai. *Religions*, 11(3), 1-8. <https://doi.org/10.3390/rel11030109>
- Teo, S. (2012). *The Asian Cinema Experience: Styles, spaces, theory*. Taylor y Francis Group.
- Thelen, T. (2019). Disaster and Salvation in the Japanese Periphery. The Rural in Shinkai Makoto's *Kimi no na wa (Your Name)*. *ffk Journal*, 4, 215-230. <https://doi.org/10.25969/mediarep/3697>

- Thelen, T. (2020). Longing for the Absolute Satoyama. Reconsidering Nostalgia and Environmentalism in My Neighbor Totoro (Tonari no Totoro). En L. Lewerich, T. Sieland y T. Thelen (eds.). *Das ländliche Japan zwischen Idylle und Verfall Diskurse um Regionalität, Natur und Nation* (pp. 77-94). Düsseldorf University Press.
- Torres Hortelano, L. (2019). Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos y hologramas (in)finitos. *ACTIO Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, 2, 102-116. <https://doi.org/10.15446/actio.n2.95824>
- Tsukamoto, S. (2018). Makoto Shinkai and His Works: A Search for Someone Special. *文明*21, 40, 93-102. http://edu.aichi-u.ac.jp/tsearch/AUT_detail.aspx?pid=11322
- Valverde-Maestre, A.M. (2020). *Makoto Shinkai: un paseo a través del tiempo* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Málaga.
- Vernet, M. (1986). Le personnage de film. *Iris*, 7, 81-110.
- Walker, G. (2009). The Filmic Time of Coloniality: On Shinkai Makoto's The Place Promised in Our Early Days. *Mechademia*, 4, 3-18. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0082>