



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco



LICENCIATURA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL

Área de concentración:

“El cine como herramienta de enseñanza”

Título de investigación:

**Las funciones metafóricas del
agua en el cine de Makoto
Shinkai**

El uso de sonidos e imágenes como creadores de
metáforas

Realizadora:

Páez Coyotl Adriana

Asesores:

Lauro José Zavala Alvarado

Araceli Soni Soto

Ciudad de México

5 de octubre de 2021

“A qué arte le fue conferido soñar de una manera que resulta más poético mientras más realista es” (O Séverin – Mars)

Para Cecilia, eres mi inspiración.

A mi familia, gracias por acompañarme y motivarme cada día de mi vida,

el camino comienza y ustedes estarán en él.



ÍNDICE

	PG
INTRODUCCIÓN	8
1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	14
1.1. Cine de animación japonés.....	15
1.1.1. Breve historia del cine de animación.....	15
1.1.2. Historia de la animación en Japón.....	19
1.2. ¿Quién es Makoto Shinkai?	23
1.3. El paisaje sonoro y visual.	25
1.4. La metáfora en el cine.....	31
2. ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO	36
2.1. Byōsoku go senchimētoru (秒速5センチメートル) (5 Centímetros por segundo)	37
2.1.1. Argumento	37
2.1.2. Análisis del paisaje sonoro y visual en la forma filmica.....	40
2.1.2.1. Escena 1: El paisaje sonoro y visual: el árbol de cerezo como metáfora.....	40
2.1.2.2 Escena 2: El paisaje sonoro y visual: El viaje en el tren como metáfora.....	43
2.1.2.3 Escena 3: El paisaje sonoro y visual: El árbol de cerezo como metáfora	51



2.1.2.4	Escena 4: El paisaje sonoro y visual: el agua como metáfora	54
2.2.	Hoshi o Ou Kodomo (星を追う子ども) (Viaje a Agartha).....	58
2.2.1.	Argumento.....	58
2.2.2.	Análisis del paisaje sonoro y visual en la forma filmica.....	59
2.2.2.1.	Escena 5: El paisaje sonoro y visual: Las vías como metáfora del final.	59
2.2.2.2.	Escena 6: El paisaje sonoro y visual; el río como metáfora del final	62
2.2.2.3.	Escena 7: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora del final	64
2.2.2.4.	Escena 8: El paisaje sonoro y visual: El fuego como metáfora	67
2.2.2.5.	Escena 9: El paisaje sonoro y visual: El río como metáfora	69
2.2.2.6.	Escena 10: El paisaje sonoro y visual: El río como metáfora	73
2.3.	Kotonoha no Niwa (言の葉の庭) (El jardín de las palabras) ...	77
2.3.1.	Argumento.....	77
2.3.2.	Análisis del paisaje sonoro y visual en la forma fílmica	77
2.3.2.1.	Escena 11: El paisaje sonoro y visual: La lluvia como metáfora	77
2.4.	Kimi no Na wa (君の名は。) (Tu nombre).....	85

2.4.1.	Argumento.....	85
2.4.2.	Análisis del paisaje sonoro y visual en la forma fílmica	86
2.4.2.1.	Escena 12: El paisaje sonoro y visual: Las cuerdas trenzadas como metáfora	86
2.4.2.2.	Escena 13: El paisaje sonoro y visual: El sake y las escaleras como metáfora	90
2.4.2.3.	Escena 14: El paisaje sonoro y visual: el río como metáfora	93
2.4.2.4.	Escena 15: El paisaje sonoro y visual: el espejo como metáfora	98
2.4.2.5.	Escena 16: El paisaje sonoro y visual: el río como metáfora	102
2.4.2.6.	Escena 17: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora	104
2.5.	Tenki no Ko (天気の子) (El tiempo contigo)	109
2.5.1.	Argumento.....	109
2.5.2.	Análisis del paisaje sonoro y visual en la forma fílmica	111
2.5.2.1.	Escena 18: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora	111
2.5.2.2.	Escena 19: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora para intensificar sentimientos	114
2.5.2.3.	Escena 20: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora, el color verde en el cuerpo de la chica solar	117

2.5.2.4. Escena 21: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora de catástrofe natural	122
3. CONCLUSIONES.....	129
El paisaje sonoro y visual: El agua como metáfora en el cine de Makoto Shinkai	130
El paisaje visual y sonoro: La cultura plantada a través de las metáforas en el cine de Makoto Shinkai	138
El paisaje visual y sonoro: Las escaleras y vías del tren como metáforas.....	145
El paisaje visual y sonoro: Los espejos como metáfora.....	150
Los colores en la representación del paisaje visual.....	152
Bibliografía.....	157
Filmografía.....	161

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad analizar las metáforas que se crean a partir del uso de imágenes, así como de sonidos en el paisaje sonoro y visual dentro de la filmografía de Makoto Shinkai. Se contemplaron 21 análisis de 5 películas a partir del año del 2007 al 2019, en donde se incluyen: *Byōsoku go senchimētoru* (秒速 5 センチメートル) *5 centímetros por segundo*, *Hoshi o Ou Kodomo* (星を追う子ども) *Viaje a Agartha*, *Kotonoha no Niwa* (言の葉の庭) *El jardín de las palabras*, *Kimi no Na wa* (君の名は。) *Tu nombre* y *Tenki no Ko* (天気の子) *El tiempo contigo*. De acuerdo con las secuencias analizadas se muestran metáforas relacionadas con elementos que incluyen el uso de: agua, escaleras, espejos y la religión sintoísta, utilizados como una dualidad entre el mundo mítico y el mundo real, la separación entre la vida y la muerte, así como la intensificación de las acciones y sentimientos en los personajes. Los elementos metafóricos permiten el acercamiento a distintas tradiciones y creencias del actual Tokio Japón.

La importancia de la presente investigación radica en el interés que tengo respecto al uso de las metáforas en el cine de animación implementadas en el paisaje sonoro y visual para adquirir nuevos significados en ideas que a simple vista no se perciben. Decidí analizar 5 películas de Makoto Shinkai como primera instancia debido a que me es interesante la forma en la que el director a lo largo de sus filmes emplea el agua como un elemento primordial en sus narrativas, que metaforizan desde la vida y la muerte, hasta el cambio climático que vive Tokio. Además, me gustaría conocer de que forma el director hace uso de metáforas en el paisaje visual y sonoro, su importancia, las referencias que realiza y si además del agua, existen otros elementos metafóricos en común que aplique por medio de sonidos e imágenes.



Así mismo, la pertinencia de analizar a las metáforas en el paisaje visual y sonoro en el área de concentración sobre “el cine como herramienta de enseñanza” se debe a que, gracias a las metáforas la cultura de Japón sale a relucir, debido a que los productos audiovisuales mantienen características relacionadas con su país de origen, transmitiendo sus tradiciones, cultura y folklore.

El cine de animación se ha distinguido por ser un medio audiovisual que utiliza metáforas a través del paisaje sonoro y visual, para intensificar sentimientos en sus historias y proporcionar en los espectadores elementos culturales de Japón. De acuerdo con Fajardo (2001) “La metáfora es un mecanismo que hace posible conceptualizar y reconceptualizar el mundo a partir de la traslación de rasgos de un dominio de origen a un dominio de llegada” (p.1).

El estilo de Makoto Shinkai se ha distinguido por utilizar en su filmografía al agua como uno de los elementos principales que envuelven sus narraciones. El agua partiendo desde la metáfora, se ha estudiado a lo largo de la historia en gran medida debido a la variabilidad en sus significados, ya que, es un elemento que, interpretada por su uso, color, sonido y componentes, consigue crear un sin fin de significados dependiendo del contexto en el que se desarrolle.

En este sentido, el objetivo general de la investigación consiste en conocer: cómo a partir del paisaje visual y sonoro se crean metáforas para evocar nuevas interpretaciones en las películas *5 centímetros por segundo*, *El jardín de las palabras*, *Viaje a Agartha*, *Tu nombre* y *El tiempo contigo*, dirigidas por Makoto Shinkai.

Al mismo tiempo, he planteado por objetivos particulares: Identificar la historia del cine de animación japonés y cómo su montaje utiliza al folclore y la cultura japonesa como parte de su materia prima para el desarrollo de sus historias; Conocer la manera en la que Makoto Shinkai utiliza la metáfora en el cine; e identificar las principales metáforas de las películas de Makoto Shinkai.

Para ello, indagaré primero en la teoría relacionada con el paisaje sonoro, paisaje visual, el uso de las metáforas en el cine y el cine de animación japonés, posteriormente analizaré escenas de las últimas 5 películas realizadas por Makoto Shinkai comprendidas desde el 2007 hasta el 2019, partiendo desde el análisis del paisaje sonoro y visual: el agua, las escaleras, los espejos y las leyendas como metáforas.

En este sentido, la hipótesis de la investigación plantea que: las películas dirigidas por Makoto Shinkai utilizan paisajes sonoros y visuales a partir de un sistema de metáforas, unificadas y relacionadas entre sí, entre ellas el agua como representación que unifica la vida y la muerte.

Finalmente, como metodología dentro de esta investigación analizaré al paisaje visual y sonoro en la forma fílmica de las películas *5 centímetros por segundo*, *El jardín de las palabras*, *Viaje a Agartha*, *Tu nombre* y *El tiempo contigo* distinguiendo las metáforas que surgen a partir de la imagen y el sonido, con las cuales pretendo dar cuenta de las similitudes del paisaje sonoro y visual a partir de metáforas en el estilo del director para la creación de nuevas interpretaciones.

CORPUS

Byōsoku go sENCHIMĒTORU (秒速5センチメートル)

Nombre en español: 5 centímetros por segundo

Director: Makoto Shinkai

Productor: Makoto Shinkai y Ji Ho Chung

Guión: Makoto Shinkai y Yukio Seike

Música: Temon (Atsushi)

Año: 2007

Clasificación: Apta para todos los públicos

Estudio: CoMix Wave Films



Hoshi o Ou Kodomo (星を追う子ども)

Nombre en español: Viaje a Agarthar

Director: Makoto Shinkai

Producto y guionista: Makoto Shinkai

Música: Temon (Atsushi)

Año: 2011

Clasificación: Apta para todos los públicos



Estudio: CoMix Wave Film

Kotonoha no Niwa (言の葉の庭)

Nombre en español: el jardín de las palabras

Director y guionista: Makoto Shinkai

Productor: Norotika Kawaguchi

Música: Daisuke Kashiwa

Año: 2013

Clasificación: Apta para todos los públicos



Estudio: CoMix Wave Films

Kimi no Na wa (君の名は。)

Nombre en español: Tu nombre

Director: Makoto Shinkai

Productor: Norotika Kawaguchi y Genki Kawamura

Guión: Makoto Shinkai

Música: Radwimps

Año: 2016

Clasificación: Apta para todos los públicos



Estudio: CoMix Wave Films

Tenki no Ko (天気の子)

Nombre en español: El tiempo contigo

Director: Makoto Shinkai

Productor: Norotika Kawaguchi, Minami

Ichikawa, Genki Kawamura y Yoshihiro Furusawa

Guión: Makoto Shinkai

Música: Toko Miura y Radwimps

Año: 2019

Clasificación: Apta para todos los públicos

Estudio: CoMix Wave Films, Story inc



1. MARCO TEÓRICO

CONCEPTUAL

1.1. CINE DE ANIMACIÓN

1.1.1. Breve historia del cine de animación

El término animación deriva del latín animar que significa dar vida, la técnica consiste en que animadores especializados a partir de programas dan la sensación de movimientos a imágenes o dibujos. De acuerdo con "[...] la *Asociación Internacional del Cine de Animación* (ASIFA) la animación es “la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas, con la excepción de la toma de vistas directas” (Artiga, 2011, citado en Horno, 2012)

Entre los inicios del cine animado Athanasius Kircher escribió en 1646 en su libro *Ars Magna Lucis et Umbrae* (La gran ciencia de la luz y la oscuridad), acerca de la linterna mágica instrumento que podía proyectar imágenes con movimiento, sin embargo, fue hasta 1659 que Christiaan Huygens le da una descripción. El aparato en forma de caja utiliza un espejo de figura cóncavo y un cañón con dos lentes convexas que permiten el paso de la luz y que posteriormente proyectan imágenes hacia un lugar.

La linterna mágica introduce entre la luz y los lentes unas figuras muy pequeñas, pintadas en vidrio o calco con colores transparentes, que se ven representadas con toda perfección en la pared, sin perder la viveza de los colores, y en mucho mayor tamaño, aumentando o disminuyendo lo que se quiere, con acortar o alargar el cañón (DARAE, 1734: 413-414, citado por Frutos 2008).

Años más tarde, en Francia de 1877 Émile Reynaud considerado como uno de los precursores de la animación creó el praxinoscopio, instrumento en forma de caja circular que

utiliza en su interior una rueda con diversos dibujos colocados en la parte superior, al mirarse desde arriba da la sensación de movimiento como si fuera una sola imagen.

Al ser presentado este aparato en la Academia de Ciencias de Francia, Emile Reynaud hizo constar en un documento oficial [...] que en vez de dibujos las imágenes podrían ser fotografías a modo de secuencia, y que además podrían ser proyectadas en una pantalla. En 1888, Emile Reynaud presentó una versión aún más elaborada de su invento, al que llamó Teatro óptico, que combinaba una serie de mecanismos para proyectar imágenes fijas y estáticas. Utilizando un espejo y un sistema de lentes, proyectaba imágenes pintadas a mano sobre largas tiras de un material llamado cristaloides, antecesor al celuloide cinematográfico, las que estando perforadas permitían su sujeción en un registro creado, mientras eran giradas entre sí. (Vidal, 2008, p.39)

Debido a que Emily Reynaud innovó el Teatro Óptico agregándole escenografía y efectos sonoros, se convirtió rápidamente en un medio de atracción para el público. Sin embargo, aún no era posible reproducir una y otra vez el mismo producto, característica primordial de un filme.

Desde la creación del Teatro Óptico, tuvieron que pasar nueve años para que los hermanos Louis y Auguste Lumiere basándose en el *kinetoscopio* de Thomas Alva Edison inventarán el *cinematógrafo*, “aparato que servía como cámara y proyector, [...] el cual se basaba en el efecto de la persistencia retiniana de las imágenes en el ojo humano” (Jiménez, 2008) y tenía la posibilidad de reproducir el mismo video de manera exacta en diversas ocasiones. En 1895 los hermanos Lumière patentaron el cinematógrafo y proyectaron la primera película de la historia *La salida de los obreros Lumiere* en la fábrica Lumière en Lyon.

La animación comenzó a dar sus primeros pasos a partir de 1906 con el corto de James Stuart Blackton “*Humorous Phases of Funny Faces* (Fases chistosas de caras divertidas), que fue animada toda sobre una pizarra, modificando relativamente la imagen con líneas de tiza” (Vidal, 2008, p.47).

Posteriormente surgieron distintos cortos animados como: *The Haunted House* (1907) de Segundo de Chomón, *Midwinter Nigh’s Dream* y *Fantasmagoría* (1908) de Emile Cohl, el primer cortometraje completamente animado el cual estaba diseñado con 700 imágenes, planeadas con 16 fotogramas por segundo y con una duración de 1 minuto cuarenta segundos.

No obstante, fue hasta 1917 que se creó la primera película animada titulada *El apóstol de Quirino Cristiani*, la cual contaba la historia de *Yigoren*, un hombre que sueña que se encuentra en el cielo, en donde se encuentra con Júpiter quien le presta sus rayos para golpear a Buenos Aires Argentina, este filme se ha catalogado como una crítica que realiza Quirino al gobierno de su país por el mal manejo que tenían en aquel entonces.

Por otro lado, la animación para llegar a completarse en un largometraje, serie o cortometraje pasa por distintas etapas. Cavallaro (2007) citado en Meo, (2016) menciona las siguientes:

- 1) fase de planificación: selección del producto a adaptar y/o creación de historia original, búsqueda de sponsors que contribuyan con dinero para la posterior producción;
- 2) fase inicial de producción: elaboración del “escenario”, el director da instrucciones a los guionistas, diseñadores de personajes y a los artistas que dibujan los fondos;
- 3) fase para “pulir detalles”: una vez finalizado el guión se dan más instrucciones acerca de las técnicas, los movimientos de cámara y el posicionamiento en particular de los personajes;
- 4) fase post finalización del guión:

el director monitorea minuciosamente la integración de los personajes, los fondos, etc. Cavallaro destaca que los dibujos primero se realizan en papel y luego se trasladan a una versión fílmica en la que se testean los diálogos, soundtracks (banda sonora) y los efectos acústicos; 5) fase final: esta etapa se inicia con la aprobación del director de los dibujos preliminares y, posteriormente, se crean los fotogramas. El autor manifiesta que, en la animación tradicional, una vez que una secuencia ha sido dibujada, todas las imágenes, excepto los fondos, son transferidos del papel a hojas transparentes de plástico, o las cels (los fotogramas dibujados a mano) (p.257).

Finalmente, Cobos (2010) menciona las siguientes características de los personajes en una animación audiovisual:

Su aspecto visual salta a la vista con el diseño de los personajes. [Tienen] ojos grandes (ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos son pequeños o no pasan de ser puntos). Estos son muy definidos y de colores llamativos (café, rojos, verdes, azules, amarillos, grises, violetas, rosados). El coloreado combina sombras, tonos y luces para generar profundidad” (Cobos, 2010).

1.1.2. Historia de la animación en Japón

El cine de animación japonés, mejor conocido como anime es uno de los principales medios de entretenimiento que provienen del manga el cual está basado en una serie de dibujos animados para DVD (OVA u OAV), desarrollados a partir del siglo XX.

El anime es caracterizado por ser realizado por animadores japoneses especializados en software de animación que dan la sensación de movimiento a dibujos o imágenes, para crear historias, mangas, cuentos, series de televisión, cortometrajes y largometrajes.

Su técnica se ha distinguido de tal modo que las animaciones del país se consideran como obras no unitarias debido a que existe una intertextualidad en su formación, el anime puede comenzar desde un manga, pasando a una historia, películas e inclusive videojuegos. Se cree que el registro de los primeros proyectos audiovisuales comenzó a partir del año de 1907 con el dibujo animado *Katsudo Shashin* de tan sólo tres segundos de duración en donde se ve la figura de un niño que saluda y escribe la palabra 活動写真 (imágenes en movimiento). Posteriormente, en la década de los 60 salió a la luz "Panda y la Serpiente mágica" y en 1917 la cultura nipona emprendió el uso del anime por medio de cortometrajes, en donde destacan animadores como Shimokawa Oten.

Más tarde en 1945 se creó el primer largometraje con audio japonés titulado *Momotaro umi no shinpei* de Mitsuyo Seo, realizada en la segunda guerra mundial como medio de propaganda a favor de Japón, en donde se muestra la historia de paracaidistas japoneses que liberan a Asía.

De esta manera, la animación no tenía por único objetivo entretener, ya que se ha utilizado como un medio capaz de proyectar ideologías marcadas por la cultura dominante del país. De

hecho, en la segunda guerra mundial el anime era utilizado como arma mediática para transmitir pensamiento e ideas al proyectar críticas o sátiras de problemas político-sociales.

Para el año de 1960 Keiko Kozonoe creó la primera serie animada Mitsuo no Hometown: The Third Blood, pero fue hasta el año 1963 que con la llegada de "Astroboy", se marcó un estilo concreto de animación copiado por muchas de las obras siguientes" (Ortiz y Rodríguez, 2012, p 142).

Posteriormente, "en 1988 se estrenó "Akira", largometraje que dio una nueva visión de la animación japonesa, mostrando obras enfocadas a un público adulto, [...] (NAVARRO, 2008; 375 – 386). Esta película se transformó en una obra de culto para los nuevos amantes de la animación proveniente del país del sol naciente" (Ruiz, Sf)

Actualmente el cine de animación japonés es caracterizado por tener cineastas como Mamuro Hosada, Hayao Miyazaki, Keiichi Hara y Makoto Shinkai, caracterizados por contar historias con paisajes fantásticos y mitológicos. Los estudios más sobresalientes son; Studio Ghibli fundado por Hayao Miyazaki quien realizó El viaje de Chihiro la primera película de animación japonesa en ganar un Oscar; CoMix Wave FILMS de Kabushiki Gaisha, en donde se han realizado películas como Your Name de Makoto Shinkai; y Toei Animation estudio que principalmente realiza largometrajes de series de televisión como Dragon Ball Z o One Piece.

Además, la animación no sólo muestra escenas, planos, iluminación, records, sino que funge como un medio de expresión capaz de atravesar temporalidades, espacios, clases sociales, desarrollar ideologías, culturas y pensamientos. Los espectadores a través del cine ven una representación de la realidad del país en el que se desarrolla el filme.

En el marco de la concepción cognitiva la cultura es “la interpretación típica recurrente y ampliamente compartida de algún tipo de evento, evocada en cierto número de personas como resultado de experiencias vividas similares. Así en la medida, la cultura-significado tiende a generar en los individuos que la interiorizan ciertas estructuras mentales que los psicólogos llamas “representaciones sociales” y los cognitivistas “esquemas, esto es, “redes de elementos cognitivos fuertemente interconectados que representan conceptos genéricos almacenados en la memoria. (Claudia Strauss 2001, citado en Giménez, 1999)

De este modo, la cultura en la animación está planteada a partir de una serie de condiciones sociales históricas, en donde la religión, costumbres, gastronomía, tradiciones, autores, leyendas y demás están involucradas entre sí. La cultura es transmitida, de persona a persona, de generación en generación, por medio del estado, escuela y la familia. "La cultura hace existir una colectividad en la medida en que constituye su memoria, cohesiona sus actores y permite legitimar sus acciones. Lo que equivale a decir que la cultura es a la vez socialmente determinada y determinante " (M.Bassand, 1981: 7-1, citado en Gimenez, 1999, p. 31-32).

Por otro lado, Van Dijk (2005) menciona que “las ideologías son un sistema de creencia sociales, almacenados en la memoria de largo plazo [...] estos sistemas ideológicos de creencias son socialmente compartidos por los miembros de grupos sociales específicos o comunidades ideológicas” (p.18).

Según la concepción epifenoménica la ideología es un sistema de ideas que expresan los intereses de la clase dominante pero que representan las relaciones de clase. La ideología expresa los intereses de la clase dominante en el sentido de que la conforman ideas que, en cualquier periodo histórico particular, la representan las

ambiciones, preocupaciones y deliberaciones anhelantes de los grupos sociales dominantes conforme luchan por asegurar y mantener su posición de dominio (Thompson, 1998, p.59).

En este contexto, con la llegada del cine los filmes comenzaron a impregnar en sus historias propuestas culturales e ideología que se ven manifestadas en el montaje, a partir de la técnica (iluminación, fuera de campo, imaginación, lenguaje). en donde se puede manipular la realidad denotada en un mensaje connotado.

Por otro lado, el contenido de los filmes contiene estereotipos que engloban a la cultura, ideologías y creencias. En este sentido, “los estereotipos son, [...] reflejos de una cultura y una historia y como tales van a nacer y mantenerse porque responden a las necesidades que tiene tal contexto de mantener y preservar normas sociales” (González, 1999, p. 83)

Finalmente, Lisandro Otero menciona que “la vida cultural forma parte las canciones y la música popular, la moda y el entretenimiento, los medios de comunicación masiva [entre ellos el cine] ya que son el vehículo principal [en] las relaciones entre el público y la cultura, los mitos, las imágenes y la imaginería, el arte popular y otras manifestaciones". (Ron, 1977, pp. 45).

1.2. ¿QUIÉN ES MAKOTO SHINKAI?

Makoto Nitsu, mejor conocido como Makoto Shinkai nació el 9 de febrero de 1973 en Koumi prefectura de Japón, es diseñador, escritor, dibujante, director y productor de cine. Inició su carrera como cineasta con su cortometraje *Other Worlds* (1999) de 1 minuto 29 segundos, en la cual narra en escala de grises y de manera melancólica la historia de una pareja.

Otros cortometrajes realizados por el cineasta son: *Kanojo to Kanojo neko* (Ella y su gato), el cual duró cinco minutos y narra la historia del amor que le tiene un gato a su dueña. La historia obtuvo el premio Animation contest (2000) por el DoGA CG, posteriormente realizó los cortometrajes: *Voces de una estrella distante* (2002); *Egao* (2003); *A Gathering of Cats* y *La mirada de alguien* (2013).

Por otra parte, Makoto Shinkai, realizó los filmes; *Kumo no Muko, Yakusoku no Basho* (Más allá de las nubes, La tierra prometida 2004), *Byōsoku Go Senchimētoru* (5centímetros por segundo 2007), *Hoshi o Ou Kodomo* (Viaje a Agartha 2011), *Kotonoha no Niwa* (El jardín de las palabras 2013), *Kimi no na wa* (Tu nombre 2016) y *Tenki no Ko* (El tiempo contigo 2019).

Makoto Shinkai se ha caracterizado por crear “largometrajes animados, cortometrajes animados, tomos de manga y novelas. La forma en la que se ha edificado este universo autoral asume la concepción de autor transmedia, en la medida en la que la narrativa de Shinkai toma forma en diferentes medios” (Rojas, 2018, p.74).

Así mismo, Makoto Shinkai se ha caracterizado por realizar filmes en donde la soledad, distancia y fantasía son de los elementos principales en su narrativa. De igual manera, Antonio

Crespo Borrego (2018), menciona que Makoto Shinkai a través de sus filmes tiene un estilo técnico que:

“[...] simula que usa cámaras reales, juega con los desenfoces, con la profundidad de campo, e incluso se atreve a realizar timelapses. También le dedica muchos recursos a crear paisajes y ambiente [...] llena la escena de detalles, tratando de llevar a la animación al hiperrealismo. [...] Makoto en todas sus obras hace que suene el late motiv, que desemboca al final, con la canción de pop que se acaba convirtiendo en la canción principal de la película” (Crespo, 2018, p.18)

Otro elemento importante de resaltar es que el cineasta ha conferido al estudio CoMix Wave Films, Inc como “el único encargado de realizar sus obras animadas, en las que el autor japonés es tanto director, como guionista y productor. Así, se puede afirmar que la obra de Shinkai se ha gestado y desarrollado en un universo autoral propio” (Rojas, 2018, p.74).

1.3. EL PAISAJE SONORO Y VISUAL

El paisaje sonoro o Soundscape está compuesto por dos palabras inglesas sound (sonido) e landscape (paisaje), fue empleado para explicar elementos sonoros que percibimos dentro de un espacio ya sea urbano, rural o a través de medios audiovisuales con montajes analógicos o digitales.

El concepto de paisaje sonoro [es] acuñado por primera vez por el canadiense R. Murray Schafer en 1933 [el cual] se basa en la defensa del valor del silencio y del sonido por sí mismo como fuente de creatividad [...]. El paisaje sonoro son sonidos o una combinación de [cualquier cosa que suene] o también las formas que surgen de una inmersión en el medio ambiente [...]. El paisaje sonoro es además una valiosa herramienta de sensibilización y educación sonora no solo en el campo musical sino también, en el campo de la educación ambiental. [Además] Fomenta el interés o curiosidad de la percepción sensorial y emocional a través de [...] una obra de arte o cualquier expresión artística. (Botella y Hurtado 2016, citado en Botella, 2020 p.112-115).

Así mismo, María López (2017) citando a R. Murray Schafer menciona tres elementos que componen los paisajes sonoros.

a) La tonalidad (Tonalité Keynote) el término musical que identifica la tonalidad son los sonidos, los que marcan el temperamento de las personas, se escuchan de manera inconsciente, son los sonidos de fondo (background sounds) que desde el inicio son creados por la naturaleza, según la geografía y el clima, como: el viento, el agua, los animales, etcétera; y en áreas urbanas es

constituido por sonidos como: el tránsito de los automóviles, las instalaciones eléctricas, el tránsito aéreo, etcétera.

b) Señales sonoras (Signaux sonores o Sound signal) se encuentran en el primer plano (foreground sounds). Son aquellos que escuchamos esporádica y conscientemente, por ejemplo: las sirenas de las patrullas de policía o las ambulancias, los cláxones de los automóviles, el sonido de las campanas, etcétera.

c) Marcas sonoras (Les marqueurs sonores o Soundmarks) son los sonidos característicos de un área específica; aquellos que adquieren un valor simbólico y afectivo. Schafer escribió en su libro que éstas se deben proteger pues constituyen las huellas sonoras, que hacen única a la vida acústica de cada lugar. Como por ejemplo en casa sería; la voz de su madre, la máquina de coser, la respiración de la hermana y los arañazos sobre el sofá de su gato (p.81).

Al mismo tiempo, el paisaje sonoro en medios audiovisuales une imágenes y sonidos a partir de efectos sonoros, permitiendo de este modo realizar una construcción de sonidos correspondientes con el paisaje visual que se ven en pantalla. El paisaje sonoro juega un papel importante dentro de la pantalla grande, ya que es capaz de unificar sonidos que engloban el paisaje en el que se desarrollan los filmes, en el caso del cine de animación, logra provocar sonidos pertenecientes a paisajes sonoros reales, permitiendo formar espacios que, aunque son de ficción, finalmente son verosímiles en la narrativa al provocar sentimientos relacionados con lo que se ve y escucha.

De hecho, Según Martín Marcel (1996) el sonido aporta al cine aspectos que sumergen a los espectadores en un espacio creíble como:

Realismo: el realismo o, mejor dicho, la impresión de realidad: el sonido aumenta el coeficiente de autenticidad de la imagen; la credibilidad de la imagen, no sólo material sino estética, se halla literalmente decuplicada: el espectador siente notoria esta polivalencia, así como la compenetración de todos los registros perceptivos que nos impone la presencia indivisible del mundo real; la continuidad sonora: cuando la imagen de una película es una continuidad de fragmentos, la banda sonora en cierto modo restablece esa continuidad, el papel de la música es primordial como factor de continuidad sonora [...]; - el silencio se considera un valor positivo, y sabemos el papel dramático [...]; -la yuxtaposición de la imagen y del sonido como contrapunto o como contraste [...] el sonido en off permite la creación de toda clase de metáforas y símbolos; - los ruidos naturales: todos los fenómenos sonoros que podemos percibir en la naturaleza virgen (viento, trueno, lluvia, olas, agua que corre" gritos de animales, cantos de pájaros, etc.); -los ruidos humanos, en los cuales hay que diferenciar los ruidos mecánicos (máquinas, autos, locomotoras, aviones; ruido de calles, fábricas, estaciones, puertos); (p.124- 126).

En este sentido, el paisaje sonoro en el cine utiliza sonidos acrónicos, sincrónicos, sonidos reales, sonidos subjetivos, sonidos expresivos y música, componentes que permiten un esquema auditivo, capaz de producir elementos expresivos que aumentan la realidad de lo que se percibe en la pantalla. Además, el vínculo de los sonidos e imágenes empleados en un filme formulan contrapuntos o similitudes, proporcionando más información de lo que a simple vista se escucha o ve, la importancia de la imagen y el sonido en el cine es que a partir del montaje los componentes se complementan y apoyan en los significados de las escenas.

Por otra parte, otro elemento importante dentro del filme es la música que, de acuerdo con Barberena, (S.f) la música ha conseguido:

[...] ser un complemento dentro de las historias y su ritmo, ya que la musicalización de determinadas escenas en los filmes es tan obvia como eficaz. La música incidental reproduce en el espectador de manera imperceptible y refuerza estados emocionales de los personajes, sentimientos que fluyen de la escena, momentos dramáticos y brindan información muchas veces de manera sutil que implican emocionalmente al espectador. (p.106)

De acuerdo con Chion, 1993: 61, citado en Arredondo & García, 1998 menciona que:

La música desempeña un importante papel sugiriendo situaciones de este tipo, en las que un sonido, un ritmo sonoro, u otro recurso musical, crean estas expectativas. (...) La ausencia de sonidos y ruidos no es el único recurso utilizado en el cine para expresar el silencio. También pueden aparecer ambientes en los que se hace sentir el silencio utilizando sonidos tenues, sonidos lejanos, ruidos que sugieren intimidad, discretas reverberaciones, etc. (p.104).

En este sentido, la música como lenguaje artístico consiste en añadir valor expresivo a las imágenes que se plasman en el filme, la música modifica y elevan significados, a través de su interpretación plantea circunstancias, además de reforzarse el sentido dramático.

Por otra parte, el paisaje visual es la capacidad de percepción sensorial por un observador, dentro del cine este funge como la herramienta para mostrar los espacios y sus relaciones dentro de la historia que se cuenta.

El paisaje visual se divide en naturales y culturales: En los paisajes naturales la naturalidad se define como el grado de ocupación en un territorio [...] (sin intervención humana), [mientras que] los pasajes culturales [es en donde] los elementos naturales son cambiados por la actividad humana, sub dividiéndose en: (a) paisajes culturales rurales, donde la matriz original de naturalidad ha sido reemplazada mayoritariamente por la actividad silvoagropecuaria (e.g., plantaciones forestales, cultivos, praderas ganaderas) o de infraestructura vial o energética. Esto incluye paisajes que contienen microbasurales o basura en disposición difusa. [y] (b) paisajes culturales urbanos, paisajes prácticamente sin naturalidad, artificiales o contruidos y que incluyen los emplazamientos industriales o de servicios (Muñoz, Sf, p.162)

Además, “un paisaje está marcado por las experiencias y aspiraciones de sus habitantes, son paisajes con significados. De hecho, podemos entender el paisaje, [...] como un sistema de signos y de símbolos, de modo que no solo refleja la cultura, sino que es parte de su constitución y es expresión de una ideología” (LASH y URRY, 1994, citado en Muños, 2017, P.171).

Así mismo, “el cine fue creciendo con las ciudades y, de algún modo, se convirtió al mismo tiempo en un reflejo especular de ella, hasta el punto de que podemos afirmar, sin temor a ser exagerados, que la ciudad se constituye en el paisaje cinematográfico por excelencia” (Ortiz, 1998 citado en Ortiz, 2007, p.212)

De este modo, lo que el paisaje visual le brinda al cine según Áurea Ortiz Villeta es:

“un espacio ilusorio, construido mentalmente mediante la unión de fragmentos que dan la impresión de continuidad espacial, como si lo que estuviéramos viendo fuera sólo un trozo de la realidad, aunque de hecho sean

imágenes fragmentarias, planos, unidos por el montaje. Eso que nos parece una parte del mundo real sólo es un fragmento ilusorio, construido para la ocasión. [...] [Además,] “el cine añade a la imagen, el movimiento, o sea, el tiempo, establece duraciones, recorridos y provoca sucesos, incluso aunque no haya alguien realizando acciones, incluso aunque el plano muestre solo un paisaje sin habitantes humanos. (Ortíz, 2007, p.206-208).

Si bien en sus inicios, al igual que ocurrió con la fotografía, “se consideraba que el cine consistía en una técnica para reproducir lo que el ojo humano ya podía ver y, por lo tanto, se reivindicaba a la objetividad de lo que presentaba, [sin embargo,] desde el momento en el que el cine se utiliza como un moderno instrumento para la narración de historias empieza a ser reconocido como un medio de expresión artística”. (Gámir & Valdés, Sf, p.4).

Finalmente sobra decir que el uso del paisaje sonoro y visual en el cine ha permitido provocar realismo en las historias de los filmes, ya que por sí solos no tendrían la misma sensación. Asimismo, los paisajes visuales y sonoros traen un discurso que tiene que ver con el campo referencial que el espectador tenga, pues dependiendo del campo en el que se relacione este podrá ser influenciado.

1.4. LA METÁFORA EN EL CINE

La metáfora que proviene desde Aristóteles, y es introducida posteriormente por Paul Ricoeur, es catalogada como un tropo que da significado y se establece a partir de la teoría de la sustitución, es decir, del cambio de concepto a otro.

Decía Aristóteles, <<la metáfora es percibir lo semejante>>, así la propia semejanza debe entenderse como una tensión entre la identidad y la diferencia en la operación predicativa desencadenada por la innovación semántica [...] La metáfora se presenta entonces como una estrategia de discurso que, al preservar y desarrollar el poder creativo del lenguaje, preserva y desarrolla el poder heurístico desplegado por la ficción. (Ricoeur, 1980, p.14)

La metáfora afecta el objeto o acción que se disponga a ella, predisponiendo un nuevo significado, el crear metáforas conlleva a renovar e innovar lo que a simple vista no es percibido.

De acuerdo con Paul Ricoeur (1980) la metáfora tiene 3 rasgos importantes:

Primero: la metáfora es algo que afecta al nombre. Aristóteles, al vincular la metáfora al nombre o a la palabra y no al discurso, da a la historia poética y retórica de la metáfora una orientación que durará varios siglos. La definición de Aristóteles contiene ya virtualmente la teoría de los tropos, o figuras de palabras. El hecho de confinar la metáfora a las figuras de palabras dará lugar a un refinamiento extremado de la taxonomía. Pero habrá que pagar un precio bien caro: la imposibilidad de reconocer la unidad de un determinado funcionamiento que, según demuestra Román Jakobson, ignora la diferencia entre palabra y discurso y opera a todos los niveles estratégicos del lenguaje: palabras, frases, discursos, textos, estilos

(cf. Estudio VI, 1). Segundo: la metáfora se define en términos de movimiento: la epífora de una palabra se describe como una especie de desplazamiento desde... hacia... Esta noción de epífora implica una información y una ambigüedad. Tercero: la metáfora es la trasposición de un nombre que Aristóteles llama extraño (allogros), es decir, «que... designa otra cosa», «que pertenece a otra cosa» (Ricoeur, 1980, p.29)

Además, citando nuevamente a Ricoeur, el autor manifiesta que la metáfora tiene dos funciones por un lado una poética y una retórica. La metáfora a partir de la retórica aumenta el sentido emotivo de situaciones u objetos partiendo de una suma de pruebas y no simplemente de la intuición, mientras que la metáfora a partir de la poética tiene la capacidad de inventar nuevos significados que más que demostrar de manera exacta y lineal una situación o interpretación, manifiesta sentimientos y emociones.

Para poder partir hacia un análisis de cómo el paisaje sonoro y visual en las películas de Makoto Shinkai construyen metáforas es de gran utilidad definir a la metáfora en el cine.

Según Martín Marcel, llamó a la metáfora “a la yuxtaposición mediante el montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en la mente del espectador un golpe psicológico cuyo fin es facilitar la percepción y la asimilación de una idea que él realizador quiere expresar a través de la película. La primera de estas imágenes suele ser un elemento de la acción, pero la segunda (cuya presencia crea la metáfora) también puede estar tomada de la acción y anunciar la continuación del relato, o bien constituir un hecho cinematográfico sin relación alguna con la acción y cuyo valor está dado en relación con la imagen anterior. (1996, p.102)

Así mismo, la metáfora en el cine incita al espectador a mirar más allá de lo que a simple vista se ve en una imagen, la observación en el elemento audiovisual debe de incluir una banda sonora, recursos gráficos, uso de colores y uso de la palabra hablada. La metáfora en el cine consiste en profundizar lo que vemos y escuchamos, ya que el significado a simple vista puede ser desarrollado con mayor profundidad, de este modo, el cine es un medio de expresión que con ayuda de un universo de imágenes y sonidos evocan nuevas interpretaciones.

Sin embargo, “la metáfora no es necesariamente un fenómeno intencional. Es posible concebir un ordenador, que, componiendo casualmente sintagmas de una lengua, produzca expresiones” (Eco, 1992, p.175). Así mismo, la metáfora, más allá de su encasillamiento, nos permite pensar el sentido gracias al debilitamiento del lenguaje mismo en que tiene lugar.

La metáfora consciente que la idea establecida en un concepto se reconceptualice, permitiendo que el cambio, adaptación e interpretación sea a medida de que un significado se cree y recree a partir de la información ya existente, pero con nuevas características establecidas por un intérprete.

La metáfora, entonces, no es sólo un problema lingüístico, dado que no es sólo un asunto del uso del lenguaje, sino que es más bien una forma de hacer manifiesta la concepción del mundo, es uno de los recursos de los que se vale el hablante para referirse a él y a las relaciones que se establecen entre las diferentes realidades que lo conforman. La metáfora es un vehículo que hace posible profundizar en el conocimiento que tenemos del mundo (Fajardo, 2005, p.48)

Por otra parte, dentro de esta investigación utilizaré el agua, las vías del tren y los espejos como elemento metafórico a lo largo de los filmes de Makoto Shinkai. Para ello utilizaré el libro



El cine y la metáfora de José María Aguilar Moreno, quien menciona características de los elementos antes mencionados.

Características metafóricas del agua según José María Aguilar Moreno

- La lluvia es utilizada como recurso cinematográfico para expresar la tristeza de personajes o situaciones.
- La lluvia y lágrimas coinciden, las gotas de lluvias son el sustituto del sentimiento que acompaña el llanto.
- La nieve da la metáfora de tristeza en el tiempo.
- El agua tiene un claro sentido de purificación.
- El agua primigenia, no contaminada, sirve de metáfora para expresar la pureza e inocencia de la víctima.
- El simbolismo del mar es ambivalente, metaforiza a la fuente de vida por su dinamismo.

Características metafóricas de las vías según José María Aguilar Moreno

- Los ferrocarriles son escenarios de dramas románticos
- El recorrido en el tren puede albergar en el interior de los vagones situaciones diversas, desde la tragedia hasta la comicidad o el romanticismo.
- El camino que marcan las vías, en general, significa también el paso del tiempo.

Características metafóricas del espejo según José María Aguilar Moreno

- La imagen proyectada en el espejo no es la verdad, es la apariencia de la realidad, por lo que se presta a ser utilizada como metáfora de la mentira.
- La multiplicidad de espejos proyecta en la pantalla repeticiones de los personajes, repeticiones que sugieren falsedad de sus comportamientos.
- El espejo es un vehículo de los sueños.
- El espejo ejerce entonces una influencia hipnótica sobre el personaje.
- El espejo es un mecanismo del cual se introducen elementos fantásticos (...) Los recursos técnicos del cine han permitido utilizar esta intervención de lo fantástico a lo sobrenatural.
- Los espejos pueden expresar realidades que trascienden las apariencias visibles: la anamorfosis como manifestación de verdad.

2. ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

2.1. BYŌSOKU GO SENCHIMĒTORU (秒速5センチメートル) (5 CENTÍMETROS POR SEGUNDO)

2.1.1. ARGUMENTO

Byōsoku Go Senchimētoru, 秒速5センチメートル en español conocida como *5 centímetros por segundo* fue el segundo largometraje de Makoto Shinkai, estrenado el 3 de marzo de 2007 en Japon, por el estudio CoMix Wave Inc, con una duración de 64 minutos.

El filme narra en tres capítulos la vida de Takaki Tohno quien después de ser alejado de Akari Sinohara llega a edad adulta, sin poder olvidarla. El recuerdo, olvido y depresión son factores que giran alrededor del personaje.

En el primer capítulo de la película titulado *Extracto de flor de cerezo* (桜花抄 Ōkashō) se observa a Takaki Tohno viajando en tren rumbo a su reencuentro con Akari Shinohara mientras a través de Flashbacks recuerda cuando era un niño, estudiaba en la primaria, la mayoría del tiempo estaba enfermo y solía estar solo, características que influyeron para formar su amistad con Akari Shinohara, ya que, al igual que él, ella presentaba mala salud y poca convivencia con otros compañeros del instituto. No obstante, debido a su amistad ambos son molestados por compañeros de sus clases, acusándolos de formar una pareja sentimental.

Por otro lado, a pesar de su buena amistad, debido a la transferencia de trabajo del padre de Akari Sinohara, ella y Takaki Tohno son separados impidiendo su contacto y alejándolos poco a poco.

Terminando con el Flash Back y volviendo al presente Takaki Tohno es interrumpido por el clima de llegar a tiempo a su destino, ya que la nieve retrasa el tren en el que viaja en varias ocasiones, hasta llegar al punto de que la hora de la cita ha pasado, sin embargo, Takaki Tohno continúa viajando en el tren teniendo la esperanza de que el reencuentro con su vieja amiga aún sea posible.

Sin embargo, el clima continúa haciendo de las suyas ya que el tiempo en los vagones cada vez es más largo, haciendo casi nulo su reencuentro, además de que en este capítulo Takaki le escribe una carta a Akari que pierde en el transcurso de su viaje debido a una ola de aire que desprende de sus manos la carta y lo lleva hacia otra dirección.

Finalmente, Takaki llega al destino de su cita sin esperanzas de ver a Akari, pero Akari ha estado esperándolo. En su encuentro ven a un árbol de cerezo que atestigua el beso que se dan.

El segundo capítulo, titulado *Cosmonauta* (コスモナウト Kosumonauto), Takaki Tohno ahora es un joven de secundaria conservador y solitario, que continúa pensando en su antigua amiga Akari. En el capítulo surge Kanae Sumita el personaje de una joven que le gusta la natación, y que a lo largo del capítulo a través de su voz en Off va narrando cómo se ha enamorado de Takaki. Sin embargo, Takaki no da pistas de tener sentimientos por nadie más que no sea por Akari Sinohara. De hecho, en sus tiempos libres continúa escribiendo cartas para Akari, a pesar de que ella ha dejado de escribirle desde hace un tiempo.

El personaje de Sumita evoluciona conforme va avanzando el capítulo, separando sus sentimientos de su amistad con Tataka, y aceptando su propio camino para así poder lograr nuevas cosas.

En el tercer capítulo, *Cinco centímetros por segundo* (秒速5センチメートル Byōsoku 5 Senchimētoru) la historia se torna en video musical, acompañando en todo momento a la historia, aquí se ve a Takaki Tohno siendo un adulto, triste, solitario, y aun conservando el recuerdo de Akari, sin embargo, Akari está a punto de casarse y aunque recuerda a Takaki no hace nada por encontrarlo. Después de que Takaki cree encontrarse a Akari en el cruce del tren, pero impidiendo perder verla por el paso de dos trenes, se da cuenta que todo ha terminado y que el pasado no regresará, finalizando el filme con una sonrisa de Takaki que da la apertura a la continuación de su vida.

2.1.2. ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO Y VISUAL EN LA FORMA FÍLMICA

2.1.2.1. Escena 1: El paisaje sonoro y visual: el árbol de cerezo como metáfora.

La escena comienza con un plano en Close Up (P1) mostrando las sombras que proyectan las ramas del árbol de cerezo, al tiempo que un pétalo cae lentamente sobre un charco de agua. Posteriormente pasa a un Full Shot (P3) enfocando una motocicleta, consecutivamente pasa a un Long Shot (P5) del paisaje visual en donde se encuentran ambos personajes, mismos que van platicando acerca de los pétalos de los árboles de cerezo. En la escena también se utiliza un plano en cenital (P6) exponiendo los pies de los protagonistas, mientras que los pétalos de cerezos cubren el suelo que van pisando. Otros planos utilizados son Médium Close Up (P7), Long Shot (P 11,12), Close Up (P 2,4,8,16), Full Shot (P 14), Medium Shot (P 13,15) y tomas en picada (P10).

Así mismo, dentro de la escena se pueden distinguir marcas sonoras del paisaje sonoro del lugar que describen el paisaje visual, estos consisten en cantos de pájaros, el sonido del aire soplar, campanas del tren que anuncian su llegada, el movimiento de las llantas y vagones que pasan por las vías. Al mismo tiempo, en voz off se escucha la voz de Takaki y Akari que van dialogando acerca de cómo los pétalos de los árboles de cerezos caen a cinco centímetros por segundo.

Si bien, al ser la primera escena de la película, la flor de cerezo da una descripción clave en el desarrollo del filme, ya que, los árboles de cerezo en Japón forman espacios de reflexión para los visitantes que se reúnen alrededor de ellos para pensar sobre aspectos pasajeros de la vida como la naturaleza y la existencia misma, en este sentido, dentro de la historia las hojas de cerezo denotan la fallida relación de Takaki y Akari, destacando una metáfora de transición de tiempo a corto

plazo en la vida de ambos personajes, su separación y su corta estancia mientras conviven el uno del otro.













A su vez, hay una denotación en la caída de los pétalos de cerezo ya que es a cinco centímetros por segundo que llegan al suelo, tiempo que es utilizado como título del filme. La flor de cerezo que sólo florece una vez al año es vista como una manifiesta de renacimiento en la naturaleza, algo inocente como el amor que comenzaron a sentir Takaki y Akari Sinohara, pero que al igual que los pétalos a raíz de su fragilidad caen antes de marchitarse conservando los recuerdos de su belleza.





Así mismo, el uso de colores rosados pálidos, color característico de los pétalos de cerezos inundan por completo los planos de la escena, destacando aún más el sentido metafórico en la flor de cerezo, así como su protagonismo a lo largo de la línea narrativa del filme.



Por otro lado, la separación entre ambos que se da por el paso del tren surge como una metáfora del paso del tiempo, las vías impiden que sus caminos se unan creando una división en el trayecto de sus vidas, además de ser utilizadas como un elemento de transición a lo largo de la película.

TABLA 1

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 1 (Close Up)</p> 	<p>Plano 2 (Close Up)</p> 	<p>Plano 3 (Full Shot)</p> 
<p>Plano 4 (Close Up)</p> 	<p>Plano 5 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 6 (Toma en cenital)</p> 
<p>Plano 7 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 8 (Close Up)</p> 	<p>Plano 9 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 10 (Picada)</p> 	<p>Plano 11 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 12 (Long Shot)</p> 

<p>Plano 13 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 14 (Full Shot)</p> 	<p>Plano 15 (Medium Shot)</p> 
<p>Plano 16 (Close Up)</p> 		

2.1.2.2. Escena 2: El paisaje sonoro y visual: el viaje en el tren como metáfora.

El Inicio de esta secuencia comienza con cuatro elementos del paisaje sonoro que marcan el conflicto de la escena: en primer lugar, se escucha el sonido en primer plano y de manera diegética de la lluvia caer a través de planos en Close Up (P 17) de una canasta de bicicleta que contiene diversas botellas de vidrio, pasando a un Very Long Shot (P 18) de las canchas del instituto en donde estudia Takaki Tono, en segundo lugar, en voz off se escucha una plática entre dos estudiantes que hablan acerca de que nevara y que es marzo enfocándose en planos principalmente de Close Up (P 19, 29, 21), en tercer lugar, el sonido que realiza Tohno mientras acomoda hojas de papel, acomoda su mochila, e ingresa una carta dentro de un sobre utilizando planos en Close Up (P 20,21) y por último el sonido en voz off de la voz de Akari que dice: “Me alegra mucho que vengas a visitarme, pero, será un viaje largo, por favor ten cuidado [...] estaré esperándote en la

sala de espera de la estación a las 7 de la noche” haciendo uso de planos Close Up en Tilt Down (P 24), Long Shot en contrapicada (P 25), Long Shot en picada (P 26), además de Medium Shot en contrapicada (P 27) que muestran el apresuramiento que Takaki mantienen al salir rumbo a su cita con Akari, al mismo tiempo esta voz off de Akira que está en primer plano es acompañada en segundo plano del sonido de las pisadas de Takaki que baja las escaleras de su instituto y del ruido que produce al sacar cosas de su casillero.

Y mencionó que con estos elementos se marca el conflicto de la secuencia porque Makoto Shinkai a partir de ello da a conocer que el capítulo será desarrollado en marzo una temporada de frío con nevadas y lluvias, en Japón, un país que precisamente en ese mes tiene una temperatura promedio de 5° C al anochecer.

Por otro lado, con el sonido de las hojas de papel, las pisadas de Takaki al bajar las escaleras de su instituto y la voz off de Akari se entiende que Takaki Tohno escribe una carta para Akari con quien se ha quedado de verse en un lugar alejado de su hogar.

La siguiente secuencia comienza con el paisaje sonoro de manera extradiegética de la estación del metro en donde predominan los sonidos del: bullicio de la gente, teléfonos sonar, rechinos de las llantas y el ruido del motor del tren mientras avanza haciendo uso de planos Long Shot (P 29, 30, 32), Close Up (P31), Medium Close Up (P 33), que visualizan el paisaje sonoro melancólico del filme. Posteriormente, a través de un plano en Medium Close Up (P 33) comienza a suceder un Flashback de los recuerdos que tiene Takaki Tohno sobre cómo conoció a Akari Shinohara, utilizando la voz off de Takaki en segundo plano, que narra en tono melancólico momentos que vivió junto a ella, además, se utilizan diferentes planos para presentar el paisaje visual de los recuerdos, en ellos destacan: Long Shot con Zoom out (P 34), Long Shot (P 35, 37,

41, 43, 44, 45), Medium Close Up (P 36), Very Long Shot (P 38), Medium Shot (P 39, 40, 42).

Volviendo al sonido, dentro del Flashback se escucha en segundo plano el paisaje sonoro del lugar, manteniendo características sonoras del espacio en el que se desarrolla la escena, de ahí que destacan sonidos de insectos en el parque (P 34, 35, 36, 37), y sonido de burlas que recibían Takaki y Akari en su escuela cuando eran niños por parte de sus compañeros que los señalaban de tener una relación amorosa (P 42,43, 44), al mismo tiempo que en tercer plano suena una melodía melancólica de Eminence Symphony Orchestra titulada “Recuerdo de los días lejanos” la cual como su nombre lo indica es utilizada para recordar los días lejanos que tenían Takaki y Akari.

Por otra parte, mientras Takaki está en el tren hay una combinación entre los sonidos de adentro (pláticas de los viajeros, pisadas, voz de los vagoneros que anuncian el retraso de los trenes) y los sonidos de afuera del vagón (aire, movimiento y rechinado de las llantas) (P 51). Técnica que es utilizada en diferentes secuencias ya que también está presente cuando Takaki se encuentra en el baño a través de planos en Close Up (Plano 48) y Medium Shot con Over Shoulder (P 49) teniendo en cuenta que aquí es utilizado el sonido diegético de adentro de la secuencia del agua caer mientras se lava las manos y de manera extradiegética se hace uso en fuera de campo del sonido de la gente que camina en el interior de las instalaciones del tren.

Así mismo, cada que hay cambio de escena ocurre un silencio muy corto combinado con una imagen negra fungiendo como elemento de transición en la historia.

Por otro lado, el grupo de sonidos que son recreados para esta escena, como las pisadas, barullo de voces de personas, la voz del operador, los sonidos de los torniquetes logran que el espectador distinga el paisaje sonoro de un tren de Japón de una manera amena. Y aquí hay algo

interesante ya que, la gente que no conoce el paisaje visual de un tren de Japón a partir de la película 5 centímetros por segundo y de su paisaje sonoro puede crear una idea de ese espacio real.

Por último, cabe destacar que el sonido del tren cuando está lleno y cuando esta vacío es completamente distinto ya que cuando está vacío predomina con mayor fuerza el sonido del ambiente como el aire, logrando una especie de melancolía en la voz off de Takaki que sigue narrando en voz off su sentir, además de que en ese momento él se siente triste por la tardanza que tiene con su cita. Así mismo, la voz del vagonero que anuncia el retraso del tren en repetidas ocasiones provoca una suerte de tensión en Takaki y el espectador ya que se empieza a creer que Takaki ya no podrá reunirse con Akari.



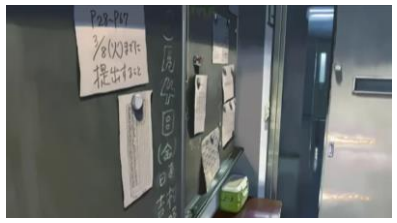

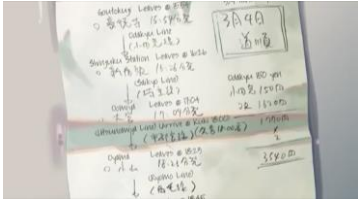


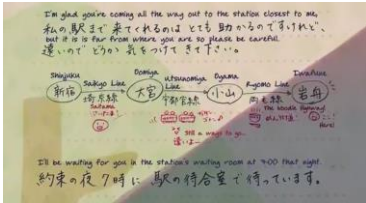

Colores dominantes cuando Taki recuerda a Akari



Colores dominantes cuando taki está en el tren












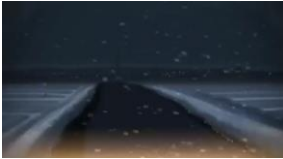










TABLA 2

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 17 (Close Up)</p> 	<p>Plano 18 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 19 (Close Up)</p> 
<p>Plano 20 (Close Up)</p> 	<p>Plano 21 (Close Up en Tilt Down)</p> 	<p>Plano 22 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 23 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 24 (Close Up en Tilt Down)</p> 	<p>Plano 25 (Long Shot en contrapicada)</p> 

<p>Plano 26 (Long Shot en picada)</p> 	<p>Plano 27 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 28 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 29 (Long Shot)</p> 	<p>Plan 30 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 31 (Close Up)</p> 
<p>Plano 32 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 33 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 34 (Long Shot con Zoom out)</p> 
<p>Plano 35 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 36 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 37 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 38 (Bery long shot)</p> 	<p>Plano 39 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 40 (Medium Shot)</p> 

<p>Plano 41 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 42 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 43 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 44 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 45 (Long Shot con Tilt Up)</p> 	<p>Plano 46 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 47 (Close Up)</p> 	<p>Plano 48 (Close Up)</p> 	<p>Plano 49 (Medium Shot con Over Shoulder)</p> 
<p>Plano 50 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 51 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 52 (Medium Shot)</p> 
<p>Plano 53 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 54 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 55 (Close Up)</p> 

<p>Plano 56 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 57 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 58 (Toma en picada)</p> 
<p>Plano 59 (Close Up)</p> 	<p>Plano 60 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 61 (Close Up)</p> 
<p>Plano 62 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 63 (Close Up)</p> 	<p>Plano 64 (Long Shot en picada)</p> 
<p>Plano 65 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 66 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 67 (Very Long Shot)</p> 
<p>Plano 68 (Close Up)</p> 	<p>Plano 69 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 70 (Close Up en contrapicado)</p> 

<p>Plano 71 (Close Up)</p> 	<p>Plano 72 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 73 (American Shot)</p> 
<p>Plano 74 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 75 (Full Shot)</p> 	

2.1.2.3. Escena 3: El paisaje sonoro y visual: el árbol de cerezo como metáfora.

El inicio de esta secuencia comienza con un encuadre acompañado de una toma en Medium Shot de Takaki Tohno (Plano 76) sentado en un asiento del tren, abatido por el retraso que tiene para llegar a su cita con Akari, en este momento el no cree poder llegar a tiempo. Al mismo tiempo, dentro del plano cinematográfico, se escuchan dos sonidos el primero de manera diegética y en primer plano de la operadora, decir “les ofrecemos nuestras más sinceras disculpas por las molestias. El tren partirá en breva rumbo a Utsunumiya”, al mismo tiempo, en segundo plano está presente el sonido de manera extradiegética, del paisaje sonoro que cubre el paisaje visual, de las vías del tren mientras el tren avanza sobre ellas y el aire soplar con intensidad.

A continuación, el sonido del tren pasa de ser extradiegético a diegético, así como de estar en segundo a primer plano. De igual manera, se observa un Long Shot (Planos 77, 78) del tren en el que viaja Takaki Tohno al salir de la estación.




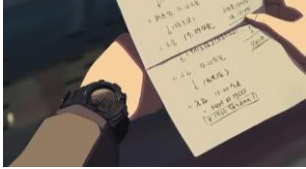








Por otra parte, el sonido del aire se enfatiza, tomando el papel de un ruido empático asociándose con los sentimientos de Takaki Tohno ya que le da sentido dramático a la escena y al personaje principal, además de que el sonido está relacionado con lo que se muestra en la pantalla.







Así mismo, la carta toma un papel metafórico, ya que, brinda una visión diferente a la escena y película en general, pues recordemos que es una declaración de amor de Takakki Tohno hacia Akari, y al salir volando en ese momento, en el que Takaki siente que su reencuentro ha fracasado, se proyecta en la pantalla como una metáfora de que el amor que tienen por Akari no llegara a realizarse.

Pasando a otro punto, el uso de colores en esta escena y la escena antes analizada crea un contraste de tonalidades de vivos a sombríos, además el paisaje visual toma un papel contrapuesto ya que en la primera Takaki a comparación de la segunda se encuentra alejado y sólo.



TABLA 3

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 76 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 77 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 78 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 79 (Close Up)</p> 	<p>Plano 80 (Close Up)</p> 	<p>Plano 81 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 82 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 83 (Close Up)</p> 	<p>Plano 84 (Close Up)</p> 
<p>Plano 85 (Close Up)</p> 	<p>Plano 86 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 87 (Medium Close Up)</p> 

<p>Plano 88 (Close Up)</p> 	<p>Plano 89 (Close Up pasando gradualmente a Long Shot)</p> 	<p>Plano 90 (Close Up)</p> 
<p>Plano 91 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 92 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 93 (Long Shot)</p> 

2.1.2.4. Escena 4: El paisaje sonoro y visual: el agua como metáfora.

La escena comienza con un Close Up (plano 94) de las manos de Kanae Sumita que prepara su tabla de surf para entrar al agua, posteriormente continua con un Long Shot (plano 95) mostrando el paisaje visual que la rodea, sigue con un Long Shot (plano 96) de ella corriendo, después a través de planos Full Shot, Medium Shot, ella está calentando, sucesivamente con un Tilt Up con Long Shot (plano 97) se le ve dirigiéndose hacia el mar, con este plano se proyecta su determinación y simboliza la confianza que en ese momento tiene de sí misma.

A continuación, con un plano en Long Shot (plano 104) se ve desde debajo del agua como Kanae Sumita va surfeando sobre el agua hacia esa una bola de luz, metaforizando al agua como un elemento de su positivismo ya que la unión de la luz con el líquido forman un camino, el camino

que debe de cruzar para llegar a descubrirse, es una denotación en la toma de sus futuras decisiones y sus propósitos, para llegar a la felicidad, ya que recordemos que Sumita es un personaje que a lo largo del capítulo se muestra como alguien que no logra decidir sobre su futuro, pero es en ese momento en el que toma una decisión, además, ya no se siente incapaz de lograr algo.

Por otro lado, los planos en Long Shot, Medium Shot y Close Up (planos 100, 106, 107, 108, 109) de Sumita surfeando sobre el agua cristalina, añaden intensidad a la narrativa creando un ambiente lucido, no sólo metaforizan el positivismo que tiene en la toma de decisiones de su vida escolar, ya que, también ha decidido abrir sus sentimientos por Takaki y declararle su amor.

Dentro de la secuencia, el paisaje sonoro es manifestado con el sonido del viento y las olas ir de un lado al otro, el sonido del líquido hace referencia al sentir de Sumita, es una metáfora que forma un elemento hipotético que se encarga de explorar sus aspiraciones sin temor, ya que, la metáfora “una vez interpretada, [...] nos predispone a ver el mundo de manera distinta, pero para interpretarla hace falta preguntarse no por qué sino cómo nos muestra el mundo de esa forma nueva.” (Eco, 1992, p.169), es decir, los planos en sí mismos en la escena no generan más que imágenes, pero el montaje del paisaje sonoro y visual que es la suma de planos, movimientos de cámara, sonidos, música y elementos sonoros característicos del paisaje visual, analizados con las metáforas, logran descifrar el universo de los personajes y el contexto en el que se desarrollan.

Finalmente, el uso de una melodía que suena de manera extradiegética en segundo plano le da ritmo a la escena, ya que al final esta melodía se escucha victoriosa, del mismo modo que se siente Sumita.

Color dominante de la secuencia

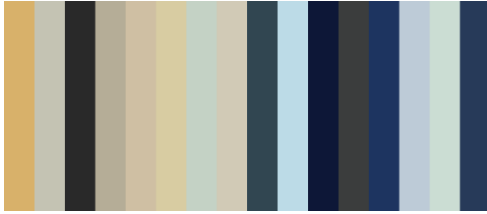











Tabla 4

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 94 (Close Up) 	Plano 95 (Long Shot) 	Plano 96 (Medium Shot) 
Plano 97 (Long Shot) 	Plano 98 (Full Shot) 	Plano 99 (Full Shot) 
Plano 100 (Medium Shot) 	Plano 101 (Tilt Up con Long Shot) 	Plano 102 (Long Shot) 

Plano 103 (Close Up)



Plano 104 (Long Shot)



Plano 105 (Full Shot)



Plano 106 (Long Shot)



Plano 107 (Long Shot)



Plano 108 (Close Up)



Plano 109 (Long Shot)



2.2. HOSHI O OU KODOMO (星を追う子ども) (VIAJE A AGARTHA)

2.2.1. ARGUMENTO

Hoshi ou Kodomo (星を追う子ども) o en México conocida como *Viaje a Agarth*a es dirigida y escrita por Makoto Shinkai, producida por Noritaka Kawaguchi y Makoto Shinkai, musicalizada por Temmon, pertenece a la productora Comix Wave Films. Fue estrenada el 7 de mayo de 2011 en Japón, con una duración de 116 minutos, mientras que en Latinoamérica se dio a conocer hasta el 10 de noviembre de 2014. Recibió dos nominaciones como mejor película de animación en el 2012 por el Festival Internacional del cine de Gijón número 50 y el Festival de Sitges número 45.

Narra la historia de Asuna Watase una joven que, envuelta en su mundo como mejor estudiante de su clase, y la responsable de las labores de su casa debido a que su madre se dedica a trabajar la mayoría del tiempo, se convierte en una joven que, aunque no lo demuestra se siente sola y triste, resguardándose todos los días después de clases en una pequeña presa que construyó en una colina, en donde se refugia escuchando la radio o comiendo sola. Sin embargo, después de conocer a Shun un joven que la rescata de ser atacada por un animal extraño, por fin se siente protegida por alguien, sin embargo, Shun muere, provocando que Asuna viaje hasta Agartha en busca de revivir su alma.

2.2.2. ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO Y VISUAL EN LA FORMA FÍLMICA

Viaje a Agartha

En este capítulo analizaré la forma fílmica de diversas secuencias dentro del filme *Hoshi o ou Kodomo* (星を追う子ども) o en español *Viaje a Agartha* enfocándome en el paisaje sonoro y visual del agua, árboles de cerezo, rejas y la mitología como elementos metafóricos del inicio y el final de la vida, considerando que Makoto Shinkai a lo largo de su trayectoria como cineasta ha utilizado como materia prima en sus narrativas aspectos como la pérdida de los seres queridos, el olvido, así como el inicio y el final de la vida.

Escena 5: El paisaje sonoro y visual: Las vías como metáfora del final.

La importancia de la escena radica en el grado del papel que Asuna tendrá a lo largo del filme, ya que aquí es donde marca su objetivo y de que tratará la historia.

El comienzo de la escena inicia con una imagen subjetiva de Asuna que escucha a través de las vías del tren, la lejanía o cercanía del vehículo (plano 111), el sonido de las vías del tren parte de un primer plano y posteriormente pasa a segundo plano, mientras que el paisaje sonoro del lugar tiene sonidos de cantos de aves, agua caer y las pisadas de Asuna que corre sobre las vías en dirección a una pequeña colina. Las vías juegan un papel metafórico importante, ya que dirigen y marcan la trayectoria que Asuna recorrerá en el filme.

Así mismo, la escena es acompañada de una toma en Very Long Shot en picada (plano 113) y posteriormente de un movimiento de cámara panorámica vertical hacia arriba de la imagen de Asuna que corre en dirección a una pequeña colina (plano 114), lugar que contiene en su interior un fuerte, y es ocupado por Asuna como un espacio en donde se refugia, come y escucha la radio, sin embargo en esta escena Asuna escuchando la radio casera logra percibir el último canto de Shun, sonido que le provoca sentimientos tristes y felices, aquí ocurre un plano panorámico en picada que hace ver el cuerpo de Asuna pequeño (plano 115) a la vez que resalta la grandeza de la melodía y su impacto en la vida de la joven, la música funge como un elemento de ritmo que hace fluir a la imagen.. La melodía mantiene importancia metafórica ya que la historia gira alrededor del último canto de Shun, pues es a partir de que Asuna escucha por primera el canto de Shun que se crea un vínculo entre ambas vidas, por consiguiente, cuando ella se entera de la muerte de Shun no duda en ir hasta Agartha para regresarlo a la vida.

Otro de los elementos principales de Makoto dentro de la escena es la utilización de un árbol de cerezo ya que como lo mencioné en el análisis de 5 centímetros por segundo, este árbol ha sido utilizado por Makoto Shinkai de manera metafórica para representar la transición de tiempo, en Viaje Agartha a partir de él se plasma el ciclo de la vida con la vida y muerte de Shun.

Colores dominantes en la secuencia.



TABLA 5

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 110 (Fundido negro de un plano subjetivo)</p> 	<p>Plano 111 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 112 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 113 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 114 (Very Long Shot con panorámica vertical hacia arriba)</p> 	<p>Plano 115 (Long Shot con travelling out)</p> 
<p>Plano 116 (Long Shot)</p> 		

2.2.2.2. Escena 6: El paisaje sonoro y visual; el río como metáfora del final.

A pesar de que esta escena mantiene el mismo espacio que el de la escena anterior analizada, su inicio al contrario de la primera comienza con un Long Shot de Asuna caminando lentamente (plano 117), y sin el sonido de las aves cantar que es característico del paisaje sonoro del lugar, de esta forma, la ausencia de los cantos de las aves representa alerta y peligro. Sin embargo, el sonido representativo de la secuencia es el sonido del río que funge como un elemento dramático, y metafórico del final, además, el agua al ser un elemento vital para la humanidad, característico por su color claro, en esta escena se ve oscura dando a entender que algo está por pasar, es decir la unión del paisaje sonoro y visual del río se utilizan de manera metafórica para representar peligro. De este modo, “La metáfora no instituye una relación de similitud entre los referentes, sino de identidad sémica entre los contenidos de las expresiones” (Eco, p.163).

Así mismo, el uso de las sombras en las vías del tren es otro elemento metafórico, pues las sombras en su totalidad simbolizan misterio o amenaza.

Posteriormente, la combinación de sonidos extradiegético de la música de suspenso y los sonidos diegéticos del movimiento que provocan las pisadas del monstruo, sus rugidos, su respiración, así como las pisadas y la voz aguda de Asuna evocan un efecto de suspenso y aumentan la sensación de persecución. Sin embargo, cuando llega Shun al lugar la música extradiegética se torna a una melodía con tonos más veloces, al igual que los planos pasan con mayor rapidez provocando una condensación en el tiempo.







Otro efecto importante para resaltar es el pitido que provoca la clavis, dando a entender que es el fin del animal. Al mismo tiempo, los colores que surgen cuando el monstruo está muriendo a causa de la clavis son una combinación de colores fríos y cálidos con tonos altos.

Finalmente, la música extradiegética termina cuando el tren llega, comienzan los rechinos del vehículo y el vagonero observa lo ocurrido, de hecho, el pitido del tren es un efecto utilizado para darle término a la escena. Además, cuando cae el monstruo en el rio, este provoca un sonido estremecedor simulando el fin de la vida. Así mismo, la escena termina con el canto de los pájaros, dando a entender que Asuna ya no está en peligro.

Colores dominantes en la secuencia.



TABLA 6

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 117 (Long Shot) 	Plano 118 (Medium Close Up) 	Plano 119 (Long Shot) 
Plano 120 (Long Shot) 	Plano 121 (Long Shot) 	Plano 122 (Full Shot) 

2.2.2.3. Escena 7: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora del final.

El inicio de la escena comienza con el paisaje sonoro del lugar que consiste en el sonido del aire precipitado y el sonido de los insectos cantar, por otra parte, en el paisaje visual, se observa el cielo nublado, las flores moviéndose y la ventana del aula en la que asiste Asuna, los colores que se presentan son oscuros con tonalidades bajas.

Durante toda la escena el elemento principal es la lluvia que además en la mayoría del tiempo ocupa el primer plano, esta comienza después de que la madre de Asuna recibe una llamada telefónica, en donde le informan que Shun ha muerto, de esto modo la lluvia toma un papel metafórico representando la pérdida, la muerte y el final de un ciclo. Ya que, “la lluvia es utilizada como recurso cinematográfico para expresar la tristeza de los personajes o situaciones” (Aguilar, 2007).

En este sentido la metáfora, es utilizada en el montaje del filme, cumpliendo una función de variación en el objeto presentado, es decir, la lluvia no sólo cumple la función de paisaje sonoro y visual, ya que además a través de las metáforas, logra que el espectador perciba en ella a la muerte y la pérdida del amor de una manera connotada.

Por otra parte, durante la escena se puede percibir a través de paisajes visuales como Asuna se siente por no poder ver a Shun, ya que cuando lo espera en su fuerte ella se encuentra en un lugar cerrado y oscuro, metaforizando su angustia.

Otros elementos sonoros para resaltar es el sonido extradiegético de la música triste que se escucha después de que Asuna se entera del fallecimiento de Shun y va a buscarlo a su fuerte, esta melodía es utilizada como elemento de transición para transportarla a través de flashback a sus

recuerdos de cuando murió su padre. Algo interesante es que aquí al igual que en otros filmes realizados por el director como *5 centímetros por segundo* utilizan a la nieve como metáfora del tiempo y el fin.

Así mismo, en los planos 123, 124 y 125, se observa al profesor Morisaki presentándose en la clase, sin embargo, el sonido de lo que dice no se percibe, es el paisaje sonoro del lugar el que se mantiene en primer plano, el silencio del salón de clases tiene un “papel dramático relevante que puede desempeñar como símbolo de muerte, de ausencia, peligro, angustia o soledad. [...] marcar con fuerza la tensión dramática de un momento” (Marcel, 1996, p.126).









Finalmente, el uso de espejos es otro elemento metafórico en la escena ya que cuando Asuna se entera de que Shun ha muerto, mira en la ventana el reflejo de su rostro sin expresión alguno, así mismo, “verse en el espejo es ante todo verse sólo [...] en las que la atención se dirige preferentemente hacia el exterior [...] la imagen especular nos remite a nosotros mismos, despojados de circunstancias externas, nos devuelve a nosotros y desnudo” (Aguilar, 2007, p.33), en este sentido el reflejo de Asuna muestra de manera metafórica sus sentimientos íntimos.

Aquí se puede apreciar como el color comienza a ser oscuro Cálidos oscuros, Colores fríos, con intensidad tonal baja, Colores fríos, con intensidad tonal baja, Colores cálidos con intensidad tonal baja, Colores cálidos con intensidad tonal baja.

Colores dominantes



TABLA 7

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 123 (Close Up)</p> 	<p>Plano 124 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 125 (Close Up)</p> 
<p>Plano 126 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 127 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 128 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 129 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 130 (Very Long Shot)</p> 	

2.2.2.4 Escena 8: El paisaje sonoro y visual: El fuego como metáfora

Por ahora se puede apreciar que a lo largo del filme Makoto utiliza el audio de manera asincrónica, ya que el sonido que escuchamos en el inicio de cada escena no va de acorde a las imágenes que vemos.

Durante esta escena, el fuego es utilizado como el elemento principal para metaforizar a la muerte y el peligro, en primera instancia la escena comienza con la voz de una anciana que le agradece a Shin que haya regresado a Agartha con la clavis, sin embargo también le menciona que ha cometido un error al dejar ingresar a Asuna y al profesor Morisaki a Agartha pues, en su poder los intrusos guardan otra clavis, aquí la voz de la anciana toma un papel dramático, debido a que su tono ronco y fuerte representan poder y sabiduría.

Así mismo, esta voz que se encuentra en primer plano es fusionada con una melodía triste la cual está en segundo plano, logrando que las palabras de los personajes evoquen mayor dramatismo. Sin embargo, cuando comienzan a hablar de todo el daño que han hecho las personas de la superficie (aquellos que llegan de la tierra hasta Agartha), la melodía melancólica pasa de segundo plano a primer plano, posteriormente, cuando el sonido de los disparos comienza a escucharse la melodía se para. De hecho, el sonido de los disparos es un elemento que evoca a un flashback, dentro del flashback se encuentran elementos sonoros como los disparos, gritos y explosiones, así como una serie de imágenes que narran la historia de la guerra que atravesó Agartha contra las personas de la tierra.

Por otra parte, el fuego tiene dos papeles importantes, en primer lugar, funge como un elemento metafórico de peligro ya que incendia y destruye todo a su paso cuando está descontrolado, así mismo, en esta escena el fuego es presentado como la herramienta que ayudó a

destruir el pueblo de Agartha. Y en segundo lugar es un símbolo de poder, en esta escena la anciana que da las ordenes en Agartha está rodeada de velas y colores amarillos. Así mismo, se utilizan travelling out para mostrar el escenario en el que ocurre la escena y plasmar con mayor dramatismo la escena.

Colores dominantes en la secuencia.



TABLA 8

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 131 (Close Up)</p>  <p>Por la recuperación del clavis, alabamos tu servicio.</p>	<p>Plano 132 (Long Shot)</p>  <p>abriéndose paso hacia la puerta de la vida y la muerte.</p>	<p>Plano 133 (Long Shot panorámica vertical de arriba hacia abajo)</p> 
<p>Plano 134 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 135 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 136 (Close Up)</p>  <p>No debemos olvidar todo el sufrimiento que hemos resistido, ni por un momento.</p>

Plano 137 (Long Shot)



2.2.2.5. Escena 9: El paisaje sonoro y visual: El río como metáfora

Esta escena desarrolla la despedida entre Mimi y Asuna después de que llegaron a Agartha.

La escena comienza con un Long Shot (138) de la imagen del cielo a punto de anochecer, además de utilizar dos sonidos el primero en primer plano del sonido de una melodía triste de despedida y el segundo, de manera diegética en segundo plano del sonido de unas aves que pasan cantando.

Posteriormente con un movimiento de cámara en movimiento vertical de arriba hacia abajo se observa un Medium Shot (plano 139) de Asuna, a punto de partir sobre el lago, despidiéndose de Manna, el abuelo de Manna y aunque no lo desea también de Mimi, pues recordemos que en ese momento Mimi ha decidido dejar a Asuna ya que ha cumplido su objetivo el cual era guiar a Asuna hasta la tierra profunda, así mismo, cuando ocurre esto hay un plano en contrapicada fijando la imagen del abuelo de Manna quien le dice a Asuna “creo que el pequeñín ha cumplido su deber, nadie puede decidir lo que un Yadoriko hace”, aquí, la melodía melancólica continua aunque ahora en segundo plano, poniendo en primer plano la voz de los personajes, a la vez esta contrapicada deja ver la grandeza de las palabras que dice el abuelo, las cuales son una metáfora de las líneas de tiempo, en este sentido Makoto vuelve a hacer hincapié a través del anime, algo que pasa en la vida real, es decir la pérdida de los seres queridos como una metáfora del final (plano 139).

Además, los elementos sonoros y visuales en la escena logran que el paisaje visual y sonoro sea adecuado para provocar sentimientos, es decir, el agua acompañada de la melodía triste en fade out, eleva el nivel metafórico dramático del fin.

Otro elemento metafórico dentro de la secuencia, son las tonalidades del clima ya que la puesta de sol colorea el cielo de rojo cuando Asuna y el profesor Morisaki van calmados navegando por el río después de despedirse de Mimi, situación que es acompañada de una melodía extradiegética melancólica, sin embargo, cuando Asuna le cuestiona al profesor de si realmente está bien regresar a alguien de la muerte, él le dice a Asuna que decida su camino, aquí el sol desaparece y la escena se interna en la oscuridad metaforizando de esta forma las dudas que guarda Asuna, ya que no está totalmente convencida de regresar los recuerdos del pasado y aferrarse a ellos, de este modo se comienza a notar la evolución en el personaje de Asuna, este elemento narrativo marca un antes y un después, un cambio del personaje, es decir, esta tonalidad en el paisaje visual realiza una función metafórica de los sentimientos de Asuna.

Así mismo, antes de que los izoku salieran a cuadro el sonido era melancólico, pero cuando aparecen el sonido se transforma en misterioso invadiendo por completo la escena, aquí el sonido del río funge como una metáfora de las inseguridades que tiene Asuna, intensificando su vulnerabilidad ya que “el río es un camino, pero, al mismo tiempo, un elemento de separación entre sus dos orillas” (Aguilar, 2007, p.132), de este modo, al estar Asuna en medio de las orillas del río, y de los Izoku, se plasman las inseguridades de la protagonista.

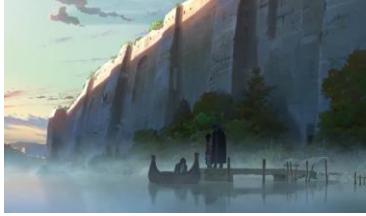









Continuando la siguiente secuencia, vemos como el Quetzalcóatl tiene que atravesar por agua para llevar a los muertos al otro mundo, en este sentido el agua no sólo es una metáfora del fin de un ciclo, sino que a partir de esta secuencia se hace alusión que simboliza metafóricamente

la unión entre la vida y la muerte, en este sentido, el anime transmite esta lección de superar, que dejando a un lado el entretenimiento, la imagen aporta un mensaje de superación y continuidad.

Otro elemento importante a lo largo de las secuencias es el uso de los colores que van siguiendo la línea narrativa en la historia, como se puede ver en la siguiente paleta de colores el tono se va transformando conforme las situaciones cambian en las secuencias, en un inicio cuando Asuna se despide de su gatita los colores son oscuros añadiendo intensidad a la secuencia, después cuando Asuna ha aceptado que Mimi no continuará más a su lado se utilizan colores claros, posteriormente cuando Asuna y el profesor están siendo acechados por los Izoku la secuencia vuelve a utilizar colores oscuros mostrando su vulnerabilidad, finalmente cuando muestran este paso de la vida y la muerte de Mimi los colores se convierten nuevamente en claros pasteles enfatizando el sentido de la vida. Con esto quiero decir que los colores utilizados influyen en la creación de sentimientos. En la siguiente imagen se puede apreciar el uso de colores dominantes.



TABLA 9

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 138 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 139 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 140 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 141 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 142 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 143 (Very Long Shot)</p> 
<p>Plano 144 (Long Shot)</p> 	<p>Planos 145 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 146 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 147 (Long Shot)</p> 		

2.2.2.6 Escena 10: El paisaje sonoro y visual: El río como metáfora

Esta escena comienza con el sonido extradiegético de una melodía triste, al mismo tiempo de la frase “Shakuna Vimana” que significa “el lugar en donde está el Dios de Agartha” dicha por Shin.

Se eligió a esta escena ya que, hasta ahora hemos visto cómo a través de la película Viaje a Agartha el agua es utilizada como una metáfora para ponerle fin a la vida, sin embargo, en esta escena Makoto Shinkai también alude el inicio de la misma, pues, después de que Asuna y Shin aceptan ser tragados por el Quetzalcóatl, para así poder encontrarse con el profesor Morisaki y el Dios de Agartha, el vientre del Quetzalcóatl le crece como si estuviera embarazado (Plano 153) además de que cuando salta por una cascada rumbo al precipicio, el cuerpo del Quetzalcoatl se deshace pero se conservan los cuerpos de Asuna y Shin, en este sentido, la imagen del agua por el que caen Asuna y Shin unida con una melodía que suena con tonos rápidos, metaforiza que algo nuevo está por venir (plano154), es decir el agua no sólo marca el fin sino que además es utilizada como la metáfora de vida.

Otro elemento metafórico que incluye al agua es que para que Asuna y Shin lleguen hasta donde se encuentra el Dios de Agartha, primero tienen que pasar por un río, el cual es la entrada del inframundo simbolizando la unión entre la vida y la muerte (plano 151, 157).

Por otro lado, la música en esta escena mantiene un papel importante, ya que, el último canto que realiza el Quetzalcoatl lo realiza, debido a que quiere que su vida quede perdurada en todos los rincones, de esta manera, vemos cómo la música funge como un símbolo del recuerdo de la vida, así como la conexión de la memoria entre la vida y la muerte, pasando por todo lo existente, el agua, los animales, el cielo, las nubes y la gente.













Igualmente, antes de que Asuna y Shin comiencen a caer por el precipicio dentro del estómago del Quetzalcóatl sólo se escucha el paisaje sonoro del aire de manera extradiegética y de manera diegética se oyen las voces de Shin y Asuna, finalmente, cuando los personajes caen el sonido del aire se fusiona con una melodía extradiegética con tonos de victoria y poco a poco el aire se va quitando.

Otro sonido importante dentro del paisaje sonoro es cuando el profesor Morisaki llega hasta el punto de la vida y la muerte encontrándose con el Dios de Agartha el cual produce sonidos de campanas metaforizando su divinidad, pues, las campanas a lo largo de los años han sido utilizadas en los espacios religiosos o santos, como un símbolo de inicio o término.

De igual modo, otro rasgo dentro de este anime son los sonidos futuristas que provoca el Dios de Agartha, el cual tiene su esqueleto en forma de robot. El anime de japon ha creado películas en donde proyecta a los robots como un peligro para la humanidad, característica que, aunque no se cumple en el filme, se proyecta ya que, el Dios de Agartha es capaz de hacerle daño a las personas, como al profesor Morisaki que le quita su ojo. por ejemplo.

Regresando al elemento de agua cuando Liza es resucitada esta es regresada a la vida en forma de agua y cuando vuelve a morir se convierte nuevamente en este vital líquido.

TABLA 10

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 148 (Long Shot en contrapicada)</p> 	<p>Plano 149 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 150 (Close Up)</p> 
<p>Plano 151 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 152 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 153 (Medium Shot en contrapicado)</p> 
<p>Plano 154 (Full Shot)</p> 	<p>Plano 155 (Close Up)</p> 	<p>Plano 156 (Extreme Long Shot)</p> 
<p>Plano 157 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 158 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 159 (Medium Shot)</p> 

Plano 160 (Medium Two Shot)



Plano 161 (Long Shot)



2.3. KOTONOHA NO NIWA (言の葉の庭) (EL JARDÍN DE LAS PALABRAS)

2.3.1. ARGUMENTO

Kotonoha No Niwa o en español *El jardín de las palabras* fue estrenada en el 2013, escrita, dirigida y editada por Makoto Shinkai, producida por Comix Wave Films y distribuida por Toho, narra la historia de un amor imposible entre Takao Akizuki un estudiante de secundaria de quince años que sueña con ser zapatero y se enamora de Yukino una maestra de veintisiete años, los cuales se conocen en el Jardín Nacional Shinjuku Goyen, quienes a partir de ese momento se reúnen todos los días de lluvia.

2.3.2. ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO Y VISUAL EN LA FORMA FÍLMICA

2.3.2.1 Escena 11: El paisaje sonoro y visual: La lluvia como metáfora

La escena comienza con un Full Shot de la imagen de Takao Akizuki entrando en un jardín de Tokio (P 162), posteriormente la cámara lo sigue a través de un plano en Médium Shot, continuando con una toma en picada de los árboles que rodean el parque, después se utiliza una toma en Close Up de los zapatos de Takao, pasando a un plano Long Shot y finalmente una toma

en Médium Shot de él llegando hasta una banca que anteriormente había sido utilizada como refugio para que la lluvia no lo mojara, además de que en el lugar mantenía encuentros con Yukino.

Dentro de esta secuencia, se encuentran marcas sonoras que forman las características del paisaje sonoro del lugar, entre ellos destacan: el sonido de manera diegética de los torniquetes que utiliza Takao Akizuki cuando entra en el parque, así como sus pisadas, y el sonido de pájaros cantar.

La siguiente secuencia, comienza con una toma en Long Shot de los zapatos de Yukino, pasando a una toma en Very Long Shot mientras Takao Akizuki llega hacia ella, además se utiliza un Médium Close Up enfocando el rostro asombrado de Yukino, posteriormente se ve un Over Shoulder de Takao y Yukino mirándose fijamente (Plano 163), combinando estos últimos dos planos continuamente, hasta pasar de nuevo a planos en Very Long Shot en donde se puede apreciar la grandeza del jardín. Así mismo, dentro de esta secuencia, sólo se escuchan las tonalidades calmadas de las voces de Takao y Yukino, además de que el sonido de los pájaros cantar se mantienen a lo largo de toda la secuencia.

La secuencia posterior inicia con un Long Shot del Cielo anunciando con su color gris y rayos que va a caer una fuerte lluvia, pasando a Medium Shot, Very Long Shot de la imagen de Yukino y Takao, después hay un corte enfocando el río y las gotas comenzando a caer en él, pasando a Medium Long Shot de ambos personajes de espaldas, oscureciendo la escena por la lluvia que cae (Plano 164).

Después vemos a través de un plano general correr a los protagonistas, pero sólo enfocando sus zapatos, hasta pasar a un Long Shot de ambos refugiándose en la banca que en el inicio de la secuencia visitó Takao Akizuki. La escena continúa exponiendo a través de planos en Close Ups

rincones del jardín, para después pasar a un Long Shot del paisaje visual siendo cubierto del fuerte aire que sumerge el lugar.

Hasta ahora el paisaje sonoro implementa background sounds¹ de manera diegética de la lluvia caer en primer plano y por otro lado tonalidades de los ruidos de ambos personajes.

Por otro lado, la fuerte lluvia es una metáfora de lo que Yukino y Takao Akizuki están por experimentar, ya que, aunque en la mayor parte de la película la lluvia estuvo presente, es hasta en este momento que el elemento incrementa su fuerza, es decir, “la lluvia es utilizado como recurso cinematográfico para expresar la tristeza de personajes o situaciones” (Aguilar, 2007, p.124).

Sin embargo, cuando se enfocan los zapatos de Yukino (Plano 165) a través de un Close Up el paisaje sonoro del lugar deja de escucharse, permitiendo la entrada de una melodía triste, además con el movimiento de cámara en Tilt up mostrando la posición de Yukino abrazándose, con la cabeza hacía abajo, denota simbólicamente su sentir, en ese momento Yukino cree que no es correcto los sentimientos y la relación que ha formado con Takao Akizuki, ya que, además a través de un Long Shot del paisaje visual se ve a ambos sentados en cada extremo de la banca poniendo su distancia.

Por otro lado, la escena continúa mostrando espacios del paisaje visual inundados por la lluvia, como la entrada del jardín (Plano 166) y los semáforos peatonales, hasta transportarnos al departamento de Yukino (Plano 168), sin embargo, el sonido sigue sin estar presente. Esta nueva secuencia muestra a través del sonido extradiegético y de diferentes planos en Long Shot, Medium Shot, Medium Two Shot, tomas en picada (toma 169), el momento más feliz en la vida de ambos personajes, metaforizando en este sentido la ausencia de sonido de la lluvia, ya que, al no

¹ son sonidos de fondo que desde el inicio son creados por la naturaleza, según la geografía y el clima, como: el viento, el agua, los animales (R. Murray Schafer Lanson citado en López, 2017, p.81).

escucharse, se transforma de un elemento de tristeza a un elemento positivo dentro de la historia, adquiriendo un valor simbólico indicando que el devenir de la naturaleza sigue sin causar efectos negativos en la vida de los personajes.

Sin embargo, cuando Takao Akizuki le declara su amor a Yukino, y ella lo rechaza, anunciándose además que está próximo a mudarse, el punto de vista pasa de ser interno a externo, ahora vemos a través de un Long Shot (plano 170) desde afuera la escena, manteniendo la imagen de ambos en segundo plano y a la lluvia en primer plano. En este plano termina la música y nuevamente se escucha el paisaje sonoro de la lluvia caer, el sonido de la lluvia da a conocer el sentir de los protagonistas, ya que finalmente Takao Akizuki decide marcharse del lugar.

Consecutivamente se muestra a Yukino a través de un Full Shot sentada en una silla, con la cabeza hacia abajo, tapándose la cara y llorando, nuevamente el sonido de la lluvia desaparece, manteniendo los sonidos del llanto de Yukino y la voz en off de Takao Akizuki que la transportan a través de Flash Back, hacía los recuerdos que tiene junto con su alumno dentro del jardín, de este modo, a través de una toma aérea Extreme Close en picada (plano 171) se observa el lugar manteniendo en el centro las bancas en donde se reunían y Takao le compartía sus sueños. El modo de centrar el lugar deja ver metafóricamente como la naturaleza está muy relacionada a ellos, ya que, la lluvia los reúne, los abraza, los hace ser honestos.

La escena termina, cuando Yukino decide salir a buscar a Takao Akizuki. Esta secuencia inicia con una melodía extradiegética que funge como elemento narrativo de las emociones que tienen los personajes, vemos cómo a través de un Long Shot Yukino sale corriendo de su departamento en busca de Takao bajando las escaleras del edificio, hasta encontrarlo unos pisos abajo. Posteriormente cuando están uno frente al otro, a través un Long Shot (plano 172) se muestra de manera metafórica el sentir de Takao, pues en comparación con Yukino su figura es

más pequeña, ya que en ese momento Takao le reprocha a Yukino por no haberle dicho que era su maestra, pues de haberlo hecho Takao no hubiera tenido contacto con ella. Así mismo, la música va al ritmo de los sentimientos de ambos personajes, ascendiendo y descendiendo de nivel continuamente.

Por otro lado, cuando comienzan a reflejarse los rayos del sol en el rostro de Yukino (plano 63), estos funcionan simbólicamente como la apertura de los sentimientos de Yukino, ya que hasta en ese momento menciona lo triste y sola que se sentía, es por eso por lo que le manteniendo en secreto a Takao que era su maestra para no perder a la única persona que le reconfortaba.

La secuencia termina con una canción en primer plano, mostrando al mismo tiempo el paisaje visual de la lluvia, sin el sonido de la lluvia, además de un Long Shot, pasando a un Very Long Shot y finalizando en un Extreme Long Shot (toma 175), mostrando el paisaje visual del entorno que rodea a los personajes simbolizando como ambos se sienten atrapados bajo esos muros de concretos, y cuando se ve esa toma aérea centrando al jardín, nuevamente muestra la relación que tienen con la naturaleza.

Por otro lado, a través de distintas formas y texturas el color que más se muestra en Kotonoha No Niwa (言の葉の庭) es el verde, representando la inmadurez e irrealidad que han vivido ambos personajes mientras mantenían contacto y no conocían nada de sí mismos, pues, aunque no dijeron mentiras respecto a su vida, tampoco hablaron de ella, en el caso de Takao idealiza que su amistad con Yukino en algún momento era capaz de pasar a otro nivel, se muestra una evolución así como crecimiento en sus sentimientos, mientras que con Yukino el verde representa el estado de confort que sentía a lado de Takao debido a que antes de conocerlo se sentía sola, estancada, hallando en él un medio de sanación, es por eso que Yukino a pesar de que sabía que Takao era su alumno prefería no decirle ya que temía que su amistad terminará por ese aspecto.

El verde por otra parte metafórica el estado de sanación de ambos personajes, ya que antes de encontrarse ambos se sentían sin dirección, Eva Heller (2008) indica:

“El verde es el color de la juventud. Un joven que aún está <<verde>> es aquel cuyas formas de pensar son como la <<fruta verde>>. [...] La idea de la verde esperanza permanece viva porque está emparentada con la experiencia de la primavera. Las analogías lingüísticas lo revelan; la esperanza germina, como la simiente en primavera. La primavera significa renovación después de un tiempo de carencia. Y la esperanza es también un sentimiento al que ha precedido un tiempo de privación”

En este sentido, lo importante del uso del color verde es que es una herramienta para evocar sentimientos en la película otorgándoles a las imágenes distintos tipos de emociones como la aceptación en los sentimientos de Takao y Yukino, así mismo, el color con ayuda de la memoria influye para crear significados y experiencias, que muchas veces coinciden con el medio en el que nos rodeamos.

Colores dominantes

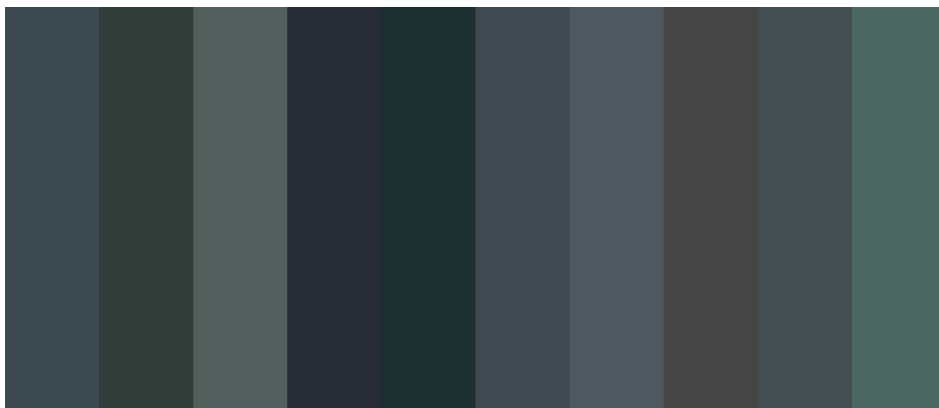














TABLA 11

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 162 (Full Shot)</p> 	<p>Plano 163 (Medium Shot con Over Shoulder)</p> 	<p>Plano 164 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 165 (Close Up)</p> 	<p>Plano 166 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 167 (Very Long Shot)</p> 
<p>Plano 168 (Medium Two Shot)</p> 	<p>Plano 169 (Long Shot toma en picada)</p> 	<p>Plano 170 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 171 (Toma aérea Extreme Close Up)</p> 	<p>Plano 172 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 173 (Medium Close Up)</p> 

Plano 174 (Close Up)



Plano (Extreme Long Shot)



2.4. KIMI NO NA WA (君の名は。) (TU NOMBRE)

2.4.1. ARGUMENTO

Kimi no Na wa (君の名は。) o en español *Tu nombre*, fue realizada por Makoto Shinkai (director, escritor, montajista, fotógrafo); Radwimps (música); Noritaka Kawaguchi y Genki Kawamura (productores); Tōhō (distribuidora) y CoMix Wave Films (animación).

Se estreno en Los Ángeles el 3 de julio de 2016, en Japón el 26 de agosto de 2016 y en México el 4 de agosto de 2017. Recibió los premios como: mejor película animada por el Festival de Cine de Sitges, el Festival Internacional de Cine de Animación Bucheon de Corea del Sur, la Asociación de Críticos de Cine de Los Ángeles 2016, y Mainichi Film Awards; mejor película por el Festival de cine de Londres y por los Premios de Anime Newtype; Animación del Año (Excelencia en animación) por los Premios de la Academia Japonesa; mejor director por Nikkan Sports Film Award; guion del año por los Premios de la Academia Japonesa; Premio Excepcional en Música para Radwimps por los Premios de la Academia Japonesa y finalmente recibió premio especial por Premios Blue Ribbon y Japan Record Award.

La película narra la vida de Taki un joven de secundaria que vive en Tokio y Mitsuha una joven que vive en el pueblo de Itomori, un pueblo muy alejado de la ciudad, sus historias se entrelazan sin razón aparente. Taki despierta en el cuerpo de Mitsuha, Mitsuha despierta en el cuerpo de Taki, ambos buscan la forma de comunicarse el uno con el otro para poder encontrar la forma de solucionar esos cambios sin tener que comprometer su vida y relaciones cotidianas. Entre ambos surge un sentimiento de amor, pero un día, el paso de un cometa cambia sus vidas, después

de ese evento Mitsuha desaparece de la vida de Taki, Taki decide hacer todo lo posible por volver a hablar con ella y decide ir al pueblo de Itomiri a buscar a Mitsuha.

2.4.2. ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO Y VISUAL EN LA FORMA FÍLMICA

2.4.2.1. Escena 12: El paisaje sonoro y visual: Las cuerdas trenzadas como metáfora

A través de esta secuencia, observamos como las cuerdas trenzadas cumplen la función de la leyenda del hilo rojo, una leyenda asiática que cuenta que un hilo rojo une sentimentalmente a dos personas desde el nacimiento hasta la muerte, misma que engloba en su totalidad la narrativa del filme.

Un viejo proverbio chino dice: "Un hilo rojo invisible conecta a aquellos que están destinados a encontrarse, sin importar la hora, lugar o circunstancia. El hilo se puede torcer, estirar o enredar, pero nunca se romperá".

月下老人 (Yuè Xia Lǎorén) significa literalmente: "el anciano bajo la Luna" es el encargado de unir con un cordón de seda a todas las parejas predestinadas, después de lo cual nada puede impedir su unión. Yuè Lǎo como se dice comúnmente, cumple la función de Dios Casamentero. El Hilo rojo del destino es una creencia de Asia del este que procede de una leyenda china de la Dinastía Tang (618-907 d.C.) (María P & Nadia G, S.f <https://asiaviewersdotcom.files.wordpress.com/2015/11/la-leyenda-del-hilo-rojo.pdf>).

El inicio de esta escena comienza con un Close Up de un marudai² que en ese momento es utilizado por Mitsuha, pasando a una toma en picada del Takadai³ (高台) que la abuela utiliza para tejer cuerdas trenzadas, posteriormente se utilizan planos Medium Shot, Long Shot, Very Long Shot.

A continuación, en un plano Medium Shot, Yotsuha le cuestiona a su abuela del por qué ella no puede utilizar un marudai o un Kadai, y nuevamente a través de un Medium Shot enfocando a la abuela de Mitsuha, ella le contesta “escucha la voz del hilo, cuando te conectas con él de esa manera las emociones eventualmente se irán entrelazando entre tú y el hilo”. De esta forma, se puede apreciar como Makoto Shinkai a partir de esta secuencia hace una referencia metafórica sustituyendo el significado de las cuerdas trenzadas y suplantando el valor simbólico en el del hilo rojo. Ya que, según la revista Niponica el Kumihimo (cuerdas trenzadas) en Japón se caracterizan por ser de hilo, seda o algodón, además:

Adquirieron popularidad entre los nobles del siglo VIII y con el paso del tiempo se fueron ideando y desarrollando métodos diversos y sofisticados de trenzado kumihimo como cultura ornamental. Se les utilizó como obras de arte elegantes y delicadas para decorar atuendos y altares budistas, así como cordones para las espadas de los aristócratas. En el siglo XII, a medida que Japón se iba transformando en una sociedad samurái, el kumihimo se hizo popular entre los guerreros no solo por su belleza, sino también por sus características prácticas,

² Soporte redondo, utilizado en Japón para realizar cuerdas trenzadas visiblemente en 3D

³ Marco de madera que se usa para realizar kumihimo (cuerdas trenzadas) que a comparación del murudai mantiene espacios poligonales o redondos.

como una durabilidad óptima y una gran flexibilidad, haciéndolas útiles para sostener imponentes armaduras y otros objetos que pesaban decenas de kilogramos.

En este sentido, se muestra una yuxtaposición entre la leyenda del hilo rojo y el significado propio del Kumihimo (cuerdas trenzadas), sin embargo, a partir del paisaje visual y sonoro se crea una metáfora, que va más allá de lo que a simple vista se observa.

Por otro lado, entre los componentes del paisaje sonoro se encuentran sonidos principalmente diegéticos, como los diálogos que mantienen entre Mitsuha, Yotsuha y la abuela, sin embargo, aquí la voz de la abuela tiene un sentido simbólico de sabiduría, ya que es el personaje que explica metafóricamente la relación entre el hilo rojo y las cuerdas trenzadas, además de que el tono de su voz expresa en tonos bajos y claros sus emociones, así como sus intenciones.

Colores dominantes en la secuencia.



TABLA 12

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 176 (Close up) 	Plano 177 (Close up) 	Plano 178 (Medium Shot) 
Plano 179 (Long Shot) 	Plano 180 (Medium Shot) 	Plano 181 (Medium Shot) 
Plano 182 (Very Long Shot) 	Plano 183 (Medium Shot) 	Plano 184 (Close Up) 
Plano 185 (Medium Shot) 	Plano 186 (Medium Shot) 	Plano 187 (Extreme Log Shot) 
Plano 188 (Medium Shot)	Plano 189 (Close Up)	Plano 190 (Very Long Shot)



2.4.2.2 Escena 13: El paisaje sonoro y visual: El sake y las escaleras como metáfora

La escena comienza con un Long Shot de Mitsuha junto con Yotsuha realizando un ritual para elaborar sake⁴, después pasa a una toma en Close Up enfocando la bocina que reproduce la música y una de las fogatas que se encuentran en la esquina, a continuación, se usan planos en Close Up, Medium Shot y Very Long Shot mostrando las acciones de Mitsuha y el paisaje visual que la rodea.

Al mismo tiempo se escuchan elementos característicos del paisaje sonoro del lugar, entre ellos se encuentra en primer plano y de manera diegética una melodía que engloba la ceremonia, la cual tiene una combinación de sonidos de flauta, tambores y el sonido de los cascabeles que mueven las dos hermanas, posteriormente se escucha el fuego crujir en primer plano, hasta que comienzan las voces de las personas que ven el ritual.

Dentro de esta secuencia se puede apreciar el uso del fuego en las dos esquinas del lugar de la ceremonia, logrando un encuadre en la imagen de las hermanas, así mismo el uso de las

⁴ El sake, al que en Japón se llama ninonshu (licor japonés) o seishu (licor puro), es una de las bebidas con más cultura, rito e historia de cuantas se puedan encontrar y sus orígenes se remontan unos 300 años después de Cristo surgiendo entonces como el fermento del primer cultivo de arroz que llegó al país. En esta época y aún algunos siglos después, su elaboración se realizaba exclusivamente para consumo de la corte imperial y de los grandes templos que celebraban con él sus grandes ritos y festividades, por lo que se llegó a conocer como "el licor sagrado" (García, 2010, p.1).

cuerdas trenzadas color rojo siempre está presente, incluso es con este hilo que enrollan el sake de Mitsuha.

La siguiente secuencia comienza con un Long Shot de lugar en donde se realizó la ceremonia de elaboración del sake pero ahora el espacio está vacío y oscuro, posteriormente la escena pasa a un Medium Shot en tres cuartos a la derecha del torii⁵, así mismo, el paisaje sonoro del lugar, implementando sonido extradiegético de los grillos cantar en primer plano, hasta que aparecen las voces de las dos hermanas, sonido que se posiciona en primer plano, mientras que en segundo plano se continúan escuchando los grillos cantar.

A continuación, se muestra en un Long Shot a Mitsuha y Yotsuha, en la cima de las escaleras del Torii, posteriormente, la escena utiliza planos Medium Shot de Yotsuha y después otro Medium Shot de Mitsuha para después continuar con un Long Shot de Mitsuha bajar corriendo por las escaleras, posteriormente a través de un Medium Shot se ve la imagen de Mitsuha mientras grita “¡No quiero estar más en este pueblo!, ¡Odio esta vida! ¡Por favor hazme un chico guapo que viva en Tokio para mi próxima vida”

La escalera tiene [...] una valoración positiva, un elemento a través del cual se asciende al mundo del espíritu [...] la escalera es un medio para alcanzar una realidad superior, ya sea de orden espiritual, de conocimiento o de consecución de algún propósito (Aguilar, 2007, p. 86)

⁵ “Los torii son estructuras en forma de arcos que se colocan a la entrada de los santuarios sintoístas de Japón. Simbolizan la puerta principal al mundo espiritual indicando la separación del espacio sagrado y el profano, por lo que debe hacerse una pequeña reverencia antes de cruzarlos. La primera mención de la que se tiene registro es del periodo Heian (entre 794 y 1185 d.C.)” (El Universal, <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/que-significan-los-torii-de-japon#:~:text=Los%20torii%20son%20estructuras%20en,pequeña%20reverencia%20antes%20de%20cruzarlos.>)

Así mismo el Torii funge como un elemento simbólico dentro del filme debido a que es la puerta de entrada al mundo espiritual, elemento que Makoto Shinkai menciona continuamente a lo largo de sus filmes, ya que estas entradas al mundo espiritual marcan la relación entre la vida y la muerte. Además, anuncia lo que vendrá a continuación, entre la alianza de la vida de Taki y Mitsuha.

TABLA 13

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 191 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 192 (Close Up)</p> 	<p>Plano 193 (Close Up)</p> 
<p>Plano 194 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 195 (Close Up)</p> 	<p>Plano 196 (Very Long Shot)</p>  <p>Usa fotos para venderlo y has videos. Llámalo, "El Sake de la Doncella del Santuario".</p>
<p>Plano 197 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 198 (Long Shot)</p>  <p>¡Odio esta vida!</p>	<p>Plano 199 (Long Shot)</p> 

2.4.2.2. Escena 14: El paisaje sonoro y visual: el río como metáfora

La escena narra como Mitsuha junto con su abuela y hermana Yotsuha, van a dejar el sake que elaboraron artesanalmente como ofrenda a su Dios en el santuario Miyamizu, de este modo, comienza mostrándonos a través de Close Up's el paisaje visual, al inicio se ve el río mientras el agua cristalina fluye y va pasando por las rocas (plano 200), posteriormente se enfoca hacia los árboles que por la estación del año se encuentran secos, hasta pasar a una toma en Medium Close up de la espalda de la abuela, así mismo, continúan planos en Medium Two Shot, Medium Three Shot, Long Shot, y uso de encuadres a través de los troncos de los árboles.

De igual forma, destacan elementos de tonalidad sobre sonidos de fondo que están siendo producidos por la naturaleza como el agua pasar a través del río de manera diegética y de manera extradiegética el sonido de pájaros, mismos sonidos que mantienen un valor simbólico ya que son marcas sonoras características del lugar. También se escucha de manera diegética las voces de Mitsuha, Yotsuha y la abuela

Posteriormente después de que la abuela es cargada por Mitsuha, la escena pasa a un Long Shot con movimiento de cámara panorámica descriptiva (Plano 201), del lugar enfocando a través de los árboles el lago del pueblo. Además de que, comienza una melodía extradiegética, llamada Goshintai Goshintai⁶ (御神体), que en español significa "Cuerpo del dios gobernante", nombre que también recibe el cráter volcánico de Itomori, en donde está el Dios del santuario Miyamizu.

⁶ Esta fase de 5 notas solo ocurre dos veces. Cuando intenté ajustar la canción para cuadrificarla. Parece que hicieron constantemente el tiempo de 3 bits (aproximadamente un 16) más largo para que esto no sonara tan fuera de lugar cuando ocurriera. El lul rítmico de la segunda mitad del compás se vuelve más pronunciado hacia el final. En teoría, podría pensar en toda esta canción como si tuviera este 16 adicional cada 2 compases, pero puede ser más sencillo anotar de esta manera y dejar la pausa en manos del director.

Esta melodía funciona como una plataforma espacio temporal transmitiendo sentimientos mítico religiosos ancestrales.

Toda música que interviene en una película [...] es susceptible de funcionar en ella como una plataforma espacio-temporal; esto quiere decir que la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico (Chion, 1993, p.69).

En este sentido, la melodía al no estar sujeta a una barrera de tiempo espacio temporal permite de manera simbólica mostrar como el santuario Miyamuzu a pesar de los años continuará perdurando sus tradiciones y costumbres hacía su Dios. Así mismo, cuando la abuela les menciona a Yotsuha y Mitsuha acerca del antiguo Dios guardián del bosque, también les dice:

“Los hilos conectados son musubi⁷, las personas conectadas con musubi, la manera en que pasa el tiempo también es musubi, y todo es parte del poder de Dios. Entonces los tejidos que nosotras hacemos son el arte de Dios y representan el flujo del tiempo, la manera en que convergen y la forma que toman, sus giros, enredos, a veces se desenreda, se rompe y luego se vuelven a unir. Eso es Musubi. Eso es el tiempo”

⁷ El mundo en el shintoísmo es la gran naturaleza, un mundo en el que existe una fuerza vital llamada Musubi que continuamente se está manifestando. Así, los seres humanos y toda la naturaleza son expresiones o manifestaciones del principio inmanente de vida creativa: Musubi (Oguri, 2019, p.5).

Misma cita que alude a la leyenda del hilo rojo, ya que, como mencionaba al inicio de los análisis en Kimi no na wa, el hilo rojo une sentimentalmente a dos personas que, a pesar de la distancia, y los caminos que tomen siempre se volverán a encontrar.

Es necesario recalcar que, el musubi es utilizado en la religión del sintonismo en donde de acuerdo con Oguri, (2019).

En el shintoísmo podemos encontrar creencias básicas que se denominan las cuatro afirmaciones: preservar la tradición y la familia; la naturaleza es sagrada, por lo tanto, debe ser amada, ya que es amar a los Kami, porque la naturaleza es la manifestación física del poder divino; existe aquí un enorme interés por la limpieza física, por cuestiones de purificación y por preservar el honor dado a los Kami ancestrales. El shintoísmo mantiene una postura ante la vida de respeto y gratitud.
(p.6)



En este sentido, cuando la abuela menciona al musubi, uno de los elementos metafóricos son los planos generales de los grandes árboles con tomas en contrapicado anunciando su grandeza ya que, en comparación con la figura de Mitsuha, Yotsuha y la abuela, estos se ven gigantescos,

simbolizando el respeto que le tienen a la naturaleza, además de que los árboles son una metáfora del tiempo que llevan las tradiciones en el templo de la familia Miyamizu.

Posteriormente, ocurren diversos planos para mostrar el paisaje visual del lugar, como Medium Long Shot (Plano 202) Very Long Shot (Plano 203) combinado con un Over-Shoulder Shot, Medium Long Shot combinado con un Over-Shoulder Shot (Plano 204), Extreme Long Shot (plano 205), Long Shot (Plano 206), Medium Close- Up (Plano 207), Extreme Long Shot con un movimiento de cámara Travelling Aut hacía atrás. Mismos que siguen acompañados con la melodía Goshintai Goshintai de manera extradiegética, además de diálogos de manera diegética entre la abuela y sus nietas.













A continuación, a través de un plano en Very Long Shot (Plano 209) se puede ver un pequeño río que divide el lugar en donde se encuentra el santuario de la familia Miyamuzu y el espacio externo, mismo que es denominado por la abuela como “Kakurio” (el inframundo), en donde Yotsuha y Mitsuha dejarán su kuchikamisake. El lugar está en una cueva debajo de la tierra. Y aquí mismo ocurren tomas en Close Up de las manos de Mitsuha y las de su abuela que juntas toman el Kuchikamisake, mientras que la abuela le dice a Mitsuha “esta es la mitad de ti”.



Cabe destacar que, el río es una metáfora, representando la separación entre la vida y la muerte y al mismo tiempo la unión entre ambos caminos, así como los cambios y la purificación del alma de Mitsuha.

La siguiente secuencia, inicia con un plano Extreme Long Shot del espacio visual después de que entregaron su ofrenda, pasando a tomas en Close up, Medium Shot, Full Shot, hasta llegar a otro Extreme Long Shot (Plano 210) ahora con un movimiento de cámara en panorámica de seguimiento que describe el crepúsculo, enfocando el lago de Itomori.

Así mismo el crepúsculo (Plano 212 y 213), es una alegoría de la unión entre la vida de Mitsuha y la vida de Taki Kun, debido a que en ese momento Taki Kun está en el cuerpo de Mitsuha, metaforizando en ese sentido el crepúsculo cuando no es de día ni de noche.

TABLA 14

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 200 (Close Up) 	Plano 201 (Long Shot) 	Plano 202 (Long Shot) 
Plano 203 (Extreme Long Shot) 	Plano 204 (Medium Three Shot) 	Plano 205 (Extreme Long Shot) 
Plano 206 (Long Shot) 	Plano 207 (Medium Close Up) 	Plano 208 (aérea descriptiva) 
Plano 209 (Very Long Shot) 	Plano 210 (Close Up) 	Plano 211 (Very Long Shot) 

Plano 212 (Extreme Long Shot) 	Plano 213 (Extreme Long Shot) 	
---	---	--

2.4.2.4. Escena 15: El paisaje sonoro y visual: el espejo como metáfora

La escena comienza con un plano en Big Close Up (Plano 214) de la cara de Taki, con los ojos llorosos y despertando con rapidez después de estar en el cuerpo de Mitsuha, posteriormente pasa a un Médium Close Up (Plano 215) de él sentado, agitado y desconcertado por las lágrimas que caen de sus ojos, ya que no comprende a qué se debe su estado emocional de tristeza. A continuación, se ve un Long Shot de la recámara de Taki (Plano 216). En la misma secuencia se pueden apreciar tomas en picada y contrapicada. Así mismo, se escucha el sonido diegético de las notificaciones de su celular, la voz de Taki y de manera extradiegética el sonido de pájaros cantar.

Posteriormente, la siguiente secuencia inicia a través de un Long Shot (Plano 217) en donde vemos a Taki salir de su departamento rumbo a su cita con Okudera, acompañado del sonido extradiegético de la melodía Date 1 de RADWIMPS, que mantiene un ritmo lento y suave, al mismo tiempo se escucha la voz en off de Mitsuha que le da a conocer a Taki sobre el plan entre él y Okudera. De igual manera, en la escena se utilizan secuencias que se proyectan una después de otra, combinando las acciones de Taki y Mitsuha.

Así mismo, se escuchan marcas sonoras de las zonas en las que viven Mitsuha y Taki Kun, resaltando la diferencia entre ambos espacios, por un lado, se puede apreciar que el lugar que rodea a Taki está lleno de ruidos urbanos, como el sonido del tren, movimiento de autos, pasos y barullo de la gente, mientras que Mitsuha, se mantiene en un lugar silencioso en donde principalmente se escuchan los sonidos de pájaros cantar. En este sentido, la división de espacios forma un puente entre lo tecnológico y la naturaleza, metaforizando su convivencia, esta dualidad entre ambos espacios, manifiesta que, aunque parece que son rivales, no pueden vivir uno del otro.

Continuando con la descripción de planos, la siguiente secuencia comienza con un Medium Shot, con un Over Shoulder, pasando a un Medium Close up (Plano 218, 219) de la imagen de Mitsuha que al igual que Taki tiene lágrimas en los ojos. En la secuencia, vuelve a manifestarse la leyenda del hilo rojo a partir de la cuerda trenzada con la que se amarra el cabello Mitsuha, formando un momento de descubrimiento entre ambos protagonistas, ya que es aquí donde aceptan sus sentimientos el uno por el otro, sin embargo, la escena no sólo metaforiza el descubrimiento de sus sentimientos, ya que principalmente da pauta al momento terminal de la vida de Mitsuha, pues recordemos que después de esta escena el pueblo de Itomori es destruido por el cometa Tiamat dándole fin al intercambio entre sus cuerpos, es por eso que tanto Taki, como Mitsuha derraman lágrimas sin querer, pues al estar sus vidas conectadas por el hilo rojo logran percibir que es el final de sus momentos juntos, ya que, las cuerdas se rompen para siempre, de hecho en el plano 218, 219 el espejo en el que se refleja Mitsuha metaforiza la visión que tiene de ella misma, reconociendo que aunque quiere a Taki, está sola. Además, “el espejo tiene una naturaleza enigmática, derivada de la presentación invertida de las imágenes que refleja [...] una realidad semejante, pero distinta, de la del mundo cotidiano que nos rodea, una realidad misteriosa”

(Aguilar, 2007, p.68) esta realidad, es la diferencia de temporalidades y espacios que mantienen Taki y Mitsuha.
















La siguiente secuencia muestra la cita entre Taki y Okudera, utilizando planos Medium Shot (P 220) o Medium Long Shot (P 221), al mismo tiempo, la melodía Date 1 de RADWIMPS de manera extradiegética combinado con la voz en off de Mitsuha y la voz de Taki juegan un papel importante en los sentimientos de Taki ya que va cambiando su ritmo de lento a rápido dependiendo de su sentir a lo largo de la cita.

Sin embargo, estos tonos de lentos a rápidos que hasta ahora se ha mantenido en la melodía comienzan a transformarse en tonos tristes cuando a través de un Very Long Shot (P 223) se ve a Taki y a Okudera visitando la exhibición de foto *Nostalgia* en la cual se presentan cuadros de la gran explosión que ocurrió en Itomori. Así mismo, la iluminación que enfoca los cuadros del pueblo destruido logra mayor melancolía (Plano 227). Durante esta secuencia podemos observar tomas subjetivas (Plano 225) de Taki observando los cuadros y Medium Close Up con movimientos ópticos en zoom in.

Colores dominantes en la secuencia



Tabla 15

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 214 (Close Up)</p> 	<p>Plano 215 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 216 (Long Shot)</p> 
<p>Plano 217 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 218 (Over Shoulder)</p> 	<p>Plano 219 (Over Shoulder)</p> 
<p>Plano 220 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 221 (Medium Long Shot)</p> 	<p>Plano 222 (Over Shoulder)</p> 
<p>Plano 223 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 224 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 225 (tomas subjetivas)</p> 
<p>Plano 226 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 227 (Extreme Long Shot)</p> 	<p>Plano 228 (Very Long Shot)</p> 

2.4.2.5. Escena 16: El paisaje sonoro y visual: el río como metáfora

La escena comienza con un plano en Long Shot (Plano 229) del cielo mientras un par de águilas vuelan, posteriormente pasa a otro Long Shot del lugar en ruinas (Plano 230), al mismo tiempo se distinguen sonidos diegéticos de las águilas, el cielo crujir y las pisadas de Taki, después, ocurren planos en Very Long Shot (Plano 232), Medium Shot y Extreme Long Shot con un movimiento óptico de zoom out (Plano 233, 234), que muestran el paisaje visual del desastre. En cuanto al color del agua, esta toma un papel metafórico ya que no es completamente cristalina, manteniéndose en tonos grises, metaforizando las muertes de los habitantes de Itomori.

Por otro lado, en la secuencia el sonido de las voces acompañado de la melodía extradiegética mantiene una función dramática, que eleva la sensación de desesperación en Taki, al mismo tiempo, el uso de color naranja en su rostro (Plano 234) transmite mayor incertidumbre. A su vez, el uso de contrapicadas y picadas en Taki (Plano 234, 235), reflejan el sufrimiento y la desesperación que siente en el momento.







Posteriormente, en la siguiente secuencia la música pasa de ser misteriosa terrorífica a triste, esta comienza con un Extreme Close Up (Plano 236) de unas manos manejando el auto en donde viaja Taki, Okudera y Tsukasa. Así mismo, las voces son asincrónicas ya que comienzan antes de mostrar el plano de donde provienen, al inicio en fuera de campo y después de manera diegética. Tsukasa - Kun y Okudera, cumple una función narrativa, al mencionar cómo fue la tragedia de Itomori, mismos que son acompañados de una toma en Close Up con movimiento de cámara en panorámica descriptiva, enfocando todos los libros que surgieron a raíz del accidente.

Por otro lado, la imagen del agua continúa apareciendo como metáfora del final, de hecho, en el Plano 238, a través de un Close Up, se observa la portada de un libro sobre la catástrofe natural que ocurrió en Itomori, en donde la imagen que cubre la portada es el lago que se formó a raíz de la caída del cometa, en este sentido, este elemento visual metaforiza a partir del agua la unión y separación entre la vida y la muerte.

Finalmente, a través de un Close Up (Plano 239) Taki encuentra el nombre de Mitsuha en la lista de las personas que murieron en Itomori (Plano 239), pasando a un Over Shoulder (Plano 240) de él mirándose en un espejo mientras recuerda las últimas palabras que la abuela de Mitsuha le dijo “¿Estás soñando?”. En esta secuencia la melodía extradiegética fusionada con las palabras de la abuela, elevan el ritmo del filme haciendo énfasis en los sentimientos que tiene Taki. Al mismo tiempo, el uso de espejos vuelve a utilizarse como una metáfora, en esta ocasión adquiere diversos significados, por un lado, el objeto es el puente entre dos realidades el mundo de Mitsuha y el mundo de Taki, mientras que por el otro crea una conexión entre sus almas, permitiendo sentir y comprender lo que está sucediendo.

TABLA 16

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 229 (Long Shot) 	Plano 230 (Long Shot) 	Plano 231 (Close Up) 
Plano 232 (Very Long Shot) 	Plano 233 (Extreme Long Shot) 	Plano 234 (Medium Shot) 

<p>Plano 235 (Medium Shot)</p> 	<p>Plano 236 (Extreme Close Up)</p> 	<p>Plano 237 (Close Up)</p> 
<p>Plano 238 (Close Up)</p> 	<p>Plano 239 (Close Up)</p> 	<p>Plano 240 (Over Shoulder)</p> 

2.4.2.6. Escena 17: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora

Esta secuencia inicia con un Médium Shot de la imagen de un águila que vuela el cielo, posteriormente, a través de un Full Shot acompañado de un travelling en seguimiento (Plano 241), se va la imagen del cráter que se formó en Itomori a raíz de la caída del cometa Tiamat. Al mismo tiempo, dentro de la secuencia, el paisaje sonoro no se escucha, sólo una melodía extradiegética que funge como narradora en la secuencia, ya que a través de sus tonos y ritmo describe las acciones que van ocurriendo.

Así mismo, esta secuencia utiliza planos en Very Long Shot, (Plano 242, 243) que tienen como función principal mostrar el paisaje visual en el que se encuentra Taki, al mismo tiempo, el filme hace uso de la combinación de una melodía y el sonido de rayos que representan el simbolismo del agua como un argumento visual de la vulnerabilidad, y la transformación que viven Mitsuha y Taki.

La escena continúa con un Very Long Shot (Plano 244) mostrando una imagen del pequeño cuerpo de Taki que es rodeado por grandes árboles, reflejando lo diminuto de cómo se siente en ese momento,

Posteriormente, a través de un Long Shot (Plano 245) la secuencia utiliza una melodía extradiegética con tonos acelerados combinando el sonido de la lluvia que suena de manera diegética, haciendo hincapié en el líquido como un personaje más, debido a que cubre la atmósfera del filme, aumentando el misterioso sobre la unión de las almas de Taki y Mitsuha, en este sentido, la música ha fungido de manera empática ya que “trabaja en el mismo sentido dramático de la escena, es como la objetivación emocional de la misma y por lo tanto su fortalecimiento y confirmación” (Larson, 2010, p. 159). Sin embargo, la música termina cuando Taki llega hasta el río que divide el inframundo y la vida real, permitiendo que la entrada del paisaje sonoro como el sonido del aire, el agua caer, las pisadas de Taki y su respiración, metaforizan el nuevo mundo en el que se encuentra Taki.

Por otra parte, la secuencia no sólo comienza a cambiar en el paisaje sonoro, ya que el paisaje visual, inicia una transformación en sus tonalidades que se asocian con lo que siente Taki (Plano 246) manteniendo la secuencia en colores con bajo brillo y nitidez, además de que el gri y azul son los tonos que mayormente predominan.

Pasando a otra secuencia, en el plano 247 (Close Up) se ve a Taki tomar el Sake de Mitsuha, además, el sonido del aire soplar, que se escucha desde la secuencia anterior, sigue manteniéndose, pero ahora con volumen bajo, dejando en primer plano y como el principal elemento auditivo a la voz de Taki. Ahora bien, otros elementos metafóricos incluyen el sake, ya que este al ser una bebida ofrendada para el Dios de la familia Miyamizu, sirve como medio de transporte que une la











vida de Taki y la de Mitsuha, al mismo tiempo, se mantiene como un elemento metafórico de regeneración ya que a raíz de que bebe el sake, Mitsuha lograra regresar a la vida,

Después de que Taki bebe el sake de Mitsuha resbala y cae, permitiendo que a través de planos en Close Up (Planos 248, 249), Medium Shot (Plano 250), Big Close Up (Plano 251), y Over Shoulder (Plano 252) el filme proyecte el intercambio de su cuerpo con el de Mitsuha. Así mismo, Taki comienza a ver el dibujo de un cometa pintado en el techo de la cueva que cumple una función subjetiva de cómo aterrizó en el pueblo de Itomori, destruyendo todo a su paso, además de que metaforiza al hilo rojo que enlaza su alma con la de Mitsuha, así mismo, el hilo rojo permite que pueda ver por medio de Flashback los recuerdos que marcaron la vida de Mitsuha, como su nacimiento, cuando su madre posaba enferma sobre una cama de hospital, cuando murió su madre y cuando su padre las dejó al cuidado de su abuela. A su vez, en esta escena el uso de una melodía extradiegética y triste que va acompañando de las voces de los padres y abuela, fungen como elementos narrativos.

Así mismo, en los recuerdos de Mitsuha el uso del agua el utilizada como un recurso que tiene relación con las tristezas que ha atravesado en su vida, en este sentido la lluvia es la sustitución de sus sentimientos, por ejemplo, la lluvia está presente después de que su padre las deja con su abuela (Plano 251) su abuela le dice *“Mitsuha, Yotsuha, a partir de hoy estarán con su abuela”* al terminar su oración vemos cómo a través de una toma aérea se ve la casa de la abuela cubierta de una fuerte lluvia.

Por otro lado, el uso de espejos sigue presente, de hecho, Taki es capaz de Ver a Mitsuha a través de uno (Plano 252), en este sentido, el espejo es el medio que une los sueños de Mitsuha y Taki, ejerciendo una influencia entre ambas vidas e introduciendo elementos fantásticos como las distintas líneas de tiempo.

TABLA 17

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 241 (Full Shot) 	Plano 242 (Very Long Shot) 	Plano 243 (Very Long Shot) 
Plano 244 (Very Long Shot) 	Plano 245 (Long Shot) 	Plano 246 (Long Shot) 
Plano 247 (Close Up) 	Plano 248 (Close Up) 	Plano 249 (Close Up) 
Plano 250 (Medium Shot) 	Plano 251 (Big Close Up) 	Plano 252 (Over Shoulder) 

Respecto al uso de color la siguiente imagen muestra los colores utilizados a lo largo de la escena destacando en primer lugar colores oscuros, negro, gris, verde fuerte y azul con baja saturación, que aluden al momento en el que Taki descubre a Itomori en ruinas, mientras que en

segundo lugar ocurre una especie de combinación entre colores pasteles y colores oscuros, representando el flashback que tiene Taki referente a la vida de Mitsuha. Este sistema visual, provoca que el contenido sea metafórico a raíz de las distintas tonalidades, incorporando en cada color los sentimientos que en ese momento tiene Taki, de este modo, los colores oscuros no sólo simbolizan la melancolía del personaje, sino que además manifiestan las muertes de Itomori. Por otro lado, cuando Taki ve los recuerdos de Mitsuha los colores son combinados debido a que el color deja de ser totalmente oscuro porque Taki está atravesando el mundo espiritual para así poder salvar a la mayoría del pueblo. De hecho, Elio Quiroga citado en Apolo (2020), menciona que el color:

[...] puede transmitir emociones, ideas e incluso colaborar en la narrativa de una película. El color es de una importancia vital, tanto en el diseño de los decorados como en el de la iluminación, el vestuario o el maquillaje de los actores (p.103).

En este sentido, los colores muestran la evolución de la escena, y actúan de manera que puedan sumarle características dramáticas a la historia, expresando sentimientos en los personajes y en la audiencia misma.

Colores dominantes en la secuencia



2.5. TENKI NO KO (天気の子)

2.5.1. ARGUMENTO

Tenki no ko (天気の子) o en español conocida como *El tiempo contigo* fue realizada por: Makoto Shinkai (director y escritor); Yoko Miki (ayudante de dirección); CoMix Wave Films (productora); Noritaka Kawaguchi, Minami Ichikawa, Genki Kawamura, Yoshihiro Furusawa (productores); Radwimps y Toko Miura (musicalizadores), Eiko Morikawa, Haru Yamada (sonidistas); Ryosuke Tsuda (fotografía); y Atsushi Tamura (animadora).

Fue distribuida el 19 de julio de 2019 en Japón por Tōhō, el 29 de noviembre de 2019 en España por Selecta Visión, el 17 de enero de 2020 en Estados Unidos y el 12 de noviembre de 2020 en México por Diamond Films. Fue nominada por los premios Oscars como mejor película internacional. Recaudó en Japón 1,643,809,400 yenes en su primer fin de semana, pero al pasar 34 días de su estreno *Tenki no Ko* recaudó más de 10,073,344,500 yenes, logrando posicionarse en el lugar décimo de las películas con mayor recaudación en todos los tiempos dentro del país.

La historia narra la relación entre Hodaka, un joven de 16 años, y Hina de 15 años. Hodaka después de huir de su isla natal en Japón llega a Tokio por medio de un barco en donde conoce a Suga dueño de una revista de entretenimiento que lo salva cuando estaba a punto de caer en el mar, como agradecimiento Hodaka le invita una bebida de alcohol y después Suga le entrega una tarjeta por si Hodaka llegaba a necesitar algo.

Conforme Hodaka se asentaba en Tokio el dinero que había llevado se empieza a terminar, provocando que su supervivencia en la ciudad fuera casi nula, por tal motivo decide buscar un lugar en donde trabajar, sin embargo, por no ser mayor de edad nadie tiene la disposición de

aceptarlo, así que decide contactarse con Suga quien al verlo lo contrató inmediatamente como escritor en su revista de entretenimiento.

Un día Hodaka trabajando, escribe la historia de “La chica del sol” una mujer con la habilidad de controlar el clima, rumor que empezaba a correr por Tokio debido a que en ese momento la ciudad atravesaba por cambios climáticos provocado por lluvias torrenciales, la gente pensaba que sólo la chica del sol era la persona que podía frenar esta catástrofe natural. En un inicio Hodaka creyó que tal historia sólo era una leyenda urbana, sin embargo, después de conocer a Hina una joven huérfana que vivía sólo con su hermano menor y que acababa de perder su trabajo pudo descubrir que Hina era una chica solar, con la capacidad de hacer que las lluvias terminen.

Con el tiempo Hina y Hodaka crean un lazo sentimental, además unidos por la necesidad de obtener mayores ingresos económicos emprenden un negocio, vender días soleados, sin embargo, conforme pasan los días el uso de este poder se vuelve un peligro en la vida de Hina. Finalmente, debido a sus sentimientos y a sus acciones logran cambiar el mundo.

2.5.2. ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO Y VISUAL EN LA FORMA FÍLMICA

2.5.2.1. Escena 18: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora

La escena inicia con un travelling out (Plano 252) que muestra la ciudad lluviosa, posteriormente a través de un Medium Close Up se refleja sobre una ventana empañada y con gotas de lluvia el rostro de Hina, seguidamente se observan planos en Long Shot y Close Up exponiendo la habitación del hospital, después con un plano subjetivo en very Long Shot se logra ver como Hina mira hacia la ventana descubriendo en el paisaje de la ciudad un rayo de sol en medio de los edificios, mismos que evaden a la lluvia y provocando un estado climático primaveral.

Así mismo, durante esta secuencia el filme inicia con el sonido diegético de la lluvia caer utilizada como marca sonora del paisaje visual, ya que adquiere características simbólicas del lugar, además, la lluvia funge como una metáfora de la realidad abstracta que vive Tokio Japón, haciendo énfasis en el cambio climático y su influencia en los desastres naturales que va provocando en la humanidad. Otro sonido principal dentro de la secuencia radica en la voz en off de Hodaka que narra el momento en el que Hina, descubrió el rayo de luz.

La siguiente secuencia continua con un plano en Close Up, pasando a un Very Long Shot (Plano 258) de Hina saliendo del hospital dirigiéndose hacia la luz de sol, dentro de estos planos, la voz en off continúa narrando las acciones que va realizando Hina, al mismo tiempo, dentro del paisaje sonoro se aprecian señales sonoras del lugar como el sonido del indicador de la llegada del tren, o las llantas de los vehículos avanzar entre la lluvia.











Posteriormente, en la secuencia siguiente, se ve a Hina llegar hasta el rayo del sol, el cual se encuentra en la cima de un edificio abandonado, mismo que tiene un arco Torii que ha sido utilizando para metaforizar la unión de dos espacios, por un lado el mundo espiritual y por el otro el mundo real, ya que podemos observar a través de un Big Close Up (Plano 260) como después de que Hina le reza al Torii para que en Tokio deje de llover y su madre pueda disfrutar de un clima soleado, el Torii le cumple su deseo cesando a la lluvia, y provocando que la joven se convierte en una conexión entre ambos mundos.

Pasando a otra secuencia Hina está en el cielo flotando a través de planos en Very Long Shot (Plano 261), Long Shot (Plano 262) y Full Shot (Plano 263) el agua la rodea, el sonido del aire representa una marca sonora del cielo, haciendo hincapié a su grandeza, además, el uso de la música de manera extradiegética funge como elemento narrativo expresivo que protagoniza el don que ha adquirido Hina.

Finalmente, la secuencia utiliza en mayor medida a través de distintos tonos el color azul que refleja de diferentes maneras el sentido de la película, al inicio el color es pálido con contrastes bajos Hina se encuentra triste debido a que su madre está hospitalizada, mientras que al final cuando Hina adquiere el poder de controlar el clima el color azul se observa mayor iluminado acompañado de colores verdes y blancos, des esta manera el uso del color vivo representa el optimismo que mantiene Hina a raíz de que adquiere esta habilidad, ya que no conoce las consecuencias, Beltrán menciona que el color azul “pertenece a la gama de los colores fríos, pero es un color que transmite serenidad, confianza, calma y tranquilidad, eso sí una sobreexposición al mismo puede conllevar a estados de tristeza, melancolía, depresión y fatiga”.

TABLA 18

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Plano 252 (Travelling out)</p> 	<p>Plano 256 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 257 (Very Long Shot)</p> 
<p>Plano 258 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 259 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 260 (Big Close Up)</p> 
<p>Plano 261 (Very Long Shot)</p> 	<p>Plano 262 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 263 (Full Shot)</p> 

2.5.2.2. Escena 19: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora para intensificar sentimientos

La escena inicia con un plano en Long Shot (Plano 264) de la ciudad lluviosa, posteriormente se observan planos en Close Up (Plano 265) de los zapatos de Hina y un hombre que trata de persuadirla para que trabaje en un club nocturno, continua un plano en Medium Close Up (266) de Hodaka quien al ver que Hina está en peligro tiene Flashbacks de cómo la conoció, provocando querer ayudarlo, de igual importancia, dentro de la secuencia, se escuchan sonidos diegéticos de la lluvia caer, pisadas, además de las voces de Hodaka y la conversación que mantiene Hina, al mismo tiempo, es utilizado el sonido extradiegticos de una melodía misteriosa en fade Out que poco a poco va cubriendo la secuencia, agregándole dramatismo en las acciones de los personajes y manteniendo una línea narrativa complementaria en el filme.

Así mismo, el uso de la melodía en suspenso de manera extradiegtica, fusionado con el sonido de las acciones que realizan los personajes tienen consonancia o coordinación armoniosa entre sonidos, ya que “[...] la música cumple una función didáctica en relación con el sentido dramático de las imágenes” (Zavala, Sf, p. 34).

Por otra parte, la secuencia utiliza planos en Medium Close Up (planos, 266, 269, 270, 271, 272, 273, 276) los cuales consisten en acercar la figura de los personajes manifestando de esta manera su importancia dentro de la historia. Long Shot (planos 277, 278) es otro plano utilizado en la secuencia, que presenta a los personajes dentro del espacio en donde se desarrolla la escena.

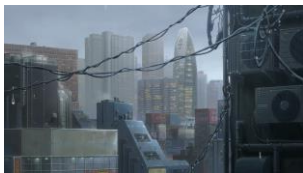


Posteriormente, continúan observándose planos en Close Up (Plano 267, 274) utilizados para enfatizar los sentimientos de Hodaka, pues, muestran elementos significativos descriptivos de las acciones que vive, al mismo tiempo, el tipo de plano consigue que el sonido influya a gran











medida en las acciones de los personajes, ya que, “en el caso de los planos muy cerrados [...] el espacio no visible es amplísimo y por lo tanto permite al sonido ser lo que establezca y describa” (Larson, 2010, p.161), en este sentido, el sonido de la lluvia es un elemento metafórico del estado solitario y violento en que se encuentran tanto Hodaka como Hina, pues a medida que sus sentimientos fluyen se escuchan con mayor intensidad. De la misma forma, el uso de efectos provoca mayor dramatismo en la escena, como el pitido, por ejemplo, que influye en la continuidad de los planos ya que sirve como elemento dramático al usarse después de que Hodaka le dispara a uno de los hombres que intentaba llevarse a Hina, así mismo cuando el pitido deja de sonar, la lluvia se detiene y comienza nuevamente el sonido del paisaje sonoro.

De igual manera, dentro de esta secuencia los planos acompañados de sonido logran hacer un desarrollo gradual en el montaje, el paisaje sonoro sensibiliza y transmite sonoramente sentimientos, añadiendo interés en el montaje. Esta recreación de la lluvia promueve emociones en la vida misma del espectador haciendo que su conciencia asocie lo que ve con sus experiencias.

TABLA NÚMERO 19

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
Plano 264 (Long Shot)	Plano 265 (Close Up)	Plano 266 (Medium Close Up)
		
		}

<p>Plano 267 (Close Up)</p> 	<p>Plano 268 (Long Shot)</p> 	<p>Plano 269 (Medium Close Up)</p> 
<p>Plano 270 (Medium Cluse Up)</p> 	<p>Plano 271 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 272 (Medium Close Up)</p> 
<p>Plano 273 (Medium Close Up)</p> 	<p>Plano 274 (Close Up)</p> 	<p>Plano 275 (Close Up)</p>  <p>disparo</p>
<p>Plano 276 (Medium Close Up)</p>  <p>Pitido</p>	<p>Plano 277 (Long Shot)</p>  <p>Termina música</p>	<p>Plano 278 (Long Shot)</p>  <p>Vuelve a escucharse el paisaje sonoro</p>

2.5.2.3. Escena 20: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora, el color verde en el cuerpo de la chica solar

La siguiente escena muestra la decisión que ha tomado Hina, entregar su cuerpo como sacrificio para que el cambio climático se normalice en Tokio Japón.

La escena empieza con un plano en Close Up (plano 279) mostrando a Hodaka regalarle un anillo a Hina debido a su cumpleaños, posteriormente se usan planos en Medium Long Shot (plano 280) y Long Shot, al mismo tiempo, la secuencia inicia con una melodía feliz con tonos lentos y la voz de Hodaka que va pasando de asincrónico a sincrónica, ya que conforme van avanzando las imágenes sus palabras que se escuchaban desde la secuencia anterior se ajustan con la secuencia actual.

Así mismo, la escena continua a través de planos en Close Up (plano 281, 285), Tight Shot (plano 282), Medium Close Up (plano 283, 284, 286) y Over Shoulder (plano 287). En ellos se observa un corte en la melodía alegre que con anterioridad representaba el amor entre Hodaka y Hina, así como el inicio en Fade Out del sonido de la lluvia y los rayos que forman el paisaje sonoro del lugar, esto a partir de que Hina le preguntara a Hodaka si está de acuerdo en que las lluvias terminen y él le contestara que sí, de esta manera con el uso del paisaje sonoro en *Tenki no Ko* se metaforiza de manera trágica la toma de decisiones que tiene Hina, pues cree que sacrificar su vida para arreglar el cambio climático es lo mejor, sin embargo, el uso de la lámpara que comienza a fundirse (plano 281), exhibe la ausencia y presencia de la luz que está decisión le provoca, es decir, muestra su inestabilidad, ya que, ha decidido sacrificarse a partir de lo que los demás desean, pero no de lo que ella quiere.

En este sentido la lluvia se utiliza como un elemento narrativo cinematográfico, que metaforiza cuestiones negativas en los sentimientos de Hina a través del clima, además de que el agua representar el duelo con la muerte de Hina, ya que es el agua un obstáculo para que pueda vivir, así mismo, el líquido forma un puente entre la tierra y el cielo, porque es a través de ella que Hina puede viajar y regresar a la tierra. De hecho, en la secuencia “se piensa en [la metáfora] como elemento de continuidad narrativa que permite al espectador comprender el relato, puesto que se basa en la acción dramática que asegura la comprensión de la historia” (Martín citado en Milena, Sf, p.19)

Posteriormente, en la escena ocurre un Flashback a través de planos en Close Up (plano 288, 293), Medium Shot (plano 289), Extreme Long Shot (planos 290, 292) y Very Long Shot (plano 291) que muestran cómo fue que Hodaka decidió Viajar a Tokio, Hodaka menciona:

Tuve un sueño. Yo seguía en esa isla, quería irme, pedaleaba desesperado, tratando de llegar hasta la luz. Cuando pensé que lo había logrado, llegué a un precipicio. Entonces decidí que quería entrar en esa luz y en el borde de ella te encontraba a ti.

Por otra parte, dentro de la secuencia podemos ver como las imágenes con lluvia por momentos carecen de sonido, está ausencia esta suplantada por la voz en off de Hodaka que va narrando su sueño, de hecho, el silencio evidencia la unión que hace el agua entre Hina y Hodaka, ambos rodeados de lluvia buscan encontrarse entre la luz, esta luz que no sólo es el objeto de deseo para ambos personajes, sino para todos los habitantes de Tokio, los cuales anhelan un lugar con días soleados, además de que metaforiza la evolución de sus sentimientos y adaptación que deben de lograr tanto en el lugar en el que radican como en la de sus vidas.

La siguiente secuencia comienza con un plano en Extreme Close Up del ojo de Hina (plano 296), posteriormente se utilizan planos en Very Long Shot (plano 297), Tight shot (plano 298),

Medium Shot (plano 299), Long Shot (301) y Extreme Long Shot (plano 302). En ella se muestra a Hina en el cielo, después de haberse sacrificado.

Por otra parte, en la secuencia se ve a Hina dejar de tener un cuerpo de carne y huesos para convertirse en un ente de agua, situación que Makoto Shinkai ha utilizado en la película *Viaje a Agartha* en donde el alma de Liza se convierte en agua al morir y revivir, su alma en forma de este líquido tiene que entrar en el cuerpo de Asuna para cobrar vida en ella (Ver plano 157). De esta manera se entiende que el agua dentro de las películas del director ha representado la unión entre el mundo mítico y el mundo real. Aditivo a esto, cuando Hina despierta en el mundo del cielo, al percatarse de que su cuerpo ha dejado de existir el uso de colores y música añaden emociones y sentimientos, metaforizando aún más el estado de tristeza que simboliza el agua para la secuencia.

Respecto al color en la secuencia se observa que dependiendo de las acciones en el filme el tono de las imágenes van cambiando, en primer lugar Hina le pregunta a Hodaka si le gustaría que el clima se normalizara, acción que es acompañada del valor expresivo de la luz concentrada en medio de la oscuridad en la lámpara de color amarillo (ver planos 280 a 283) que transmite el estado anímico y percepción en la vida de Hina, en segundo lugar después de que Hina decide sacrificarse el color verde en su cuerpo con fines expresivos está presente, refleja la amenaza que le trae el ser una chica solar, pues no puede tener una vida normal. En tercer lugar, cuando Hina se sacrifica el color verde aún presente pero de manera tenue y con una ligera luz gris expone la paranoia que siente Hina en ese momento ya que se da cuenta que ahora ya no es más que un ente líquido. Beltrán (2019) indica que el color verde se “[...] suele utilizar en casos de insomnio, fatiga, jaquecas, excitabilidad nerviosa, ya que disminuye la presión sanguínea y baja el ritmo cardíaco. Pero también tiene un lado más negativo y es que puede significar locura” (plano.27).

Colores dominantes

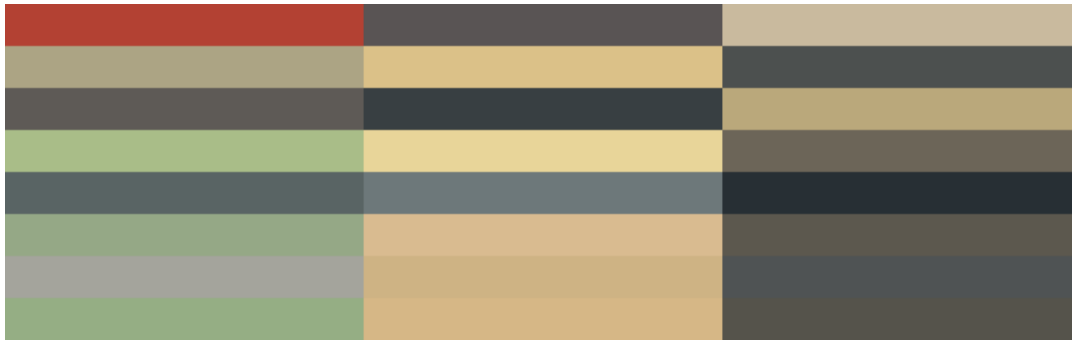









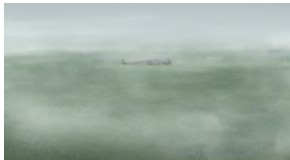







TABLA NÚMERO 20

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Close Up (plano 279)</p> 	<p>Medium Long Shot (plano 280)</p> 	<p>Close Up (plano 281)</p> 
<p>Tight Shot (plano 282)</p> 	<p>Medium Close Up (plano 283)</p> 	<p>Medium Close Up (plano 284)</p> 
<p>Close Up (plano 285)</p>  <p>Mientras más se grito al sol, mi cuerpo se vuelve más transparente.</p>	<p>Medium Close Up (plano 286)</p>  <p>El verano volverá a la normalidad.</p>	<p>Over Shoulder (plano 287)</p> 

<p>Close Up (plano 288)</p> 	<p>Medium Shot (plano 289)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 290)</p> 
<p>Very Long Shot (plano 291)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 292)</p> 	<p>Close Up (plano 293)</p> 
<p>Tight shot (plano 294)</p> 	<p>Long Shot (plano 295)</p> 	<p>Tight shot (plano 296)</p> 
<p>Very Long Shot (plano 297)</p> 	<p>Tight shot (plano 298)</p> 	<p>Medium Shot (plano 299)</p> 
<p>Long Shot (plano 300)</p> 	<p>Long Shot (plano 301)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 302)</p> 

2.5.2.4. Escena 21: El paisaje sonoro y visual: la lluvia como metáfora de catástrofe natural

En la escena se observa a Hodaka yendo a rescatar a Hina. La secuencia inicia con un plano en Close Up (plano 303), pasando a un plano en Very Long Shot (plano 304) y después a Extreme Long Shot (plano 305) del cuerpo de Hodaka quien va cayendo del cielo, además, se utilizan planos en Medium Shot (planos 306, 311), Extreme Long Shot (planos 308, 309) y Full Shot (plano 310).

De igual manera, en la secuencia el paisaje sonoro del cielo está formado por diferentes sonidos, entre ellos se escuchan: el aire descontrolado soplar, sonidos de truenos, así como rugidos de un par de dragones hechos de agua que en su interior contienen peces del mismo líquido, los cuales caen en la tierra cuando ocurren lluvias torrenciales.

Así mismo, el paisaje visual del par de los dragones metaforiza el espíritu de la lluvia, a través de este mítico animal está presente la cultura sintoísta que se distingue por mantener vivo el folklore de Japón perdurando sus tradiciones, y aspectos religiosos mitológicos, además de representar a los elementos naturales como un *Kami*. El sintoísmo es utilizado en medios árticos como el anime en series o cine, por su capacidad de plasmar creencias antiguas relacionándolos con temas de la actualidad.

Elena Gil (2020), plantea que el género de anime sintoísta “[...] que más se presta al empleo de la mitología japonesa como motor o parte de la ficción es el fantástico. Este género es capaz de reunir elementos como la magia o seres sobrenaturales.” (p.420). En este sentido, Makoto Shinkai, relaciona al elemento natural de la lluvia a partir de elementos míticos que han pasado de generación en generación logrando que la narrativa en *Tenki no Ko* sea un medio capaz de

adaptarse en temas actuales como el cambio climático que vive Japón, pues, tal como señala Aviña (2013)

La región de Tokio es bien conocida por su riesgo y vulnerabilidad a los desastres relacionados con el agua como el deterioro de la calidad del agua, la diversificación y mejora del medio ambiente a causa de la actividad del hombre y las actividades industriales. [...] Una de las grandes obras que se ha construido en Tokio para solucionar el problema de inundaciones y prevenir desastres naturales provocados por las lluvias torrenciales y los maremotos es el proyecto “G-Cans” (Shutoken Gaikaku Housui Ro o Canal de descarga del área metropolitana) que se encuentra a 50 metros bajo tierra y cuenta con unas turbias capaces de enviar 200 toneladas de agua por segundo al río Edowa (p.68,69).

De esta manera el filme metaforiza de manera ficcional la fragilidad que tiene una ciudad como Tokio ante el cambio climático de hecho, en una entrevista realizada por Thomas J. Mclean (2020) a Makoto Shinkai, menciona que:

Shinkai también se inspiró en el impacto del cambio climático en Japón, que ha experimentado un número creciente de desastres relacionados con el agua, que incluyen más lluvias cada verano. “Parece que solo está empeorando en este momento”, dice. “Por supuesto que tenemos que hacer algo políticamente, pero como no podemos cambiarlo de inmediato, eso significa que una pregunta clave es ‘¿Cómo va a vivir la generación joven en este mundo loco que hemos creado?’”

En este sentido, Makoto Shinkai pretende no sólo mostrar un mundo fantasioso, sino que además busca crear conciencia en el público joven, advirtiéndole sobre el futuro de Japón y los problemas del medio ambiente.

Por otro lado, en la siguiente secuencia de la película ocurre el reencuentro entre Hodaka y Hina, se utilizan planos: Extreme Long Shot (plano 312, 314), Long Shot (plano 313, 316, 319), Very Long Shot (plano 315) y Medium Shot (plano 317, 318). Al mismo tiempo, en segundo plano se emplea la melodía “*Grand Escape*” de Radwims, que tiene una función empática, resaltando los sentimientos y emociones de ambos personajes, mientras que en primer plano se escuchan las voces de Hina y Hodaka.

Posteriormente, la siguiente secuencia hace uso de planos en Long Shot (plano 320, 321), Extreme Long Shot (planos 322,324, 327,330, 332), Medium Long Shot (plano 323), Medium Close Up (planos 24,26,27), Very Long Shot (plano 331) y Medium Shot (plano 333). Así mismo, se continúa entonando *Grand Escape*” de Radwims. La música acompañada de las imágenes conforme va cambiando de tonos y ritmo muestra el transcurso de las emociones en los personajes.

La última secuencia inicia con un plano en Very Long Shot (plano 334) del edificio en ruinas que tiene en la cima un Torii, posteriormente vemos como el mismo plano es transformado en sus tonalidades a partir de la lluvia (plano 335). Continuamente la secuencia hace uso de planos en Extreme Long Shot (Planos 336, 340, 341), Long Shot (planos 337, 339), Very Long Shot (plano 338).

Como había mencionado en análisis anteriores el Torii es un elemento simbólico que representa la puerta de entrada en el mundo espiritual, en la cultura japonesa se usa para rezar. Dentro del filme cuando Hina reza desde el cielo ya no ser más una chica solar, el Torii que se encuentra en la tierra, es iluminado por un rayo que anuncia la tormenta, además, dentro de las imágenes vuelve a aparecer el dragón de agua y después empieza una lluvia torrencial, en este sentido, la lluvia metaforiza la evolución en los personajes, debido a que aceptan que el cambio climático no se puede retroceder sólo se puede adaptar.

En cuanto al uso de colores está da un cambio en el paisaje visual ya que en la secuencia anterior la animación implementó colores oscuros, destacando entre ellos grises, blancos y negros, mientras que ahora los colores son vivos, haciendo mayor uso de colores azules y verdes. Sin embargo, conforme Hodaka y Hina van cayendo del cielo, las imágenes se vuelven a sumergir en tonalidades oscuras. La representación de las emociones en los colores muestra la indecisión, resignación y aceptación que tiene Hina, ella hasta hace un momento estaba convencida de que haberse sacrificado era lo mejor, es por eso que cuando Hodaka la encontró ella estaba en un lugar con colores vivos resaltando los azules y verdes porque el color metaforiza la solidaridad y aceptación de sus decisiones.

El azul es el único color en el que no predomina ningún sentimiento negativo sino todo lo contrario. [...] Se dice que cuando el color azul se utiliza como principal, predomina más la razón que la pasión o el amor desenfrenado. El color azul siempre va a hacer referencia a la amistad, a la empatía, la confianza, la honestidad y a todo tipo de valores que tienen la capacidad de perdurar eternamente” (Raffino 2018, Beltrán, 2019, p.44).

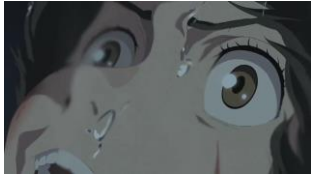

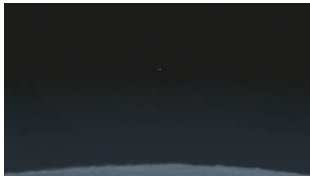









Sin embargo, los peces que la rodeaban en todo momento hacen énfasis en que esa decisión no era lo que realmente prefería. No obstante, cuando decide escapar con Hodaka las inseguridades regresan, pero es la voz de Hodaka que le dice:

¡Hina! Volvamos a casa [...] ¿Ya es suficiente! ¡Hina, ya no eres una chica solar!
¡A quién le importa si no volvemos a ver la luz del sol otra vez! ¡Te quiero más que a cualquier cielo azul! ¡El clima puede permanecer loco!










Que Hina toma la decisión de regresar a la tierra sin ser una chica del sol, aquí vemos como el rayo que invade el rostro de Hina anuncia su nueva decisión, Hina por fin acepta que su felicidad

y propia vida no debían de ser sacrificados, metaforizando en este sentido que el cambio climático en Tokio no se puede frenar y que sólo queda adaptarse.

TABLA NÚMERO 21

NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO	NÚMERO DE PLANO
<p>Close Up (plano 303)</p> 	<p>Very Long Shot (plano 304)</p> 	<p>Extreme Long Shot (Plano 305)</p> 
<p>Medium Shot (plano 306)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 307)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 308)</p> 
<p>Extreme Long Shot (plano 309)</p> 	<p>Full Shot (plano 310)</p> 	<p>Medium Shot (plano 311)</p> 
<p>Extreme Long Shot (plano 312)</p> 	<p>Long Shot (plano 313)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 314)</p> 

<p>Very Long Shot (plano 315)</p> 	<p>Long Shot (plano 316)</p> 	<p>Medium Shot (plano 317)</p> 
<p>Medium Shot (plano 318)</p> 	<p>Long Shot (plano 319)</p>  <p>En este momento ya estamos en el mundo de arriba, ¿verdad? ¿No es así?</p>	<p>Long Shot (plano 320)</p>  <p>¿Pueden quedarse con nosotros en este mundo? ¿O ya es demasiado tarde?</p>
<p>Long Shot (plano 321)</p>  <p>¡Hina! ¡Te encontré!</p>	<p>Extreme Long Shot (Plano 322)</p>  <p>El planeta vive la esperanza del verano, ¿verdad? ¿No es así?</p>	<p>Medium Lon Shot (plano 323)</p>  <p>¡Hodaka!</p>
<p>Extreme Long Shot (plano 324)</p> 	<p>Long Shot (plano 325)</p>  <p>La gravedad se desmorona cada 1000 años. ¡No! ¡Desmoronarse es el fin y principio de este planeta!</p> <p>¡Hina! ¡Volvamos a casa!</p>	<p>Medium Close Up (plano 326)</p>  <p>La gravedad se desmorona cada 1000 años. ¡No! ¡Desmoronarse es el fin y principio de este planeta!</p> <p>Pero... ¡Si lo hago, el clima va a...!</p>
<p>Extreme Long Shot (plano 327)</p>  <p>¡Ya es suficiente! ¡Hina, ya no eres una Chica Sol!</p>	<p>Medium Close Up (plano 328)</p>  <p>Cuando se desmoronó, ya estábamos fuera del planeta. ¡Hina! ¡Hacia un planeta diferente al nuestro! ¡Como...!</p>	<p>Medium Close Up (plano 329)</p>  <p>Cuando se desmoronó, ya estábamos fuera del planeta. ¡Hina! ¡Hacia un planeta diferente al nuestro! ¡Como...!</p>
<p>Extreme Long Shot (plano 330)</p>  <p>Cuando se desmoronó, ya estábamos fuera del planeta. ¡Hina! ¡Hacia un planeta diferente al nuestro! ¡Como...!</p>	<p>Very Long Shot (plano 331)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 332)</p>  <p>¡No! ¡Desmoronarse es el fin y principio de este planeta!</p>

<p>Medium Shot (plano 333)</p> 	<p>Very Long Shot (plano 334)</p> 	<p>Long Shot (plano 335)</p> 
<p>Extreme Long Shot (plano 336)</p> 	<p>Long Shot (plano 337)</p> 	<p>Very Long Shot (plano 338)</p> 
<p>Long Shot (plano 339)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 340)</p> 	<p>Extreme Long Shot (plano 341)</p> 

CONCLUSIONES

Las secuencias analizadas sobre cómo los sonidos e imágenes dentro del paisaje sonoro y visual crean metáforas, muestran una serie de relaciones metafóricas en común. El cine de Makoto Shinkai a través del uso de agua, espejos, escaleras, colores e inclusive la cultura sintoísta, crea metáforas con ayuda del paisaje sonoro y visual.

Para llevar a cabo el análisis de las 21 secuencias, como primera estancia, se tomó en cuenta un marco teórico conceptual, que cubre el capítulo 1 referente al cine de animación japonés, ¿Quién es Makoto Shinkai?, el paisaje sonoro y visual, así como la metáfora en el cine.

Recapitulando este marco, para el cine el paisaje sonoro es la representación de sonidos y silencios dentro de un ambiente determinado proyectado a lo largo de una película, utilizados para identificar en sus sistemas: señales sonoras, marcas sonoras y tonalidades, que sirven para describir de manera sonora un lugar, además de intensificar sentimientos y acciones en los personajes. Así mismo, el paisaje visual en la pantalla grande es la suma de imágenes que contextualizan el espacio en donde se manifiestan las secuencias, proyectando con ayuda de colores, objetos y personajes lo que sucede.

Por otra parte, la metáfora dentro del cine consiste en darle significados indirectos a algo ya sea una acción u objeto que a simple vista no proyecta, Alvarado & Escobar (2019) indican que:

Representar a la metáfora en un territorio como el cine supone prestar atención a una dimensión semiótica diferente. No entramos simplemente en el territorio de la imagen, sino al de la imagen en movimiento, que incluye no tanto una banda visual,

sino una sonora, el uso de la palabra escrita como hablada y recursos gráficos cercanos al trabajo plástico” (p. 378).

Recalcó el significado de la metáfora, así como el del paisaje visual y sonoro porque resulta importante en esta parte de la investigación debido a que, el paisaje sonoro y visual en el cine de Makoto Shinkai incluye elementos metafóricos a través de sus imágenes y sonidos, manifestando en este sentido diversos significados en las historias del director que sólo a través de la metáfora se pueden interpretar.

El paisaje sonoro y visual: El agua como metáfora en el cine de Makoto

Shinkai

El agua se encuentra como el principal elemento metafórico que utiliza Makoto Shinkai a lo largo de sus películas, estando presente en cada una de ellas, es utilizada como un puente que dirige a los personajes hacia un lugar, uniendo: el mundo mítico con el real; el pasado con el presente; la vida y la muerte, la representación de un mundo ficticio con el verdadero. En primer lugar, mencionó que el agua une al mundo mítico con el real porque con las secuencias analizadas el agua se muestra como la unión entre ambos mundos siendo capaz de transportar a los personajes de un lugar a otro, de hecho, el agua está plasmada en forma de ríos, charcos, lluvia e inclusive en forma de personas, como es el caso de la secuencia analizada número 14, en donde vemos como antes de que Mitsuha, pueda entrar al santuario Miyamizu y visitar a su Dios tiene que atravesar un río que divide ambos espacios. Del mismo modo, en la película Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha) plano 10, el profesor Morisaki tiene que pasar por un río para poder entrar al mundo del Dios de Agartha.



Kimi no Na wa (Tu nombre) Plano 209



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha) Plano 151

En segundo lugar, el agua une al pasado con el presente ya que, en películas como *Byōsoku go senchimētoru 秒速5センチメートル (5 centímetros por segundo)*, *Kimi no Na wa (君の名は。)* (*Tu nombre*) y *Tenki no Ko (天気の子) (El tiempo contigo)* los personajes principales son separados por temporalidades y espacios, reencontrándose al pasar del tiempo por el destino dentro de secuencias que incluyen al paisaje sonoro y visual del agua representado en nieve o lluvia como se muestra en las siguientes imágenes.



Byōsoku go senchimētoru 秒速5センチメートル (5 centímetros por segundo)
(Nieve) Reencuentro entre Akari y Tohono



Kimi no Na wa (君の名は。)
(*Tu nombre*)
(Nieve) Reencuentro entre Taki y Mitsuha



Tenki no Ko (天気の子)
(*El tiempo contigo*)
(Lluvia) Reencuentro entre Hodaka y Hina

En tercer lugar, el paisaje sonoro y visual del agua tiende a unir a la vida y muerte, regresando al análisis de la película *Hoshi o Ou Kodomo (星を追う子ども)* o en español *Viaje a Agartha* secuencia número 10, vemos como antes de que el Quetzalcóatl se aviente hacia una cascada que lo dirigirá hacia su muerte, se traga a Asuna y a Shin provocando que su vientre crezca

como si estuviera embarazado, cuando se lanza en el interior de la cascada, se crea una metáfora del inicio y final de la vida con los cuerpos de Asuna y Shin que nacen después de que el Quetzalcóatl muere. Así mismo, en la película *Kimi no Na wa* (君の名は。) o en español *Tu nombre*, secuencia número 17, cuando Taki atraviesa el río que marca el inicio del inframundo y el final del mundo real el paisaje sonoro y visual del agua crean un puente que le permite a Taki ingresar al mundo de los muertos para de este modo salvar a Mitsuha y al pueblo de Itomori de que no mueran por el cometa Tiamat. En la película *Tenki no Ko* (天気の子) o en español *El tiempo contigo*, secuencia número 20 ocurre algo similar, Hina quien ha decidido sacrificar su vida para que Tokio regrese a la normalidad, termina en el cielo, su cuerpo se convierte en agua y ya no pertenece más al mundo de los vivos.



Hoshi o Ou Kodomo (星を追

う子ども) (Viaje a Agartha)

Plano 154



Kimi no Na wa (君の名は。)

(Tu nombre)

Plano 246



Tenki no Ko (天気の子)

(El tiempo contigo)

Plano 298

“El agua es también una invitación a morir: es una invitación a una muerte especial que nos permite alcanzar uno de los refugios materiales elementales” (Bachelard, 1978, p.91)

Makoto Shinkai muestra a la muerte como una transición natural en los seres humanos, dentro de las películas analizadas las personas que viven el proceso de luto en sus seres queridos deben de tener la fuerza suficiente para adaptarse al cambio, sin embargo, son los personajes de edad adulta quienes les muestran a los más jóvenes como aceptar dicho proceso. En la secuencia

9 el abuelo de Manna al observar que Mimi no quiere seguir más a Asuna, menciona que el Yadoriko ha cumplido su objetivo, Asuna no quiere acceder, pero al ver que no tiene más opción decide resignarse, posteriormente cuando Manna entrega el cuerpo de Mimi sin vida al Quetzalcóatl el uso de colores vivos resalta la naturalidad del ciclo de vida, estando presente el azul y verde como tonos principales, aquí vemos como el agua de donde viene el Quetzalcóatl más que representar a la muerte, plasma el símbolo de la existencia, además, metaforiza que la aceptación es una cualidad de madurez, de hecho, el pensamiento sobre la transición de tiempo natural en los seres vivos refleja el uso de la cultura sintoísta al plasmar el entendimiento de la vida en personajes de edad adulta y animales, ya que como he mencionado anteriormente el sintoísmo respeta a los antepasados y refleja amor por la naturaleza. Cabe resaltar que, Makoto Shinkai plasma en jóvenes como Asuna y el profesor Morisaki la inexperiencia ante el cambio, Asuna quien se muestra como un personaje en un inicio inmadura con el tema, decide ir a buscar a Shun, pero con el paso del tiempo acepta su muerte, sin embargo, el profesor Morisaki que no comprende el ciclo de vida termina castigado por el Dios de Agartha quien le quita la vista. Volviendo al uso de colores estos se manifiestan dependiendo de si en la secuencia la muerte es aceptada como algo natural o como algo no entendible, este último haciendo uso mayormente de colores fríos oscuros, mientras que la aceptación utiliza colores vivos.

Muerte no aceptada



Muerte aceptada





Hoshi no Ou Kodomo (星を追う子ども) (Viaje a Agartha)

“el agua es también un tipo de destino, ya no solamente el vano destino de las imágenes huidizas, el vano destino de un sueño que no se consuma, sino un destino esencial que sin cesar transforma la sustancia del ser” (Bachelard, 1978, p.15).

En cuarto lugar, en *Tenki no Ko (天気の子) o El tiempo contigo* la representación metafórica del agua a través de imágenes y sonidos cumplen la función de incorporar dentro de su historia ficticia el cambio climático que ocurren en la vida real de Tokio, mostrando a través de la secuencia número 21 así como en todo el filme, cómo el lugar puede llegar a atravesar por una catástrofe natural producida por lluvias torrenciales si no se toma de manera consciente el cambio climático en las nuevas generaciones.



Tenki no Ko (天気の子) (El tiempo contigo) Plano 341

Sin embargo, el paisaje sonoro y visual del agua no sólo constituyen estos elementos metafóricos, ya que, además, el agua es utilizada por todas las películas analizadas para intensificar

las acciones de los personajes proporcionándoles mayor drama y sentimentalismo a lo que se ve en la pantalla, entre las secuencias que implementan esto se encuentra la número 19 de la película *Tenki no Ko (El tiempo contigo)* cuando Hodaka apunta con una pistola para después dispararla en dirección a un hombre que quería llevarse a Hina, dentro de la secuencia el paisaje visual de la lluvia acompañado de una melodía aumentan el sentido dramático que se intensifica a medida que la secuencia avanza, metaforizando el peligro que conlleva tal acción a lo largo de todo el filme, pues recordemos que, a partir de que Hodaka dispara la pistola comienza a ser perseguido por la policía de la ciudad. Del mismo modo, la secuencia número 11 de la película *Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras)* usa a el agua de manera metafórica en el paisaje visual de la lluvia como una manifestación de apertura en los sentimientos de Takao y Yukino, mostrando dentro de imágenes rodeadas de lluvia a ambos personajes expresando libremente lo que sienten el uno del otro. En la secuencia número 7 de la película *Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha)* el paisaje visual de la lluvia cae con sentido metafórico, ya que, intensifica las emociones que transmite el filme, con la lluvia se representa el estado de tristeza que Asuna tiene al enterarse de la muerte de Shun. Al mismo tiempo, en *Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo)* secuencia número 3 plano 76 las imágenes de la nieve caer se intensifican conforme Tohno pierde las esperanzas de reencontrarse nuevamente con Akari, denotando su estado de tristeza. *Kimi no Na wa (Tu nombre)* utiliza a la lluvia a través de la secuencia número 17 plano 245 mostrando a Taki correr en medio de ella dirigiéndose hacia el templo en donde habita el Dios de la familia Miyamizu, la lluvia representa la preocupación que Taki siente por la muerte de Mitsuha y la toma de decisiones que realizará posteriormente para salvarla. Al mismo tiempo, el paisaje sonoro de la lluvia tiene como característica proporcionar sonidos naturales, elevando la realidad del espacio

en el que se desarrollan las escenas, además de aumentar la verosimilitud a las situaciones y emociones que viven los personajes.

Cabe destacar, que las secuencias analizadas en donde el sentido metafórico del agua es utilizado para aumentar sentimientos, tiende a utilizar al sonido de la lluvia acompañadas de música en primer plano, sin poderse escuchar de manera unitaria el paisaje sonoro del lugar y en algunas secuencias sin escucharse en su totalidad, de este modo, la música acompañada del paisaje visual de la lluvia es una herramienta auditiva que aumenta el sentido emocional.

La música expresa directamente su participación en las emociones de las escenas, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empatía (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás) (Chion, 1993, p.15).

En este sentido, las secuencias en donde el paisaje sonoro de la lluvia es desplazado por música tiene a marcar una continuidad sonora pues “el papel de la música es primordial como factor de continuidad sonora, tanto material como dramática [...] da libertad a la imagen de su función explicativa y le permite dedicarse a su papel expresivo” (Marcel, 1996, p. 23).

A continuación, se muestran las secuencias en donde el agua en forma de lluvia y nieve representan la vulnerabilidad de los personajes.



Tenki no Ko (El tiempo contigo). Plano 273



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras). Plano 173



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha). Plano 127



Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo). Plano 106



Kimi no Na wa (Tu nombre). Plano 245

Otro elemento destacable que realiza el paisaje sonoro y visual del agua como metáfora, es el simbolismo de felicidad que provoca en los personajes. En la secuencia 4 vemos como Kanae Sumita, está surfando en el mar feliz, cruza una ola con sintonía después de no haberlo logrado desde hace tiempo, ha tomado una decisión sobre las acciones que tomará en su vida después de sus estudios en el instituto, además de expresarle sus sentimientos a Tohno. Los sonidos e imágenes del agua son metáforas en los sentimientos, acciones y percepción de su vida.



Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo). Plano 108

El paisaje visual y sonoro: La cultura plantada a través de las metáforas en el cine de Makoto Shinkai

Por otro lado, la cultura e historia de Japón desarrolladas en el cine de Makoto Shinkai están presentes a partir de cinco vertientes: leyendas, mitos, poemas tradicionales, problemas ambientales y la religión sintoísta. En primer lugar las leyendas son utilizadas en dos películas por un lado *5 centímetros por segundo*, utiliza como elemento narrativo a *Sakura*, leyenda característica del país sobre el amor verdadero, representado por el árbol de la flor de cerezo, inclusive como mencioné en páginas anteriores el mismo nombre del filme alude a los 5 centímetros por segundo en los que tardan en caer los pétalos de *Sakura*, a su vez, la caída de los pétalos ha cobrado diversos significados en el país asiático, considerado como el paso del tiempo o lo efímero que puede ser la vida. El *Hanami* o reunirse en el *Sakura*, durante la primavera actualmente es una tradición, que realizan los habitantes del lugar para reflexionar sobre la vida y el paso del tiempo. Cabe destacar, que el *Sakura* también aparece durante el inicio de *Viaje a Agartha*, después de que Asuna escucha el canto de Shun y en *El Jardín de las palabras* dentro del río que está en el jardín Nacional Shinjuku Goyen. Por otro lado, *Kimi No Nawa* utiliza como elemento narrativo a la leyenda del hilo rojo, que tiene como finalidad unir a dos amantes destinadas a encontrarse en algún momento de su vida, de hecho, las cuerdas trenzadas analizadas en las escenas 12, 13, 14, 15 y 16 metaforizan al hilo rojo, ya que, además de que son de color rojo, son presentadas como el lazo que une a Mitsuha con Taki. En la escena analizada número 17, Taki resbala después de beber el *Sake* sagrado que preparó Mitsuha para ofrecerlo a su Dios, observando en el techo de la cueva el dibujo del cometa Tiamat formado por la cuerda trenzada de Mitsuha que tiene colocada en su mano. La cuerda trenzada toma el papel del Hilo rojo

permitiéndole ver a través de Flashbacks el paso de la vida de Mitsuha, ya que su vida se enlaza con la vida de la joven.

Leyendas

Zakura



Byōsoku go senchimōtoru.

Plano 9

Zakura



*Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a
Agartha).* Plano 116

Hilo rojo



Kimi no Na wa (Tu nombre).

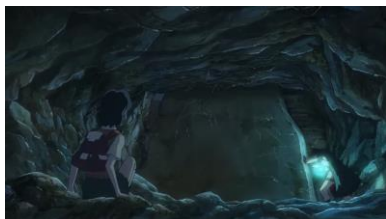
Plano 250



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras)

En segundo lugar, Makoto Shinkai en *Viaje a Agartha* desarrolla como tema principal el mito del mundo subterráneo Agartha, historia que, aunque no es propiamente característico de Japón, en la película *Agartha* es un mundo ficticio que incluye elementos mitológicos del país asiático. De hecho, la película no desarrolla la idea original de Agartha que han plasmado seguidores de la tierra hueca o esoteristas, sobre un mundo subterráneo con hermosas colonias y evolucionados en conocimiento, ya que a lo largo del filme *Agartha* es presentado como un lugar en ruinas, alejados de la tecnología. Para comprender mejor, Makoto Shinkai hace referencia a *Kojiki* (古事記) y *Nihonshoki* (日本書紀) los libros más antiguos del país, en donde se explica cómo fue creado Japón desde el ámbito mitológico abarcando desde el periodo de los dioses, hasta llegar al reino de la emperatriz Jito, principalmente enfocándose en la historia de los dioses *Izanagi* e *Izanami* encargados de crear las islas de Japón. La leyenda cuenta que después de que Izanami

muere, Izanagi decide atravesar el *Yomi* (黄泉) o inframundo para regresar a la vida, sin embargo, la diosa Izanami ya ha consumido alimentos del caldero de *Yomi no kuni* (mundo de los muertos) lo que le impide volver al mundo de los vivos, es entonces cuando Izanami le dice a Izanagi que espere mientras ella convence a los Dioses del lugar para poder regresar, sin embargo, Izanagi precipitado decide ir a buscarla, cuando la encuentra su cuerpo yacía podrido lleno de gusanos, Izanagi al ver tal escena decide huir, colocando en la separación del mundo espiritual con el mundo de los vivos una enorme pared de piedra que separa e impide la entrada hacia ambos mundos. Esta leyenda hace referencia a la entrada que tienen que atravesar Asuna, el profesor Morisaki y Shin para llegar a Agartha, en la película al igual que en la leyenda de *Izanagi e Izanami* la entrada que divide Agartha de la tierra tiene una enorme, pesada e indestructible piedra, ningún arma puede derribarla, impidiendo el paso y separando ambos mundos, además el profesor Morisaki al igual que Izanagi va en busca de su esposa, pero no lo consigue.



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha)

En tercer lugar, El Jardín de las palabras alude a un tanka del libro de poesía más antiguo de Japón *Man'yōshū* (万葉集) perteneciente al periodo Nara, dividido en 20 volúmenes e integrado por aproximadamente 4500 poemas. Un *Tanka* es un poema tradicional de Japón en forma de pregunta con cinco versos, dividido en dos partes y escrito con ayuda de metáforas para que sólo el emisor y receptor comprendan el mensaje, entre sus funciones el poema es utilizado como una forma de cortejo para los enamorados. La primera persona entrega con tres versos el inicio del

poema en forma de pregunta, la segunda persona con la fracción sobrante de dos versos responde el tanka. Yukino cuando conoce a Takao le menciona:

“Un trueno lejano,
el cielo nublado,
en caso de que llueva,
¿te quedarás a mi lado?”

Cuando Takao escucha el poema no responde, sólo mira de forma extraña a Yukino, ya que ella es una completa desconocida, sin embargo, después de pasar las mañanas lluviosas con ella en el jardín y crear un vínculo afectivo, Takao descubre que la mujer de quien se ha estado enamorando es su profesora de instituto, así que va a buscarla al jardín, cuando la encuentra lo primero que le contesta es la otra parte del tanka:

“Un trueno lejano,
el cielo nublado,
aunque no llueva,
me quedaré a tu lado.”

Al escuchar la respuesta de Takao Yukino, sonrío y le dice “si esa es la respuesta”. Cabe destacar que, el tanka mencionado se ubica en el volumen número XI del *Man'yōshū* (万葉集) número 2513, el cual engloba totalmente el filme, debido a que antes de que Takao le contestara a Yukino sólo se veían en las mañanas lluviosas, sin embargo, en ese momento la lluvia no está presente.



Yukino recita el Tanka por primera vez



Takao le contesta

Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras).

En cuarto lugar, en *El tiempo contigo*, Makoto Shinkai hace énfasis en el cambio climático que atraviesa Tokio, como mencioné a lo largo de los análisis del filme, la intención de Makoto Shinkai es crear conciencia en las generaciones jóvenes acerca del cambio climático y los problemas ambientales que puede atravesar la capital de Japón, por el aumento de lluvias torrenciales, el director por medio de metáforas en el paisaje sonoro y visual de la lluvia manifiesta la problemática. Además, emplea a la cultura sintoísta como elemento característico, utilizando al Torii al igual que en *Kimi No Nawa* para que los personajes principales recen debajo de este pidiéndole sus deseos, vemos aquí como Hina le pide al Torii que deje de llover en Tokio para que su madre enferma pueda disfrutar del sol. Además, el Torii simboliza la entrada de la vida y la muerte, al mismo tiempo que traza el paso para que Hina pueda subir al cielo y convertirse en una chica solar con la habilidad de cambiar el estado climático del lugar.



Tenki no Ko (El tiempo contigo). Plano 336



Tenki no Ko (El tiempo contigo). Plano 339



Kimi no Na wa (Tu nombre). Plano 198

La cultura que transmiten las películas de Makoto Shinkai, naturalmente muestran el amor y respeto que tienen los japoneses por la naturaleza, el uso de los elementos, agua, tierra, fuego aire y animales. A lo largo de todos sus filmes podemos apreciar como existe una dualidad entre la naturaleza con la tecnología, de manera constante los paisajes naturales son presentados en medio de la gran ciudad o elementos tecnológicos, metaforizando que ambas fracciones necesitan la una de la otra, pues, la naturaleza está presente aun cuando ha avanzado a gran escala la era tecnológica.



Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo).



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha). Plano 125



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras).



Kimi no Na wa (Tu nombre). Plano 228



Tenki no Ko (El tiempo contigo).

Hablando de la cultura sintoísta y el respeto por la naturaleza en Viaje a Agartha y El tiempo contigo emplean a la naturaleza como *Kami* (神) (Dioses del sintoísmo), el dragón utilizado en El tiempo contigo, secuencia número 21 representa al Dios de la lluvia, mientras que Mimi en Viaje Agartha reflejan a los guardianes que dirigen a las personas hacia la muerte, en ambas partes los animales y naturaleza son representados con respeto, sabiduría y adoración. Regresando a la teoría sobre el cine de animación, esta se ha distinguido por trazar en su montaje historias basadas en la historia, cultura y folclore de Japón. El anime es “[...] un manual de referencia deliciosamente

inventivo sobre el mundo de los símbolos japoneses, el folclore, la religión, la historia, las reflexiones sociales y las tradiciones estéticas” (Shinobu Price, 2001, p.153, citado en Meo, 2016, p.254).



Tenki no Ko (El tiempo contigo).



Hoshi no Ou Kodomo (Viaje a Agarth).

En este sentido, la cultura se encuentra impregnada a lo largo de los filmes de Makoto Shinkai, las imágenes a través de leyendas y tradiciones contienen elementos característicos de la cultura *sintoísta*. El uso del *Torii* refleja una de las más importantes religiones y sus valores, la implementación de leyendas como el hilo rojo, así como el mundo subterráneo, el simbolismo del árbol de cerezo, el poema que recitan en el jardín de las palabras, y claro la representación de la catástrofe natural, además de que puede ser comprendido dentro de otro espacio porque las culturas van pasando a través de medios audiovisuales como es el cine. Es interesante señalar que:

En el marco de la concepción cognitiva la cultura es “la interpretación típica recurrente y ampliamente compartida de algún tipo de evento, evocada en cierto número de personas como resultado de experiencias vividas similares. Así en la medida, la cultura-significado tiende a generar en los individuos que la interiorizan ciertas estructuras mentales que los psicólogos llamas “representaciones sociales” y los cognitivistas “esquemas, esto es, “redes de elementos cognitivos fuertemente interconectados que representan conceptos genéricos almacenados en la memoria. (Claudia Strauss 2001, citado en Giménez, 1999).

El paisaje visual y sonoro: Las escaleras y vías del tren como metáforas

El uso de escaleras y vías del tren proyectadas en el paisaje visual y sonoro de las películas de Makoto Shinkai adquieren diversos significados, los elementos son una guía del camino que tienen que transcurrir los personajes para poderse reencontrar con las personas que quieren, además, recorrer dichos elementos metaforizan la evolución en sus sentimientos, personalidades y aceptación de los hechos que la vida les va dando.

A lo largo de los filmes este elemento se utiliza continuamente dejando claro que son una forma de enlace entre las distintas temporalidades y espacios de los personajes. En *Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo)* secuencia 2, plano 25 las escaleras que baja Takaki para salir rumbo a su reencuentro con Akari acompañadas del sonido de la lluvia y los colores oscuros metaforizan el camino de desesperación que recorrerá Taki, resaltando que el destino entre ambos jóvenes será imposible desde el inicio. Del mismo modo, cuando Taki viaja en tren para ver a Akari la película hace uso del paisaje sonoro y visual de las vías del tren en las secuencias 1, 2 y 3, la imágenes del elemento manifiestan en cada momento el camino melancólico que el protagonista tiene destinado, pues con el paso del tiempo se convence de que su reencuentro no será realizado, las vías metaforizan con ayuda de colores oscuros el destino de la relación entre él y Akari, debido a que aunque si consiguen reencontrarse es la última vez que lo hacen. El elemento continúa apareciendo en la película, sin embargo, es hasta su final que las vías son utilizadas nuevamente, esta vez como un medio de encuentro entre Akari y Takaki, ahora adultos los personajes aparecen caminando sobre unas vías, se dan cuenta de quienes son, voltean pero un tren que pasa en ellas les impide que se reencuentren, cuando el tren deja nuevamente las vías el único parado esperando ver a la otra persona es Takaki, cabe destacar que, a comparación de las antiguas

secuencias en donde eran utilizadas las vías, éstas mantienen colores vivos, metaforizando en este sentido la evolución de los sentimientos de Takaki, indicando que por fin ha dejado atrás los recuerdos de su feliz infancia junto con su primer amor. En el inicio de *Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha)*, secuencia 5, vemos a Asuna correr sobre unas vías que la dirigen hacia su fuerte, lugar en donde descansa y utiliza un radio casero que le permite escuchar el último canto de Shun, recordemos que ese canto es muy significativo ya que contiene los recuerdos del joven, las personas de Agartha hacen uso de este como último recurso antes de morir para transportar sus recuerdos en todo lo que vive, cuando Asuna lo escucha piensa que es lo más hermoso y triste que sus oídos han escuchado, la libertad que transmite es la misma libertad que Shun buscaba y por lo cual dio su vida saliendo de Agartha, con el sonido siente que su soledad ha terminado, cabe destacar que, al ser esta la primera secuencia de la película, el último canto del protagonista metaforiza el vínculo que tendrán Asuna y Shun a lo largo del filme, ya que ahora sus recuerdos y la vida incomprendida que llevaba el joven en su lugar de origen al fin es entendida por alguien, además de que el sonido une ambas vidas para siempre. Posteriormente, en la secuencia analizada número 6, las vías del tren vuelven a ser utilizadas, ahora como el lugar en donde Asuna y Shun se ven por primera vez, Asuna en un inicio corre peligro debido a que está siendo asechada por un enorme animal que ha venido del mundo subterráneo, pero, es Shun quien la salva de casi ser devorada, dentro de esta parte de la película el paisaje sonoro del lugar es interrumpido por los ruidos del animal y la música extradiegética que intensifican el peligro que corre Asuna, debido a esto, la ausencia del sonido del paisaje sonoro del lugar que incluyen sonidos de la naturaleza, acompañados de colores rojos y azules en el paisaje visual, metaforizan el riesgo que incitará Shun en la vida de Asuna. Posteriormente, el filme hace uso de escaleras en la secuencia número 7, plano 128, aquí vemos como el encuadre de Asuna en la cima de las escaleras de su casa mirando

hacia afuera, reflejan su estado anímico, da una primera visión del camino que quiere seguir Asuna, pues a partir de ese momento viajara a Agartha en busca de Shun, recorriendo los peligros del mundo subterráneo. De igual forma, en *Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras)*, las escaleras se utilizan como un espacio estático, Hodaka después de declararle sus sentimientos a Yukino es rechazado, Yukino le dice que ya no vivirá más en la ciudad y que a partir de ahora se dirija hacia ella como su profesora, después de eso el joven decide irse de su departamento, cuando Yukino se da cuenta que está a punto de perderlo baja corriendo por las escaleras que presentan colores oscuros, Yukino se encuentra a Hodaka pisos abajo apreciando la lluvia desde los escalones, el recorrido por el elemento arquitectónico que han realizado los personajes refleja el estatismo en su relación debido a que se quedan parados por un tiempo sobre ellas. Además, el uso de las vías del tren acompañado de lluvia se presentan con Yukino, ella está en una esquina de la estación con la cabeza agachada y de manera melancólica espera el tren que la dirige hacia el jardín en donde se encuentra con Takao, piensa en subirse o no por unos momentos, a comparación de los otros filmes de Makoto Shinkai en donde es utilizado el elemento, dentro de esta película Yukino no aparece a cuadro cuando las vías están presentes, sin embargo, es a través del montaje que se entiende que ella está en el lugar, el hecho de que las vías del tren y Yukino no aparezcan en el mismo encuadre metaforizan el camino que Yukino no quiere recorrer pero aun así emprende, al mismo tiempo, los colores que se ocupan son oscurecidos por el contraste e iluminación, aumentando el valor expresivo en la toma de sus decisiones. Las vías indican el camino deprimente que tendrán que recorrer Takao y Yukino, ya que debido a la diferencia de sus edades la relación terminará. De manera semejante, en *Your Name* recordemos el momento en que Mitsuha se encuentra en el *Torii* pidiéndole a su Dios que en caso de reencarnar pueda ser un joven de Tokio, inmediatamente baja corriendo por los escalones, casualmente después se da cuenta que los sueños

en donde es un chico no son producto de su inconsciente sino que está transportando su alma en el cuerpo de Taki, posteriormente, el elemento arquitectónico vuelve a aparecer en dos momentos, en primer lugar, cuando la joven está a punto de subirse en el tren que la llevará hacia la estación en donde verá a Taki por primera vez, en segundo lugar, han pasado años Taki y Mitsuha no recuerdan los momentos que vivieron juntos, pero sienten que se conocen, corren por la estación del tren saliendo de este para encontrarse en unas escaleras, Taki le dice que cree conocerla y finalmente le pregunta su nombre. El paisaje visual de las escaleras metaforizan la dirección que Mitsuha tiene que recorrer para llegar hacia su deseo. En el caso de Tenki No Ko, las escaleras son una herramienta que dirigen a Hina y a Hodaka hacía el Torii lugar sagrado que cumple los deseos de las personas y une el mundo mítico con el real, después de que Hina decide sacrificarse para que el cambio climático se normalice en Tokio, es este el elemento arquitectónico el que metaforiza la dirección que debe de recorrer Hodaka para regresar a Hina a la vida. Además, al igual que en el Jardín de las palabras, utiliza un movimiento de cámara en *travelling out*, para mostrar de manera gradual el paisaje visual del espacio, pasando de un plano en *Médium Close Up* hasta llegar a un Very Long Shot.

José María Aguilar indica que el uso de escaleras como metáfora en el cine adquiere diversos significados:

Lo alto y lo bajo se relacionan con el cielo y la tierra, y la escalera es el medio de contacto entre ambos en los dos sentidos, ascendente y descendente, tanto en el aspecto físico como, metafóricamente, en el espiritual, o incluso en su referencia al más allá. [...] la imagen de un personaje que sube ese camino recto supone la voluntad de conseguir algo, ya sea de carácter material, moral o de acceso a un conocimiento superior.

Podemos entender entonces que, el uso de las escaleras en películas como Viaje a Agartha, Kimi No Nawa y Tenki No Ko utilizan a las escaleras como un medio para descender y ascender al mundo mítico, además de que en todas las películas se utiliza como el trayecto de los personajes para conseguir volver a ver a sus seres amados.

A su vez, citando nuevamente a José María Aguilar el uso de las vías del tren presupone el camino y destino final que marca cada personaje.

El recorrido en el tren puede albergar en el interior de los vagones situaciones diversas, desde la tragedia hasta la comicidad o el romanticismo. [...] Las vías consisten en una trayectoria que puede ser interpretada como destino o como un camino a lo largo de la vida.

Uso de escaleras



Byōsoku go sanchimētoru (5 centímetros por segundo).



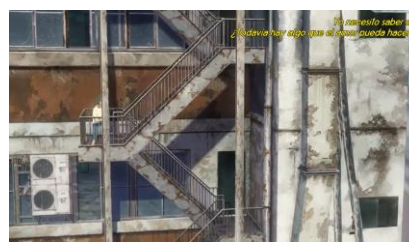
Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha).



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras).



Kimi no Na wa (Tu nombre).



Tenki no Ko (El tiempo contigo).

Uso de vías



Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo).



Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo).

Plano



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha).



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras).



Kimi no Na wa (Tu nombre).



Tenki no Ko (El tiempo contigo).

El paisaje visual y sonoro: Los espejos como metáfora

Pasando a otro punto, el uso de espejos es utilizado como un elemento metafórico que expresa el enfrentamiento de crítica en los personajes frente a su propia concepción, además, se forma como un testigo en sus vidas, resaltando sus sentimientos, pensamientos y deseos más ocultos. Dentro de los análisis son *Kimi no Nawa* y *Viaje a agartha* las películas que utilizan el elemento, manteniendo como características en común que los personajes al mirarse se sienten confundidos alejados de la realidad, su vulnerabilidad está presente. Por un lado, en *Viaje a Agartha* secuencia 7 plano 129, Asuna al ver su reflejo en el espejo rodeado de pequeñas gotas, metaforiza su tristeza, no acepta que el cuerpo encontrado sin vida en el río Shimonofushi es de Shun, el joven que hace apenas unas horas la salvó de ser devorada por un animal, vemos cómo el paisaje sonoro de la lluvia caer se encuentra ausente, esta ausencia que es motivo de alerta, peligro,

Asuna quisiera correr e ir a buscar a Shun pero no puede, sigue creyendo que la noticia es falsa. Por otro lado, en *Kimi No Nawa* el espejo es utilizado en dos secuencias como un conector en las vidas de Taki y Mitsuha, a través de sus reflejos se dan cuenta de sus sentimientos, el vínculo amoroso que han formado y lo significativo que tienen ambas vidas en la vida de cada uno. El espejo es tomado como un medio de despedida entre ambos personajes, en la secuencia número 15 Mitsuha al mirarse en el cristal llora sin querer, en un inicio está pensando en la cita de Okudera y Taki, sin embargo, son sus lágrimas las que metaforizan que a partir de ese momento termina el ciclo de intercambio entre su alma y la de Taki, pues con la llegada del cometa Tiamat Mitsuha morirá junto con el pueblo de Itomori. Pasando a la secuencia número 17 plano 252 Taki después de beber el sake de Mitsuha viaja por el hilo rojo de la vida de Mitsuha observando cómo nació y el momento en el que ella se mira en el espejo, él le grita que salga del pueblo, advirtiéndole del peligro, sin embargo, el espejo sólo le permite verla, pues no consiente que Mitsuha pueda verlo a él, de hecho, las lágrimas que caen de los ojos de Mitsuha, metaforizan que el alma de Mitsuha comprende todo lo que sucederá a continuación, reflejando el peligro del cometa Tiamat.

El espejo [...] situado en el encuadre, puede adquirir innumerables significados, al duplicar la imagen, actúa como medio de traslación, provoca un desplazamiento de todas las facetas que puede haber en los personajes. La nostalgia, la pasión, el engaño, la ilusión, la lascivia, o incluso el más allá son aspectos que el espejo puede sugerir de manera evidente o, a veces, apenas perceptiblemente (Umberto Eco, 1988, citado en Aguilar, 2007, p.18)

La metáfora del espejo en el paisaje visual de Makoto Shinkai alude al autodescubrimiento de los personajes, frente a sus propias vidas, su expresividad se encuentra de manera intencional demostrando aspectos que a simple vista no pueden ser comprendidos.



Hoshi o Ou Kodomo (Viaje a Agartha)



Kimi no Na wa (Tu nombre) Planos 219, 252.



Plano 129.

Los colores en la representación del paisaje visual

Finalmente, el estilo de colores en todas las películas de Makoto Shinkai, mantienen una carga rítmica similar, de acuerdo con la psicología del color, los colores interpretados por nuestros centros nerviosos elevan emociones y sentimientos. A continuación, realicé una tabla en donde he comparado imágenes de todas las películas analizadas, examinando momentos críticos, de felicidad y tristeza que viven los personajes. En primer lugar, el uso de colores plasmados en situaciones críticas es fraccionado en dos partes, a) provocadas por elementos sobrenaturales y b) provocados por causas naturales. Por un lado, *Viaje a Agartha*, *Your Name* y *Tenki No Ko*, tienen en común momentos críticos sobrenaturales en donde el paisaje visual es coloreado por una gran gama de tonalidades. Para empezar, en *Viaje a Agartha* cuando Asuna está a punto de ser devorada por un animal proveniente de la tierra subterránea, Shin para salvarla utiliza un clavis o diamante, del cual comienzan a relucir diversos tonos. *Kimi No Nawa* por su parte, al caer y romperse el cometa Tiamat en Itomori, son proyectados muchos colores derivados de los pedazos del cometa que destruyen todo a su paso. Mientras que en *Tenki No Ko*, después de que Hina reza ya no ser más una chica solar, y posteriormente se escucha el rugido del dragón que metaforiza el cambio climático, cae un rayo en el *Torii* del cual eventualmente surgen diversas tonalidades. Los colores dominantes en común utilizados en estos filmes para representar momentos críticos provocados

por elementos sobrenaturales son primarios aditivos (azul, verde y rojo), que, aunque a simple vista parecieran ser una gama de tonos muy alegres, según la psicología del color el azul entre sus funciones es un color que mantiene lejanía, aislamiento, el rojo peligro y el verde muestra irrealidad.

Por otro lado, los filmes *5 centímetros por segundo* y *El jardín de las palabras* tienen momentos críticos provocados por causas naturales, el paisaje visual es representado a través de colores planos. *5 centímetros por segundo* hace uso de tonos azules y cafés oscuros para representar el momento en el que Taki pierde la carta que le iba a dar a Akari, cabe resaltar que, el color azul al ser un tono melancólico, sumado con la luz amarilla que emana de la máquina de refrescos, aumenta la tensión que se viene viendo en toda la secuencia. Mientras que, *El jardín de las palabras*, para representar la pelea que tiene Takao con sus compañeros de clase por defender la figura de Yukino, emplea tonos azules oscuros e iluminación morada que envuelve el paisaje visual, la iluminación provoca mayor ansiedad a la realidad presentada en la película.

En segundo lugar, al comparar imágenes sobre momentos de tristeza, los colores predominantes son azul y gris fríos con baja luminosidad, denotando en ellos el estado sombrío que mantienen los personajes principales. Partiendo desde la teoría de la psicología del color, los colores fríos “[...] pertenecen a la gama de los violetas hasta el amarillo; producen una sensación de frescor y de frialdad, asociados con elementos de la naturaleza, esta gama absorbe la luz y se alejan del espectador hacia un segundo plano” (Zelanski, P y Fisher M., 2001, pp.61-114, citado en García, 2016, p.15). De esta manera, los tonos fríos representan la melancólica realidad que tienen en ese momento los personajes.

En tercer lugar, al examinar la representación de los instantes de felicidad que mantienen los filmes, los colores empleados son cálidos. “Los colores cálidos, dan la sensación de calor, de

ahogo, correspondiendo a los colores comprendidos entre el amarillo y el rojo, [...] suelen utilizarse para conseguir la sensación de que las figuras se acercan hacia el espectador” (Zelanski, P y Fisher M., 2001, pp.61-114, citado en García, 2016, p.15). Sin embargo, es necesario recalcar que el cine de Makoto Shinkai ha ido evolucionando conforme pasa el tiempo, 5 centímetros por segundo y Viaje a Agartha representan momentos de felicidad con colores cálidos, naranjas, azules y cafés. Mientras que, El jardín de las palabras mantiene una propuesta visual melancólica desarrollada en casi todo el filme, ya que, aunque en sus momentos felices se asemeja a 5 centímetros por segundo y Viaje a Agartha por utilizar color naranja, continuamente este color es combinado con luces de tonos fríos los cuales transmiten melancolía, en este sentido, aunque ocurren momentos alegres en El jardín de las palabras, la tristeza no se marca como un punto y aparte. Mientras que en Kimi No Nawa y Tenki no Ko para representar a la felicidad, el color aumenta el realismo que se venía observando en sus anteriores películas, empleándose tonalidades pasteles cafés y azules con alta iluminación, herramienta que es agradable para la vista ya que los colores pasteles tienden a ser menos saturados percibiéndose como blandos al tacto, concentrando la idea y proporcionando sensación de tranquilidad.

En este sentido “El color como elemento narrativo en el cine es tan poderoso que incluso sin los recursos del lenguaje verbal, es capaz de comunicar e impactar más en las emociones de las personas, guiándolas a través del color, para que entiendan los sentimientos de los personajes y así la audiencia se conecte con las emociones de este” (Beltrán, 2019, p.55)

Representación de emociones a través del color

Momentos críticos

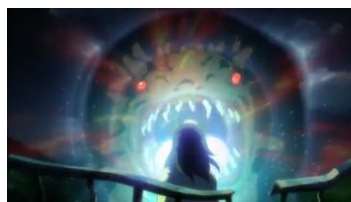
Felicidad

Tristeza

Byōsoku go senchimētoru (5 centímetros por segundo).



Hoshi o Ou Kodo (Viaje a Agartha)



Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras).



Kimi no Na wa (Tu nombre)



Tenki no Ko (El tiempo contigo).



Esta investigación ha demostrado que el agua dentro del paisaje sonoro y visual en las películas de Makoto Shinkai es concebida como un elemento metafórico que no sólo significa el concepto del agua de manera directa, ya que, mantiene diversos significados en las películas representando el puente entre diversos aspectos como la vida y la muerte o la unión del pasado con el presente.

Finalmente, tomando en cuenta que el objetivo general del presente texto era: Conocer cómo dentro de las películas: 5 centímetros por segundo, El jardín de las palabras, Viaje a Agartha, Tu nombre y El tiempo contigo, dirigidas por Makoto Shinkai, se crean metáforas a partir de paisajes visuales y sonoros, se da a conocer que el agua es utilizada por el cineasta como una metáfora para evocar nuevas interpretaciones dentro de cada filme, además intensificar sentimientos en los personajes.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, J, (2007), “*El cine y la metáfora*”, colección Iluminaciones, España, p.125.
- Alvarado, C, & Escobar, J, (2019), “Metáfora y metonimia: estrategias retóricas de organización narrativa. Análisis de caso en el cine clásico y posmoderno”, UNED. Revista Signa, número 28, p. 373-399.
- Aumont. J. (1983), “*Estética del cine*”, Paidós, Buenos Aires, p. 1-289
- Aviña, J, (2013), “*Fashion Museum*” *Omotesando Tokio*, [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de México] Archivo digital UNAM, http://132.248.9.195/ptd2013/abril/0692308/0692308_A7.pdf
- Barthes, R, (1986), “*Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*”, PAIDOS, España, p.381.
- Botella, A. (2020). “*El paisaje sonoro como arte sonoro*”. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas 15 (1): 112-125. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-1.epsc>
- Beltrán, Marli, (2019) “*Psicología del color y la colorimetría del cine*”, [Tesis de grado, Fundación Tecnológica Autónoma del Pacífico] <https://ccys.utap.edu.co/wp-content/uploads/Repositorio/Teoría-de-la-Psicológica-del-Color-y-la-Colorimetría-de-la-Cinematografía-y-su-Efecto-en-las-Emociones-de-los-Cinéfilos-de-Santiago-de-Cali-Valle-Del-Cauca.pdf>
- Benjamín. W (2003), “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” México, Itaca, pp.127.
- Castro, K, (1999) “*Dibujos animados y animación historia y compilación de técnicas de producción*”, CIESPAL, Ecuador, p. 13-46.

- Crespo, A, (2018), “*Makoto Shinkai: La distancia*”, Universidad de Extremadura, p.59.
- Cobos, T, (2010), “*Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*”, Razón y Palabra, núm. 72, Universidad de los hemisferios Quito, Ecuador, p.29.
- COLUMBIA UNIVERSITY, (1965), “*THE MANYOSHU The Nippon Gakujutsu Shmkkai Translation of one thousand poems*”, UNESCO, United States Of America ISBN 0-231-02818-0, library of congress catalog card number* 65-15376 Printed In The United States Of America 10 9876543, p.146. Archivo digital The Internet Archive, <https://archive.org/details/Manyoshu/mode/2up?q=tanka>
- Chion, M, (1993), “L 'audio-vision” (La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido), Paidós, España, p.168.
- Eco, U, (1992), “Los límites de la interpretación”, Lumen, España, p. 393.
- Giménez. G (1999) “Territorio, cultura e identidades la región socio-cultural”, México, ITESO, pp. 25- 91. Recuperado en 1 de julio de 2020, de (poner url)
- García, M, (2016), “El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad”, Madrid, [Tesis de grado, Universidad Complutense De Madrid, Facultad De Ciencias De La Información, Sección Departamental de Comunicación Audiovisual] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38067/1/T37356.pdf>
- Fajardo, L, (2006), “*La metáfora como proceso cognitivo*”, departamento de Lingüística, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, D.C., p.47-56
- Frutos, F, (2008), “*La linterna mágica: de la invención a la decadencia (siglos xvii-xx)*”, Universidad Carlos III de Madrid, p.9-32.

- Horno, A, (2012), Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés, Con A de animación, p. 107-108.
- Lecuona, S, (2017), “*Con motivo de paisaje sonoro*”, Universidad Politécnica de Valencia, España, p. 32.
- López, M, (2017), “Cartografías del error: La violencia de género a través del glitch audiovisual” Sevilla, [Tesis de grado Universidad de Sevilla]
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/69963/tfm_041.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jiménez. J. (2008) “La triada origen del cine”, México
- Jullier, L, (S.f) “*El sonido en el cine: Imagen y sonido, un matrimonio de convivencia*”, PAIDOS, p.19- 53.
- Marrades, J, (S.f), “*Música y significado*”, Universidades de Valencia, Vol.XIX, 200, p. 5-25.
- Mérida, M, (1996), “*El paisaje visual*”, Baetica Estudios de arte, geografía e historia, Facultad de Filosofía y Arte, Universidad de Málaga, p. 206-221
- Marcel, M, (1996), “*El lenguaje del cine*”, Gedisa, S. A, Barcelona, España, p.270
- Martín, B, (S.f), “*El sonido en la narración audiovisual*”, Cuaderno de Cátedra EPC, p.102-12 4.
- McClean, T, 2020, “*Global Hit Toon ‘Weathering With You’ Signals Climate Change for Japanese Anime*”, VARIETY, 133-134
- Meo, A, (2016), “Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI”, Facultad de Ciencias Sociales; Universidad de Buenos Aires (Argentina), Buenos Aires, p. 251-265.
- Milena, D, (S.f), “*La metáfora cinematográfica según Josep Carles Laínez*”, p.15-20.

- Muñoz, A, (2017) “*El paisaje visual: un recurso importante y pobremente conservado*”, Universidad Católica de Temuco, proyecto DGIPUCT N° CD2010-01 y Proyecto Mecesup UCT 0804, São Paulo, p.167-186.
- Oguri, L, (2019) Manifestaciones del pensamiento japonés en la arquitectura de Tadao Ando Revista humanidades, vol. 9, núm. 2, Universidad de Costa Rica, Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498062141004> DOI: 10.15517/h.v9i2.37127, consultado el 5 de mayo de 2021.
- Ortiz, M & Rodríguez, I, (2012), “Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. el caso de la producción anime”, Universidad Complutense de Madrid Madrid, España, p. 142-155.
- Ortiz, A, “Paisaje con figuras: el espacio habitado del cine”, Saitabi, 57 (2007), pp. 205 – 226.
- Thompson. J. (1998), “Ideología y cultura moderna”, México, Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 481.
- Torrico, N, “*Your name como comedia romántica de carácter fantástico posmoderno*”, Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, 2019.
- Rojas, S, (2018), “*La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo*”, Jangwa Pana, 17 (1), 73-84. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2298>
- Ruiz, M, (S.f), “La animación en la imagen. Técnicas. Aplicación al cine y las artes para la comunicación”, p.14. Consultado el 6 de abril de 2021, Disponible en: (agregar URL)
- Ricœur, P, (1980), “*La metáfora viva*”, Ediciones cristiandad, Madrid, p.11-427.
- Tarkovski, A, (2002), “*Esculpir el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*”, Rialp S.A, Madrid, p.269.

- Vidal, M, (2008), “Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo”, Universidad Politécnica de Valencia Departamento de Dibujo, p.501.
- Wells, P, (2007), “*Fundamentos de la animación*”, Parragones Ediciones S.A, Barcelona, p. 1-20.
- Zavala, L, (S.f), “*El Giro Sonoro en los estudios sobre cine: Un modelo para analizar el ritmo de sonido, montaje y narración*”, México, p. 10.
- Zavala, L, (S.f), “*Aproximación paradigmática al análisis del sonido en el cine de ficción*”, México, p. 14.
- Zavala, L, (2020).” *Teoría y Análisis Cinematográfico: NOTAS DE CURSO*”, UAM Xochimilco, p.98.

FILMOGRAFÍA

- Shinkai, M. (Director). (2007), “*Byōsoku go senchimētoru (秒速5センチメートル)*” (Película), CoMix Wave Inc.
- Shinkai, M, (Director). (2011), “*Hoshi o Ou Kodomo (星を追う子ども)*” (Película), CoMix Wave Film.
- Shinkai, M, (Director). (2013), “*Kotonoha no Niwa (言の葉の庭)*” (Película), CoMix Wave Films.
- Shinkai, M, (Director). (2016), *Kimi no Na wa (君の名は。)* (Película), CoMix Wave Films.
- Shinkai, M, (Director). (2019), *Tenki no Ko (天気の子)*, (Película), CoMix Wave Films.