



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA



**YOUR NAME COMO COMEDIA ROMÁNTICA DE CARÁCTER
FANTÁSTICO POSMODERNO**



**TRABAJO TERMINAL DE LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN
SOCIAL QUE PRESENTA**

NINÓN ROMANE TORRICO HINOJOSA

ASESOR RESPONSABLE

DR. LAURO JOSÉ ZAVALA ALVARADO

Ciudad de México

Noviembre 2019

**YOUR NAME COMO COMEDIA ROMÁNTICA DE
CARÁCTER FANTÁSTICO POSMODERNO**

RESUMEN

En esta investigación se analizan dos dimensiones (género y forma) de la película *Your Name*; se exploran los diferentes elementos que utiliza y que la convierten en una comedia romántica posmoderna donde se hace uso de lo fantástico también posmoderno, para contar una historia compleja que demuestra la evolución de los géneros posmodernos.

A través de una definición general de la narrativa, esta investigación analiza el montaje que se compone de tres líneas de tiempo diferentes; así como también explora la imagen de la película que refleja un simbolismo único de las figuras circulares y lineales.

ABSTRACT

This research analyzes two dimensions (gender and form) of the movie *Your Name*. It's different elements are explored to discovered how they make this movie a postmodern romantic comedy where the postmodern fantasy is also used. Transforming this film's story into a more complex one and demonstrating the evolution of the postmodern genres.

Through a general definition of narrative, this research analyzes the montage of the movie which creates three diferente time lines; as well as it explores the film's image that reflects a unique symbolism of the circular and linear figures.

ÍNDICE

1. Introducción
2. Dimensión genérica
 - 2.1 La comedia romántica
 - 2.2 Lo fantástico
 - 2.2.1 Lo fantástico clásico
 - 2.2.2 Lo fantástico moderno
 - 2.2.3 Lo fantástico posmoderno
 - 2.2.3.1 Análisis del fantástico en Your Name
 - 2.3 Lo Posmoderno
3. Dimensión textual
 - 3.1 Narración
 - 3.2 Temporalidad narrativa
 - 3.2.1 Orden, duración y frecuencia
 - 3.3 El montaje
 - 3.3.1 Montaje clásico, moderno y posmoderno
 - 3.3.2 Forma moderna en Your Name
 - 3.3.3 Las líneas de tiempo en Your Name
 - 3.3.3.1 Línea A
 - 3.3.3.2 Línea B
 - 3.3.3.3 Línea C
 - 3.3.3.4 Cronología de la película
 - 3.4 La imagen
 - 3.4.1 El anime en occidente
 - 3.4.2 Líneas y círculos
4. Conclusiones finales
5. Fuentes
6. Anexos
 - 6.1 Personajes y términos

A mis amigos por acompañarme en los momentos más oscuros.

&

A mi familia por enseñarme que con esfuerzo y constancia se puede lograr cualquier meta.

INTRODUCCIÓN

“Si quitas de nuestra realidad las ficciones simbólicas que las regulan, pierdes la realidad misma.”

– Slavoj Žižek

Your Name o también conocida como *Kimi no Na wa*, se ha convertido rápidamente en la cinta de animación japonesa más taquillera de la historia, aunque parece tratarse de una historia sencilla, cómica y romántica, las dimensiones tanto de género y forma a través de las que se desarrolla son sin duda únicas.

En este trabajo se pretende analizar el paradigma fantástico al que pertenece *Your Name* siguiendo la teoría de Omar Nieto y la forma en que sus características se unen al género de comedia romántica; así mismo, se busca develar la forma en que está narrada y montada la película.

Lo anterior respondiendo a la hipótesis que se plantea en el trabajo pues se considera que la cinta está dividida en dos dimensiones: una de género y una de forma. Pensando así que la dimensión genérica se integra por la comedia romántica y lo fantástico desde una idea posmoderna pero que, dentro de la dimensión formal, que corresponde a la narración y el montaje, se manejan características modernas, lo que hace de *Your Name* una película única en su tipo. Sobre todo, en cuanto al manejo del fantástico posmoderno y, es en este punto en que se debe aclarar la confusión alrededor del concepto de fantástico pues suele ser confundido con fantasía o con el vocablo en inglés *fantasy*.

De esta manera, en la primera parte del trabajo se realiza un análisis breve de qué es la comedia romántica, sobre la cual no existe una sola definición pero que puede analizarse según tres paradigmas distintos: clásico, moderno y posmoderno, de acuerdo a la teoría de Lauro Zavala.

A continuación, se explica por qué “Fantástico” no se toma como una definición o un concepto aislado, sino como un paradigma que, al igual que la comedia romántica, se divide en clásico, moderno y posmoderno. Y finalmente se desarrolla el análisis de los elementos posmodernos dentro de *Your Name*, donde además de conjuntarse características clásicas y

modernas, se hace uso de elementos preclásicos, por lo que se hace una explicación sobre algunas tradiciones y leyendas de la cultura japonesa, mismas que se asemejan a leyendas griegas, logrando que la película sea una historia que puede conectar con cualquier espectador, sin importar las barreras culturales y geográficas que puedan existir.

En la segunda parte del trabajo se abordan los conceptos básicos de narración, teoría narrativa y montaje para explicar cómo se construye el tiempo dentro de la cinta, pero también para mostrar que los elementos de la dimensión genérica, así como el concepto central sobre el que gira la película, se encuentran expresados en las imágenes. Usando esta explicación como guía del lector, se realiza el análisis de las tres líneas de tiempo que existen en *Your Name*.

Para esto y como parte de la metodología, se incluye en los anexos un decoupage para que el lector pueda recorrer las secuencias y escenas de acuerdo al orden del discurso y compararlo con los acontecimientos separados que tienen lugar en cada línea de tiempo de forma individual. Además, se han elaborado dos apartados donde se pueden encontrar la guía de personajes de la película y algunos conceptos que se utilizan del japonés, los cuales no tienen traducción al español. Aunque se recomienda ampliamente ver la película para tener una comprensión total del trabajo, en el anexo 3 se incluye un resumen de la misma.



2. DIMENSIÓN GENÉRICA



En este capítulo se busca entender qué es la comedia romántica como género cinematográfico y cuáles son las características que existen en los paradigmas clásicos, modernos y posmodernos de acuerdo a la teoría de Lauro Zavala.

De esta forma se discute qué es la fantasía, fantástico y *fantasy*; los paradigmas que corresponden a lo fantástico haciendo uso de la teoría literaria de Omar Nieto y, permaneciendo en el marco de comedias románticas, se ejemplifica lo fantástico clásico y moderno, pero sobre todo el posmoderno que corresponde a la película tema de este trabajo; para finalmente comparar estos dos aspectos genéricos y ver sus similitudes, analizando la película *Your Name* y explicando los elementos que agrupa.

2.1 LA COMEDIA ROMÁNTICA

Género no es una palabra que aparezca en cualquier conversación o en cualquier reseña sobre cine, pero la idea se encuentra detrás de toda película y detrás de cualquier percepción que podamos tener de ella. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico [...].

(Richard T. Jameson, *They Went Thataway*, 1994: 9).

Los géneros cinematográficos suelen ser una extensión de los géneros literarios, se comparan y se crean categorías tomando en cuenta los elementos de la literatura, pero aún así existen cientos de diferencias entre ambos.

No se puede negar que la literatura ha evolucionado a lo largo de la historia humana, de la misma forma que no podemos negar la constante evolución de los géneros cinematográficos.

Desde el terror, la comedia o el romance; los géneros “resisten dentro de la teoría cinematográfica gracias a su capacidad de desempeñar múltiples operaciones simultáneamente” (Altman, 2000: 34). Su importancia supera la mera clasificación de las películas, tal como afirmaba, desde 1984, Dudley Andrew en su libro *Concepts in Film Theory*: “Los géneros ejercen una función concreta en la economía global del cine, una

economía compuesta por una industria, una necesidad social de producción de mensajes, un gran número de seres humanos, una tecnología y un conjunto de prácticas significativas” (Andrew en Altman, 2000: 34).

Tomemos entonces el caso de la comedia romántica, un género que combina por una parte elementos de la comedia y por otro los del romance o drama, pero que ha logrado con el tiempo convertirse en un campo único, con características propias como son la presencia de una pareja que suele mostrarse en conflicto pero que es complementaria en el fondo. “Y lo son porque ni él ni ella son convencionales: su excentricidad los distingue del resto del mundo [...]. Un mundo que desafía las normas del decoro y del sentido común, y que se percibe como más excitante, divertido y vital” (Echart, 2005: 16). No existe en realidad un concepto único y válido para este género, dependiendo de la fuente podemos pensar a las comedias románticas como: “a genre that utilizes the combination of love and humor in order to capture the heart of its audience” (Bork, 2013: 4). Mientras que otros autores piensan que “es un género capaz de contar historias, de diluir el espacio emocional que separa a la realidad de la ficción” (Garrido, 2017).

En cualquier caso, se trata de uno de los géneros más populares en el cine, en donde la masificación de su mensaje y la repetición de un solo patrón, han devaluado su contenido frente a los espectadores y la crítica.

The assumption of cultural lowliness that has traditionally accompanied the genre has lead most to treat romance and romantic comedy as a guilty pleasure for the public, an “unworthy” object of analysis for academics who generally belittled it either by omission (the amount of critical work published on this genre is significantly smaller than on other, more “serious” ones) or simply through plain derision, regarding it as simplistic, predictable and hopelessly associated with a conservative view of love and marriage (Jeffers en Oria, 2007: 1).

Afortunadamente, el esfuerzo de muchos académicos ha logrado que los estudios de este género cobren importancia de nuevo y es que hay más en la comedia romántica de lo que parece. Lauro Zavala plantea la existencia de tres paradigmas estéticos en la evolución los

géneros del cine. Mismos que son aplicables a la comedia romántica y que podemos dividir de la siguiente forma de acuerdo a sus elementos:

- La comedia romántica clásica

En este, “el romance clásico se apoya en el principio del encuentro fortuito” (Zavala, 2013: 136). Utiliza elementos del lenguaje cinematográfico como son el punto de vista transparente, música didáctica, un montaje lógico o cronológico y una pareja convencional, con los que los espectadores pueden identificarse fácilmente, pues sus características no difieren de la vida cotidiana. Siguiendo la idea de propagación de mensajes, este tipo de comedia romántica finaliza con un desenlace feliz, donde la construcción de relaciones es completada y suele enfocarse hacia un matrimonio heterosexual.

- La comedia romántica moderna

Por otro lado, en este tipo de películas, “la relación de pareja termina en una separación o, de manera más radical, con el suicidio de uno o ambos integrantes de la pareja” (Zavala: 4). Se usan recursos poco convencionales como las imágenes animadas o en blanco y negro, la música tiene un motivo narrativo mientras que el montaje rompe con la composición cronológica a través de *jump cuts*. Aquí las parejas se componen de personajes excéntricos, ya sea por su personalidad o bien por su aspecto, de forma que dejamos atrás a los personajes jóvenes y atractivos de la comedia romántica clásica para encontrarnos con personas que rompen los ideales estéticos de la publicidad o bien sufren de alguna enfermedad.

- La comedia romántica posmoderna

En este paradigma se combinan elementos tanto clásicos como modernos, pero además se “emplean dos estrategias fundamentales de ironización, ya sea el empleo de la metalepsis o la hibridación genérica” (Zavala: 5).

Otros autores como Tamar Jeffers McDonald hablan de la comedia romántica posmoderna enfocándose en los rasgos de la estructura narrativa y la conducta de los protagonistas. Jeffers llama a este tipo comedia romántica neo-clásica; las características que posee se asemejan en gran medida a la comedia romántica clásica, dada su tendencia a usar finales convencionales, es decir, finales felices con parejas heterosexuales. Aunque se pueden utilizar situaciones

modernas, como la decepción amorosa o el divorcio, se rechazan las ideologías radicales, pensando en estas como los elementos de la comedia romántica moderna.

Tenemos aquí la presencia de un ambiente nostálgico que se puede desarrollar ya sea por el lugar donde ocurren los acontecimientos de la película o bien por el anhelo que muestran los personajes hacia algo o alguien, a manera de evocar una emoción en el espectador a través de la asociación, en lugar de a través de la caracterización o el desarrollo de la trama. Existe un autoreferencialismo vago y se omiten los temas cercanos al sexo.

La comedia romántica neo-clásica o posmoderna puede utilizar elementos modernos para hacer creer que el final será abierto, pero concluye con la pareja reencontrándose e inevitablemente unida. Al respecto Jeffers menciona que:

Neo-traditional romantic comedies seem, for example, afraid of the freedom offered by a more open ending and react against it as they present couples forming despite seemingly insurmountable barriers to their union – barriers geographical (*Sleepless in Seattle*), emotional (*Sweet Home Alabama*), chronological (*Kate and Leopold*) and even mortal (in *Just Like Heaven*, 2005, one of the protagonists may be dead). (Jeffers, 2007: 92).

En cuanto a la comedia romántica moderna, la posmoderna se asemeja en la forma en que se utilizan las imágenes pues a diferencia del paradigma clásico, en éstas se ilustran imágenes opuestas, por ejemplo, las parejas pueden ser visiblemente similares, pero narrativamente diferentes. De forma que, aunque hablemos de adolescentes saludables como en la comedia clásica, sus personalidades y contextos de desarrollo se contradicen el uno al otro.

Cada vez más este género ha ido integrando elementos de otros géneros cinematográficos para lograr una idea más amplia sobre las relaciones humanas. Como ocurre en la película coreana *Chilling Romance* (2011) de Hwang In-ho, donde la protagonista Yeo Ri puede ver fantasmas, a causa de un accidente en el que murió su mejor amiga en la secundaria. Su vida es solitaria porque el espíritu de su amiga la persigue y hace daño a los que están a su alrededor. Todo cambia con la aparición del mago Jo Goo, un ilusionista que, tras una noche de borrachera, comienza un divertido romance con Yeo Ri.



Chilling Romance (2011).

Existen así varios ejemplos de otros géneros cinematográficos que se han unido con gran frecuencia a las comedias románticas pero un caso especial es el fantástico, del cual hablaremos a continuación.

2.2 LO FANTÁSTICO

Es objeto de este trabajo hablar sobre el paradigma fantástico dentro de la película *Your Name*, sin embargo, para hacerlo es menester comenzar explicando qué es lo fantástico y cuál es el tratamiento que le daremos a partir de ahora.

Lo fantástico es aquello que con normalidad se piensa como un conjunto de creaciones imaginarias, inexistentes e irreales, presenta un problema desde que su definición puesto que se tiende a confundir el término con la fantasía o con lo que en la lengua inglesa llaman *fantasy*.

Existen un sinnúmero de ideas distintas sobre qué es “fantástico”, comenzando por vampiros, brujas, castillos embrujados, fantasmas, etc. Sin embargo, estos conceptos son en realidad componentes de lo maravilloso. De allí la importancia de empezar por diferenciar los conceptos.

La palabra maravilloso tiene por origen el adjetivo latino *mirabilis* que a su vez proviene de *mirari*, <<admirarse>>, quedarse en suspenso, y del sufijo latino *bilis*. De acuerdo a la recopilación que Omar Nieto hace en su libro *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*, sobre la investigadora Tania Alarcón y su artículo “Fantástico y maravilloso, diferencias etimológicas”, lo maravilloso está vinculado a aquello que puede verse a pesar de ser increíble, es decir que se relaciona con la *admiratio*, admiración, donde mundos con animales que se comportan como humanos, hadas, monstruos, brujas, hombres lobo y demás puedan existir y ser aceptados. De igual forma, Morales Trigueros propone que: “En lo maravilloso, la realidad es efectivamente transformada, de modo que lo que se sabía sobre esta queda súbitamente invalidado o, cuando menos, incompleto” (Morales, 2017:129), y aun así sigue siendo parte de la realidad mostrada.

Por otra parte, fantasía proviene del latín *phantasia* y con ella del griego “φαντασία” (*phantasia*) que significa aparición o imagen. Alarcón menciona que a este concepto se le otorga el carácter de la elaboración estética de las representaciones, aunque en la actualidad se ve como algo quimérico con lo maravilloso, carente de realidad. La diferencia entre lo fantástico y lo maravilloso podría basarse en que, dentro de lo fantástico, un hecho insólito e inexplicable violenta la noción de realidad del mundo narrado, la cual coincide con la del

mundo real; situación que Susana Reisz llama *prv* (posible según lo relativamente verosímil) pues aquí coexisten lo posible y lo imposible, así como el cuestionamiento de su coexistencia.

Sin embargo, la fantasía sigue siendo un concepto amplio y debatible. En la psicología, Freud toma el concepto en lengua alemana *Phantasie* que designa la imaginación, no como la facultad de imaginar sino como el mundo imaginario, sus contenidos, la actividad creadora que lo anima y presenta el concepto haciendo referencia a una determinada formación imaginaria y no el mundo de las fantasías, la actividad imaginativa en general. En “Formulaciones sobre los dos principios del funcionamiento psíquico”, Freud sugiere que la oposición entre imaginación y realidad (percepción) es inevitable y por tanto se debe definir la fantasía como una producción puramente ilusoria que no resistiría a una aprehensión correctora de lo real. Es decir que tiende a la satisfacción por ilusión, un mundo exterior que impone progresivamente al sujeto, por mediación del sistema perceptivo, el principio de realidad.

En la literatura Alarcón dice algo parecido al referirse a la fantasía como la “facultad de la mente para presentar cosas inexistentes” pero que hace uso de la *creación* visto como un acto racional del pensamiento. Autores como Tzvetan Todorov en su libro *Introducción a la literatura fantástica*, han tratado de explicar la fantasía con una serie de listados de argumentos, temas y clasificaciones.

Todorov divide la fantasía en dos grupos: los temas del yo y los temas del tú. Dentro del primer grupo se encuentran la multiplicidad de la personalidad, la ruptura de límites entre el sujeto y un objeto, la transformación del tiempo y el espacio y el temor a la locura. Mientras que el segundo grupo se compone por la crueldad, el deseo sexual, el diablo y la libido, la religión, la castidad y la madre, la homosexualidad, la fuente de placer, la necrofilia, el incesto, etc.

De igual forma el escritor, sociólogo y crítico literario Roger Caillois tiene su propio listado temático de lo que produciría lo fantástico, a la que llama “Les thèmes du genere”, esto pensando erróneamente a la fantasía y lo fantástico como uno solo. En su libro *Los juegos fantásticos* (1994), Flora Botton enlista los temas según Caillois como:

- 1) Pacto con el demonio.
- 2) Alma en pena que exige alguna acción para conseguir descanso.
- 3) Espectro condenado a un eterno deambular.
- 4) La muerte personificada que aparece entre los vivos.
- 5) Cosa indefinible e invisible, pero que pesa, que está presente, que mata o hace daño.
- 6) Los vampiros.
- 7) La estatua, el maniquí, la armadura o el autómeta.
- 8) La maldición de un brujo.
- 9) La mujer fantasma venida del más allá, seductora y letal. (p. 26 – 27).

En Latinoamérica, el lingüista e hispanista Emilio Carrilla hace el siguiente listado de temas fantásticos:

- 1) Pacto con el demonio.
- 2) El alma en pena.
- 3) Espectro en su carrera desordenada.
- 4) Personificación de la muerte.
- 5) Cosa indefinible que mata.
- 6) Vampiros.
- 7) Figuras inanimadas.
- 8) La narración de un brujo.
- 9) Mujer fantasma.
- 10) Inversión de los dominios del sueño y la realidad.
- 11) Calle, habitación que de pronto desaparece del espacio.
- 12) Detención o repetición del tiempo.

Más importante aún que su listado es la afirmación que hace acerca de la fantasía en su libro *El cuento fantástico* (1968), pues esta demuestra el prejuicio cultural que existe respecto al tema y que es el causante de la limitación y por ende inutilidad de estos listados.

Hay autores (no cuesta dar nombres) se refugian en lo maravilloso como inescapable refugio de una naturaleza débil o mezquina. Hasta puede hablarse también de miedo, que encuentra ahí segura protección a golpes de un mundo cuya lucha no están preparados (p. 64 – 65).

En el cine la fantasía suele verse como un género cinematográfico con sus propios conflictos, tal como establece Sánchez-Escalonilla en su libro *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*, donde dice lo siguiente:

Existe una confusión generalizada a la hora de utilizar los términos fantasía y fantástico. En parte se debe al abuso de que han sido objeto durante la historia de las clasificaciones genéricas en cine y en literatura, pero también debido a las diferentes acepciones que han recibido por parte de los filósofos, críticos e investigadores (Sánchez-Escalonilla, 2009: p.23).

Podemos pensar, aun así, que el cine de fantasía es un género cinematográfico que no se atiene a lo establecido como verídico o real, sino a lo ficticio o inexistente. Sin embargo, en este trabajo no se busca pensar la fantasía ni lo fantástico como un género puro pues esto obligaría a pensar en las categorías de lo que es real, creíble y factible; mismas que varían con la evolución de los tiempos, como bien lo señala Jackeline Held, en el mismo texto de Sánchez-Escalonilla, al decir que debe recordarse a la fantasía en el cine como fruto de una evolución o adaptación a imágenes del género fantástico literario, razón por la cual es conveniente tener en cuenta las construcciones teóricas sobre estas manifestaciones escritas, las cuales nos pueden dar muchas luces sobre el tema a investigar y son notoriamente más numerosas que las realizadas en torno al cine de fantasía.

Haremos un paréntesis ahora para hablar sobre el concepto *fantasy*. Dentro de la lengua inglesa es un concepto profundamente relacionado al entretenimiento, pero autores como Weinreich Franks, suelen establecer que *fantasy* no es solo entretenimiento, sino que suele tener significados más profundos; en su escrito “Fantasy – Definition, History, Characteristics and Meaning” de 2001, dice que ya otros autores como Everett Frances Bleiler en 1948 afirmaba que “la fantasía [*fantasy*] puede ser casi todas las cosas para todos los hombres”. De esta forma Weinreich menciona que: “Fantasy tells chivalric tales as well as talking about demons in post-apocalyptic settings or taking us on voyages imaginaires into brains of other dimensional beings” (Weinreich, 2011: 4) lo que nos lleva a la afirmación que dentro del lenguaje inglés, el concepto es usado no solo hacia lo que llamamos maravilloso, que como explicamos antes se refiere a esa parte externa del ser humanos, sino que también se utiliza para hablar del aspecto psicológico.

Otros autores como James Keller y Leslie Stratyner plantean que:

Fantasy as a genre (whether in literature or film or art) has a history of being dismissed, and this is only now beginning to change. Though modernists and postmodernists have embraced texts containing non-linear narratives and linguistic experimentation, apparently many of them are not willing to embrace texts that contain paranormal rings, dragons, and elves. Magic is, of course, acceptable, but only if it is contained within a rational setting. Thus, magical realism is highly praised by the academic establishment. Magical fantasy is more often not (2007).

De acuerdo con Susan Hayward en su libro *Cinema Studies*; “fantasy films are about areas ‘we don’t really know about’ and, therefore, areas we do not see as real”. Aun así, la autora se refiere a *fantasy* como una expresión del inconsciente y menciona que es en este tipo de películas donde se refleja con mayor facilidad las áreas que reprimimos o suprimimos, los reinos del inconsciente y del mundo onírico; también afirma que:

These films, as indeed with other genres, act metonymically as enunciators of dominant ideology and social myths [...]. Fantasy is inextricably linked with desire, which, according to Lacan, is located in the Imaginary, that is, the unconscious.

Fantasy, then, is the conscious articulation of desire, through either images or stories; it is, then, the *mise-en-scène* of desire. In this context, film puts desire up on screen (Hayward, 2001: 108 – 109).

Existe un conflicto para definir el concepto dentro de su mismo idioma y sin embargo dentro del cine suele hablarse de los *fantasy films*, donde se conglomeran cuatro categorías: horror, ciencia ficción, cuentos de hadas y un tipo de películas de aventuras (viajes a lugares donde se encuentran criaturas maravillosas).

Para este trabajo entonces, contrario a los otros dos conceptos, se piensa lo fantástico como un paradigma que se antepone e independiza del tiempo y época, o como un sistema que opera bajo determinadas estrategias que pueden modificarse al variar las formas en que se presentan los elementos. De acuerdo con Omar Nieto, en su libro *Teoría general de lo*

fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno, el concepto refiere a un sistema que sugiere una “estrategia” para crear el efecto fantástico, revelando una conciencia, una historia y una evolución. Así lo fantástico dramatiza el choque de los elementos de toda literatura: lo real y lo imaginario, escenifica la irrupción de lo insólito en el seno de lo familiar.

Este sistema no depende de una clasificación temática sino de una estructura textual. Nieto, siguiendo el pensamiento de Flora Botton, dice que: “el sistema de lo fantástico opera a partir de un tratamiento del tema, cualquiera que sea éste, y no solo de los estereotipados como <<fantásticos>>, los cuales llegan incluso a tener independencia de ellos mismos” (Nieto, 2015:43). Al tratarse entonces de una estrategia o sistema textual no determinada por la temática sino su tratamiento y pensándolo como un mecanismo intelectual o artístico que puede operar para otras artes fuera de la literatura, es posible utilizar el tratamiento fantástico en el cine. Por tanto, se puede analizar lo fantástico a través de tres distintos paradigmas (clásico, moderno y posmoderno) de forma que sus características no se vean comprometidas por el periodo de su aparición o medio, sino por los elementos que la conforman.

2.2.1 LO FANTÁSTICO CLÁSICO

El fantástico clásico se caracteriza por la presencia de una “irrupción lineal, del elemento sobrenatural, extraño, o del otro, en un mundo familiar, un mundo que es el nuestro, y que marca con claridad un límite que es primero acechado, después agredido y al final traspasado por el elemento extraño conforme avanza el relato” (Nieto, 2015:103). Aquí el objeto extraño, esa otredad de la que hablamos, siempre es algo etéreo o externo al hombre, es decir, que podemos hablar de una fuerza abstracta que, si bien puede o no atemorizar, tiene la misión de perturbar la normalidad en la que viven los personajes.

Para explicar a detalle cómo funciona el sistema fantástico clásico, Omar Nieto posee el siguiente esquema:

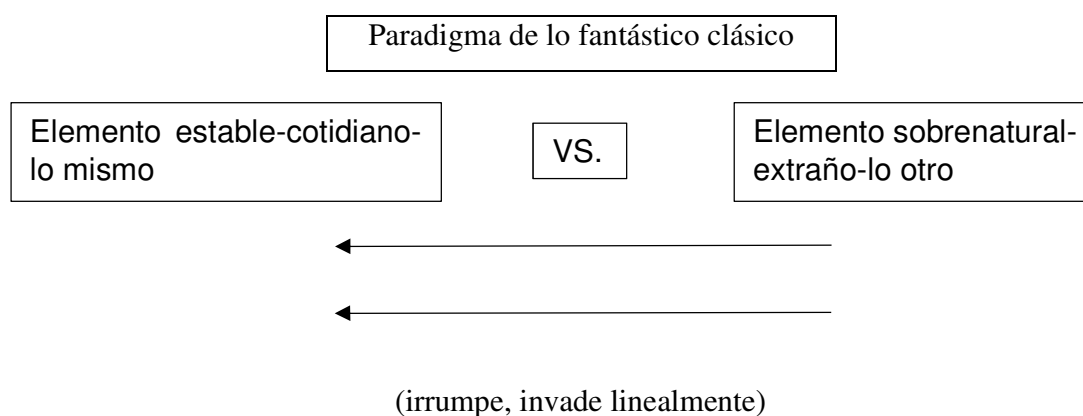


Figura 1. Paradigma de lo fanático clásico. Nieto, 2015, p. 106.

Como vemos en el esquema, la aparición de la otredad en el mundo ordenado requiere de reglas bien establecida, es decir que la vida que llevan los personajes debe desarrollarse en un mundo “normal”. De esta forma, dentro de lo fantástico clásico podemos encontrar una parte de lo maravilloso pues aquella otredad puede mostrarse como un suceso mágico, como un monstruo, un vampiro, un hada, un ángel, etc.

Pero bien lo menciona Caillois, para quien este fantástico debe suponer primero la solidez del mundo real para poder después devastarlo. Pues su calidad fantástica se refleja en la transgresión y no en la naturaleza de quién realiza la misma, pero manteniendo el estatus de amenaza, es decir que la oposición debe darse entre dos ámbitos: lo real y lo sobrenatural.

Ahora bien, es importante explicar en este punto que lo maravilloso puro, es decir lo que se percibe como natural tiene su sustento en una creencia solida que no requiere de racionalidad. Nos encontramos entonces con lo que podemos considerar preclásico; se le atribuye las leyendas, mitos y religiones puesto que su existencia no puede ser cuestionada dado su acercamiento a la fe de las personas.

Por otro lado, Antón Risco en su texto “En las ruinas circulares” propone que el fantástico clásico siempre se registra en dos movimientos: “o el personaje se desplaza y va al encuentro del prodigio o es el prodigio el que se desplaza e irrumpe en el mundo cotidiano” (Risco, 1988:139), recordando entonces que cualquiera sea la forma de encuentro, se debe dar un choque entre lo real y lo sobrenatural.

En el cine, de nuevo pensando en lo fantástico como sistema y no género, hay múltiples ejemplos del paradigma clásico. Pensemos entonces en *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1920) del director Friedrich Wilhelm Murnau, cinta en la que los personajes Hunter y su esposa Ellen viajan a Transilvania para cerrar un negocio inmobiliario con el conde Orlok donde tras firmado el contrato y muchas desventuras descubren que el conde es en realidad un vampiro. Una criatura externa a las leyes naturales en que vivimos y que actúa en contra de la vida de los protagonistas al buscar alimentarse de su sangre. Aquí el vampiro representa lo otro, lo sobrenatural, algo a lo que debe temerse y del que se tiene la naturaleza de huir o alejarse debido al posible peligro que representa su existencia.

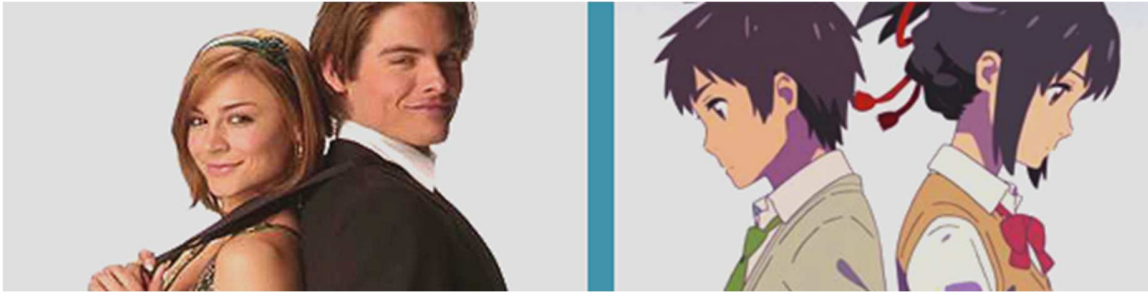
Aunque esta otredad se ejemplifica como algo objeto de miedo, el fantástico clásico posee otros ejemplos donde lo otro no es temido, aunque en cierta forma el rechazo debido al choque con la realidad continua presente.

Tal es el caso de *It's a boys & girls thing* (2006), película de comedia romántica americana del director Nick Hurren que cuenta la historia de Woody, capitán del equipo de americano y el chico más popular de la escuela y Nell, una chica seria y profundamente comprometida con sus estudios. La pareja, tras ser forzados a formar equipo durante un viaje escolar al museo, hacen enfadar a la estatua del dios Tezcatlipoca quien los castiga intercambiando sus cuerpos.

Para ejemplificar el fantástico clásico se ha seleccionado esta película por su similitud con *Your Name*, en el sentido temático y genérico. Se muestra a continuación una tabla con 10 elementos representativos que se han elegido considerando la relevancia que tienen dentro de la narrativa de la cinta objeto del trabajo.

ELEMENTOS REPRESENTATIVOS	YOUR NAME	IT'S A BOYS & GIRLS THING
Los personajes son adolescentes	X	X
Los personajes tienen personalidades o estilos de vida contradictorios	X	X
Los personajes se conocen		X
La primera reacción del personaje es tocar los genitales del otro	X	X
Se muestran escenas de la rutina familiar de los personajes	X	X
Sus acciones ocurren en un ambiente escolar	X	X
Los personajes se enamoran	X	X
El intercambio se acepta con naturalidad	X	
Regresan a su cuerpo original sin ninguna intervención de la otredad	X	X
Los personajes terminan como pareja romántica		X

En el caso de *It's a boys & girls thing* (2006), es importante ver que el conflicto al que se enfrentan los personajes transcurre sobre todo en un ambiente donde ambos personajes tratan de comportarse como el otro mientras buscan una forma de regresar a su respectivo cuerpo, rechazando la idea de ser descubiertos por sus pares e imitando lo que suponen es el actuar de su compañero.



It's a boys & girls thing (2006). Your Name (2016).

Lo fantástico clásico se muestra entonces con la presencia de la estatua del dios que a su vez representa aquel ser sobrenatural que irrumpe en la vida normal de los personajes y que a través de un suceso sobrenatural (el intercambio de cuerpos), agrede su mundo.

La búsqueda casi desesperada de regresar a su propio cuerpo es la muestra del rechazo a este ente, a esta otredad que, de la misma forma en que aparece, sale de la realidad presentada y obliga a los personajes a regresar a su vida normal, pero dejando una enseñanza sobre el actuar ajeno y logrando que surja el romance entre la pareja.

Se cumplen entonces los estereotipos de género en cuanto a la comedia romántica, en este caso haciendo uso de un fantástico clásico y una forma narrativa y de montaje clásicos. Así el chico y la chica se conocen y aunque su mundo ha sido afectado o alterado por el otro, la regla de género los une en un final feliz, donde los enamorados terminan juntos y el ente sobrenatural desaparece para que su vida cotidiana o normal regrese.

2.2.2 LO FANTÁSTICO MODERNO

Por otra parte, el fantástico moderno puede explicarse como la ruptura del paradigma clásico por la forma en que se combinan los elementos de ese sistema, pero además por el uso o apropiación que se hace de la conciencia de la especificidad y las reglas del fantástico mismo, esto quiere decir que se hace uso “de lo maravilloso para construir una nueva forma de fantástico” (Nieto, 2015:131).

Una forma de reconocer lo fantástico moderno de acuerdo con Omar Nieto sería entender que la otredad, lo sobrenatural, pasa de ser externo a interno; es decir que la otredad es sustituida paulatinamente por temores apreciables a partir del psicoanálisis, es decir dentro de los fantasmas del ser humano.

Sobre la literatura Jaime Alazraki habla de un neofantástico que concuerda con la idea de lo moderno que presentamos aquí, en su libro *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico* dice:

[...] si para la literatura fantástica el horror y el miedo constituían la ruta de acceso a lo otro, y el relato se organizaba a partir de esa ruta, el relato neofantástico prescinde del miedo, porque lo otro emerge de una nueva postulación de la realidad (p. 28).

Es entonces que el psicoanálisis tiene cabida dentro de lo fantástico, no negando las ideas, dolencias o enfermedades psicológicas que el humano pueda tener, sino como una representación de sí mismo dentro de un concepto.

Al respecto Flora Botton menciona que si bien el psicoanálisis siempre ha tenido influencia en la literatura contemporánea, esta no parece tener influencia en la sustitución de ciertos temas o la forma en que se tratan a través del tiempo sino que se ha ido introduciendo en ellos, esto quiere decir que la otredad en lo moderno “esta oculta textualmente dentro de la narración hasta que emerge desde el universo del protagonista o algún personaje específico” (Nieto, 2015:139); haciendo que el elemento aparezca como una irrupción insólita que de nuevo se contrapone a la vivencia normal del personaje, por ejemplo una epifanía. Sin embargo, en este caso la congruencia no depende únicamente de este choque con la realidad

sino de la forma en que el mundo se muestra en el relato, con sus propias reglas y posibilidades para instaurar en un estado “real” un sobrenatural naturalizado, una falta de problematización hacia lo extraño, una aceptación inmediata.

Así, se piensa en el mundo como un siniestro, de acuerdo a la concepción de Freud, que piensa el concepto como “aquella suerte de espantoso que es propio de las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 1919:2), en el cual los límites entre lo fantástico y la realidad se vuelven difusos pues para su manifestación se requiere de la represión, el mantener este siniestro oculto para posteriormente ser liberado mediante una epifanía, de forma que en lo moderno lo que teníamos como fantástico se presenta ante nosotros como algo natural. Al igual que en el sistema de lo fantástico clásico, Nieto crea un esquema para representar cómo se desarrolla el sistema del fantástico moderno:

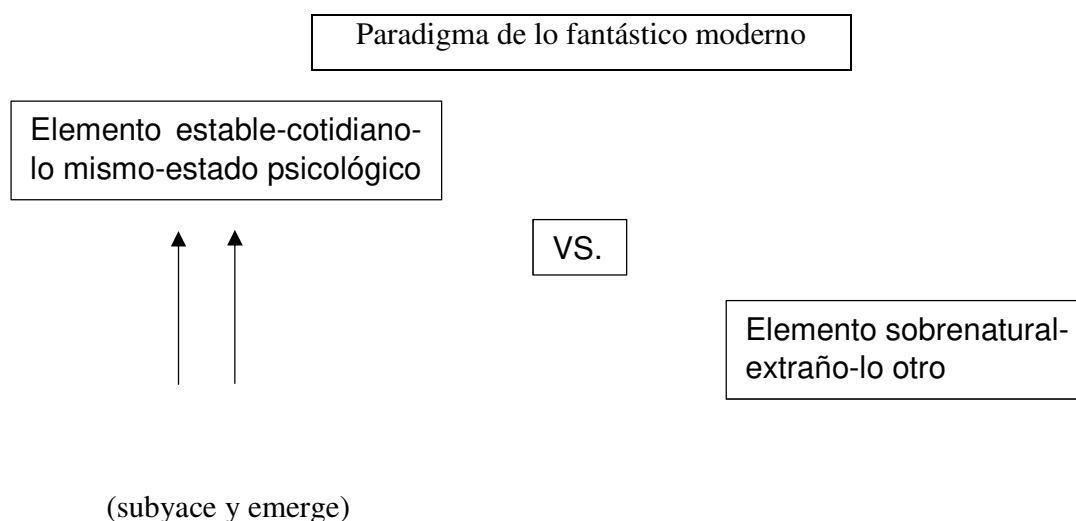


Figura 2. Paradigma de lo fanático moderno. Nieto, 2015, p. 106.

Para el autor este paradigma puede resumirse a través de 3 características:

- Hay un elemento insólito, transgresor, la otredad es interior, personal, está oculta, subyace y en un momento dado emerge.
- El texto se presenta como alegoría de esta condición.
- El texto hace lo posible por ocultar lo sobrenatural, y para tal efecto busca la naturalización.

Sobre este último elemento es que entra en juego el concepto de lo onírico como un sueño maravilloso o no, en que se hace un ejercicio estético, subjetivo, inconsciente y con registros individuales de experiencias extraordinarias donde es el estudio del sueño quien permite adentrarse en las necesidades que el personaje busca cubrir, que se convierte en un espejo de su alma y forma una verosimilitud a partir de la libertad creadora de este campo de estudio.

De forma general podemos decir que el paradigma moderno busca desvirtuar los límites entre lo real y lo imaginario sin rechazar la idea de transgresión de la realidad. El ejemplo de esto podemos verlo en el libro *La metamorfosis* (1915) de Franz Kafka donde el protagonista, Gregorio Samsa, despierta convertido en un monstruo insecto, algo sobrenatural que inicia con la idea de que el acontecimiento no es más que un sueño y que a pesar de la falta de explicación dentro de la narrativa del porqué de la transformación se toma como natural, tanto así que los personajes buscan aprender a convivir con esta nueva criatura. Sin embargo, lo fantástico moderno, más allá de esta naturalización de la otredad usa el psicoanálisis para dar explicación de la transformación, entendiendo el relato como un reflejo de la sociedad que rechaza al ser extraño, quien no tiene mayor posibilidad que recluirse, es decir, esconder a ese “ser monstruo” que no cumple con los estándares sociales.

Dentro del cine podemos ver el uso del fantástico moderno en la película *Moglie e Marito* (2017) del director italiano Simone Godano, donde se cuenta la historia de Andrea y Sofía, una pareja de casados que se encuentra al borde del divorcio. Andrea que es un doctor e investigador, crea una máquina que busca entender la mente humana, sin embargo, al probarla en sí mismo y su esposa termina intercambiando cuerpos con ella; solo para descubrir al final que no se trata de un intercambio real, sino que la máquina los hizo ponerse en el lugar del otro, es decir, que su mente los hace actuar como creen que el otro lo haría de estar en su cuerpo. Gracias a esto logran mejorar su relación, volver a enamorarse y seguir casados.

De forma similar a *It's a boys & girls thing*, cuenta con ciertos elementos que la asemejan a *Your Name* y la integran dentro del mismo género y temática. Usando la misma tabla de 10 elementos de relevancia podemos observar con mayor detalle su semejanza.

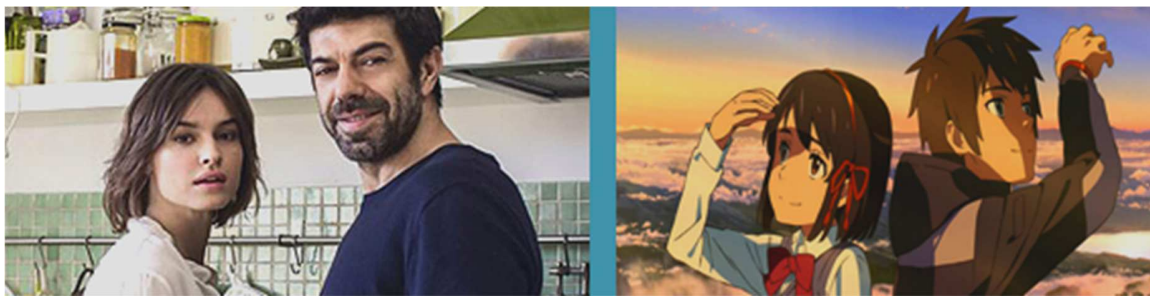
ELEMENTOS REPRESENTATIVOS	YOUR NAME	MOGLIE E MARITO
Los personajes son adolescentes	X	
Los personajes tienen personalidades o estilos de vida contradictorios	X	X
Los personajes se conocen		X
La primera reacción del personaje es tocar los genitales del otro	X	X
Se muestran escenas de la rutina familiar de los personajes	X	X
Sus acciones ocurren en un ambiente escolar	X	
Los personajes se enamoran	X	X
El intercambio se acepta con naturalidad	X	X
Regresan a su cuerpo original sin ninguna intervención de la otredad	X	
Los personajes terminan como pareja romántica		X

En este caso lo fantástico moderno se presenta al conjuntar los elementos sobrenaturales que se presentan en la existencia de una máquina que permita conocer los pensamientos de otros, aunque debido a su presentación de carácter científico dentro del filme, la sorpresa de los personajes desaparece casi inmediatamente y da paso a la naturalización.

Andrea y Sofía viven la vida del otro y tratan de comportarse con tranquilidad pues confían en que lo que están viviendo es un estado temporal que puede revertirse con el arreglo rápido de la máquina; sin embargo vemos las características propias del psicoanálisis al descubrir que las vivencias que experimentan al actuar como el otro son un reflejo de sus años de matrimonio, del conocimiento que tienen de su pareja y una autorreflexión sobre su

comportamiento; que si bien los lleva a entenderse mejor, responde a su ideal mutuo de mantener a su familia unida, a sus hijos felices y no depender tanto de su posición laboral.

Por lo tanto, tenemos que el uso del fantástico moderno corresponde al psicoanálisis y el elemento sobrenatural o extraño es solo el medio que usa la cinta para mostrar problemas más profundos, es decir, problemas internos de cada uno de los personajes que causaban una angustia psicológica y que finalmente logra eliminarse para que como pareja puedan tener un final feliz.



Moglie e Marito (2017). Your Name (2016).

2.2.3 LO FANTÁSTICO POSMODERNO

Lo posmoderno a diferencia de lo moderno no representa una ruptura con los otros paradigmas sino una yuxtaposición de elementos clásicos y modernos, donde se incluyen características propias.

De acuerdo al pensamiento de José María Mardones explicado por Omar Nieto, en lo posmoderno se “refleja una pluralidad de reglas y comportamientos que expresan los múltiples contextos donde estamos ubicados en la actualidad y en donde no hay posibilidad de encontrar denominaciones comunes (meta prescripciones) universalmente válidas para todos los juegos (casos)” (Nieto, 2015: 203).

En cuanto al fantástico posmoderno, encontramos diferentes elementos o características que varios autores mencionan como la natural evolución de lo fantástico, sin embargo, hay autores como Néstor García Canclini que además de decir que lo posmodernos no es un estilo o una evolución sino la copresencia tumultuosa de todos, es decir una hibridación, habla del posmoderno como “el lugar donde los capítulos de la historia del arte y el folclor se cruzan entre sí y con las nuevas tecnologías culturales” (García Canclini, 1990: 307).

Para este trabajo, el fantástico posmoderno se entiende como aquel que “relativiza los estatutos de realidad y sobrenatural para hacerlos itinerantes dentro de la estructura textual” (Nieto, 2015: 234), de forma que en éste se usan sistemas metafísicos, tecnológicos y creencias religiosas; yuxtaponiendo el fantástico preclásico, clásico y moderno mientras se relativizan los valores de realidad e irrealidad para causar un efecto de extrañeza. Para explicar mejor este paradigma, Omar Nieto utiliza el siguiente esquema:

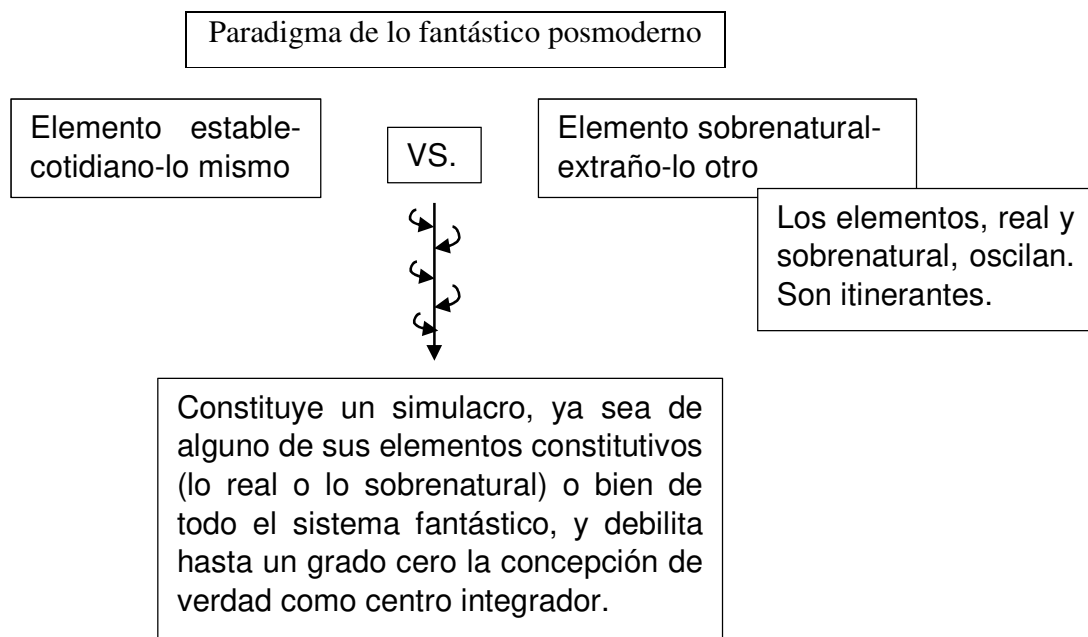


Figura 3. Paradigma de lo fantástico posmoderno. Nieto, 2015, p. 235.

Como vemos, la idea de realidad o verdad no es lo importante pues puede ser itinerante; lo principal entonces es la conjunción de elementos distintos que pueden o no presentarse dentro de este paradigma. Aquí, dice Serna Arango: “los conceptos básicos de la ciencia: espacio tiempo y materia, tampoco pasan la prueba de un minucioso examen racional” (Serna en Nieto, 1990: 83), esto hablando también de las inquietudes metafísicas manejadas por Borges y otros escritores, según quien podrían ser:

- La irrealidad del mundo que creemos conocer.
- El problema del tiempo y la posibilidad.
- La identidad.
- La relación entre el azar, el libre albedrío y el destino del hombre.
- La idea del tiempo como esencia de la existencia.
- La religión, la metafísica y las letras, como producto del lenguaje. (Nieto, 2015: 240).

Uno de los argumentos principales dentro de este paradigma es el de mirar hacia una cultura universal, a veces haciendo uso de la intertextualidad y otras veces mediante la reconstrucción. Buscando simular géneros discursivos que al saberse irreales persigan un concepto de realidad totalmente arbitrario. Según Omar Nieto, en este tipo de fantástico la

realidad puede ser irrealidad, la irrealidad real y también irreal, y el extremo en que coexistan estos tres. Es decir que en este paradigma todo está permitido.

El tiempo, la identidad, el sueño, el juego, la naturaleza de lo real, el doble, la eternidad. Estas preocupaciones aparecen hechas historias que suelen comenzar, astutamente, con detalles de gran precisión realista y notas, a veces, de color local, para luego, de manera insensible o brusca, mudar hacia lo fantástico o desvanecerse en una especulación de índole filosófica o tecnológica. (Vargas Llosa en Zavala, 1999: 359).

Siguiendo el texto de Omar Nieto y al tratar de sintetizar en cierta forma los elementos que componen el fantástico posmoderno, se crea la siguiente lista de características:

- La realidad es concebida como un discurso propio de cada historia.
- No es la verdad científica universal la que rige la vida cotidiana, sino las distintas “verdades” individuales, conviviendo con la primera.
- Existe una combinación de los elementos de lo fantástico clásico y moderno.
- Se hace uso de una intertextualidad interna; es decir que se usan citas falsas o bien elementos que existen dentro del universo del creador de la obra.
- Se relativiza los estatutos de la realidad y sobrenatural para hacerlos itinerantes dentro de la estructura del film.

En *Your Name* encontramos todo un desarrollo del fantástico posmoderno; a continuación, se analiza la película separando los elementos que la conforman.

2.2.3.1 ANÁLISIS DEL FANTÁSTICO EN YOUR NAME

Aunque anteriormente se ha hablado de tres paradigmas de lo fantástico, en el caso de *Your Name* es necesario hacer mención de un cuarto, el Fantástico Preclásico. Este último se relaciona con lo maravilloso. Lauro Zavala, menciona que este tipo de fantástico surge de la imposibilidad de percibir el ente extraño o sobrenatural como algo natural, es decir, “lo maravilloso requiere una creencia sin mediación de la razón (de manera similar a la fe), [...] lo imposible es considerado como incuestionable” (Zavala en Nieto, 2015: 15 – 16).

De esta forma el fantástico preclásico usa elementos que se componen en parte de las creencias de las personas (religión, tradiciones o leyendas), mientras que se mantiene alejado del límite entre lo real o irreal, puesto que éstas no necesitan de una explicación racional, como ocurre con los otros tres paradigmas fantásticos, dada que su legitimación e importancia se encuentra justo en el imaginario de las personas y forma parte, muchas veces, de la cultura de un pueblo, ciudad o nación.

Dentro de la película que analizamos, existen ciertos elementos que corresponden a este paradigma y que sirven para explicar ciertos acontecimientos que viven los protagonistas. Pero además para que el espectador, que se supone conocedor de este tipo de creencias, no ponga en duda la existencia de los elementos.

Primero tenemos la importancia de la religión, se hace mención constantemente de la existencia de varios rituales en honor al dios guardián del pueblo cuyo nombre han olvidado tras un incendio donde perdieron los escritos antiguos y explicación de su religión, pero que, a pesar de ese acontecimiento, siguen venerando. Este Dios se muestra como el responsable del “Musubi” que significa la antigua manera de llamar al dios guardián local; este elemento toma un sentido religioso dado que se le da lugar como el poder del Dios que se muestra a sus creyentes a través de los hilos entrelazados, las conexiones humanas y el flujo del tiempo. Así las acciones de los personajes se encuentran determinadas por las conexiones que el dios crea; el primer ejemplo lo vemos en la secuencia 11 (Anexo 1), en el que Mitsuha y su hermana realizan una danza tradicional que representa la llegada del Dios a través de su forma

de dragón, pero además se crea un tipo de sake, kuchikamizake, que pasa a ser una parte de ellas mismas que será entregada como ofrenda al dios local.



Your Name (2016) Decoupage n°11.

Posteriormente tenemos el ejemplo de la pulsera de hilo que vemos en la secuencia 55 (Anexo 1); esta trenza representa por una parte el arte del dios y el flujo del tiempo mismo. La abuela de Mitsuha bien lo explica en la película al decir que:

“Los cordeles que trenzan, convergen y toman forma. Se enredan, se entrelazan, algunas veces se deshacen, se rompen y luego se conectan de nuevo”.

Ellos son Musubi, son el tiempo mismo; que si bien simbolizan la unión atemporal entre el destino de Mitsuha y Taki; también corresponden a la leyenda del Hilo rojo del destino, que proviene de leyendas chinas y japonesas (en el caso japonés recibe el nombre de Unmei no Akai Ito, 運命の赤い糸). Cuenta que un anciano que vive en la luna sale cada noche y busca entre los espíritus a aquellos afines a reunirse en la Tierra, y que tienen algo que enseñarse mutuamente, cuando los encuentra les ata un hilo rojo para que encuentren su camino. De igual forma, la versión china de esta leyenda, de un origen más antiguo, hace mención de este anciano conocido como 月下老人 (Yuè Xia Lǎorén), que significa literalmente: "el anciano bajo la Luna". La historia traducida al español por María Peralta y Nadia Radulovich para la revista en línea Asia Viewers, dice lo siguiente:

Érase una vez que un joven llamado Wei Gu que no podía encontrar una esposa. En un viaje para concretar un matrimonio que resultó en fracaso a la ciudad llamada Song 宋城 (Sòng chéng), vio a un hombre viejo que leía bajo la luna. Curioso, sobre el libro, Wei Gu preguntó al anciano que hacía; éste le informó que era el “libro de matrimonios” y que su deber era atar un hilo rojo entre una pareja para que sean marido y mujer.

Desesperado por encontrar una esposa, le preguntó a Yuè Lǎo si le podía mostrar a su futura esposa. Wei Gu entonces vio a una vieja y pobre mujer que llevaba en brazos a una niña de tres años. Según el anciano, la niña sería su futura esposa.

Indignado, le ordenó a su sirviente matar a la pequeña, pero afortunadamente, el criado sólo logró herirla. Años más tarde, un alto funcionario ofreció a su hija en matrimonio a Wei Gu que felizmente aceptó.

En la noche de bodas, notó una cicatriz entre las cejas de su esposa y le preguntó cómo había ocurrido. Ella le contó de un incidente cuando era niña en la que fue lastimada por un hombre en la ciudad Song. Wei Gu se dio cuenta de que su esposa era la niña a quien había tratado de matar.

Aceptar esto, o al menos considerarlo, es un consuelo secreto dentro de la cultura asiática; se dice entonces que “nuestros pasos, por más obstinados que a veces nos parezcan, saben la ruta y la geografía de sus múltiples destinos amorosos y por lo tanto no existen “tropiezos” o decisiones mal tomadas” (Cultura Inquieta, 2015).

A pesar de tratarse de una leyenda de origen asiático, podemos encontrar una similitud importante con la cultura global puesto que las leyendas sobre seres unidos a través de algo superior a su existencia misma, es decir gracias o a consecuencia de una intervención divina se remontan hasta famosas leyendas griegas como “El Mito del Andrógino, que cuenta Aristófanes en “El Banquete” de Platón, que nos dice que, en la antigüedad, la humanidad se dividía en tres géneros, el masculino, el femenino, y el andrógino (del griego Andros-Hombre

y Gino-Mujer). Los seres que pertenecían a esta última clase eran redondos, con cuatro brazos, cuatro piernas, dos caras en la cabeza y, por supuesto dos órganos sexuales. Estaban unidos por el vientre. Eran seres tan terribles por su vigor y fuerza que se sintieron suficientes para atentar contra los dioses. Puesto que Zeus no podía destruir la raza humana, dado que ésta era la que adoraba a los dioses, los castigó partiéndolos por la mitad. Apolo los curó dándoles la forma actual que tienen ambos sexos. El Amor desde tiempos inmemoriales trata de unirlos, de manera que, cuando se encuentran se unen de tal forma que es para toda la vida, tratando cada uno de reunirse y fundirse con el amado y convertirse de dos seres en uno solo, de manera que tan solo podría alcanzar la felicidad nuestra especie cuando se dé el tiempo en que la mitad de la Humanidad se encuentre con su otra mitad.

La importancia de estas creencias dentro del film, recae en dos puntos principales: primero en lograr una conexión con un espectador que no necesariamente debe tener un conocimiento exacto de la leyenda asiática, ya que logra identificarse con leyendas que son más cercanas a él y no sufre de una frontera cultural.

En segundo lugar, se justifica la relación que se genera entre Mitsuha y Taki, pues nos vemos obligados a admitir que la unión entre ambos personajes y su romance esta predestinado.

Ahora bien, existen otros elementos que corresponden a los distintos paradigmas fantásticos y que explican ciertos detalles desde un punto de vista completamente racional e interno al film. De esta forma, *Your Name* cuenta con dos elementos que pertenecen al fantástico clásico, el primero de ellos corresponde al Cometa Tiamat que representa el mayor y más importante ente dentro el film; aquel que atemoriza e irrumpe en la vida cotidiana de los personajes y que, en este caso, destruye el lugar donde habitan. Dentro de la película se cuenta que un cometa con un periodo orbital de 1200 años es próximo a pasar sobre la Tierra, la fecha aproximada es el 4 de octubre; este es el primer momento en que un ente externo a la normalidad de los personajes, Taki y Mitsuha, se hace presente. Su importancia recae en que el cometa marca el límite agredido del mundo familiar, se trata de un elemento externo al hombre que genera un terror imaginario en el seno del mundo real pues al trasladar este fenómeno fuera de la cinta nos enfrentamos ante la posibilidad de que un cometa realmente se estrelle contra la Tierra.

En este caso, el cometa representa una fuerza abstracta que está ligada al dios que anteriormente mencionamos en el fantástico preclásico, pero tiene una función doble, por un lado, es parte de la línea que une el destino de los personajes, pero por otro cumple con las reglas de la racionalidad, representa lo abyecto, es decir, un símbolo de la otredad que es externo al hombre.

De esta forma el cometa es una trasgresión producida dentro de un relato ambientado en un mundo conocido que busca ser semejante al del espectador. Cumple su papel de aniquilación cuando durante el festival de otoño, dentro del tiempo de la película el 4 de octubre de 2013 a las 20:25, el núcleo se rompe y un pedazo cae sobre Itomori, a pesar de que en las noticias por televisión se menciona que está dentro del límite Roche por lo que el núcleo no debería causar daño; este suceso se dice ocasionó la muerte de más de 500 personas, según lo que Taki revisa en varios periódicos tres años después.



Your Name (2016) Decoupage n°31.

Si bien el cometa cumple como elemento atemorizante, al momento de su caída se entiende su segunda función; es desde que éste se acerca a la Tierra y hasta que se destruye que los intercambios de cuerpos entre los personajes son posibles, por lo que podemos decir que también cumple la función de ser el causante de estos intercambios, es decir, ser el nexo a través del tiempo y espacio que une a los protagonistas.

Sin embargo, descubrimos que este suceso no es único de la historia que se cuenta en la cinta, sino que es un fenómeno repetitivo puesto que se menciona que el lago de Itomori fue formado por un meteoro que cayó hace 1200 años, esto se refuerza con la imagen que Taki ve dentro de la cueva que representa el Inframundo o Kakuriyo, es decir el lugar donde habita el dios del pueblo; en el techo se ve brevemente un dibujo de un cometa que es la misma imagen que se nos muestra cuando el cometa se rompe y está a punto de caer sobre el pueblo.

Por otro lado, un segundo elemento clásico dentro de *Your Name* es el Tasokare, que significa “¿Qué es eso?” y es el origen de la palabra Tasogare-doki o Katawaradoki. En el film se explica su significado como “Crepúsculo”, cuando no es de día ni de noche, cuando el mundo y alguien encuentran algo no humano; o como puede conocerse fuera de la cinta, la hora mágica.



Your Name (2016) Decoupage n°70.

La relación de este momento con la película tiene que ver con el tiempo en que ambos personajes logran estar en el mismo plano temporal y espacial.

Al tratarse de un tiempo irreal y místico cercano al Kakuriyo, nos encontramos ante un suceso sobrenatural que de nuevo y, al igual que el cometa, agreda la normalidad en la que se mueven los protagonistas, creando un espacio entre 2013 y 2016 para que puedan encontrarse; sin embargo y para cumplir con la advertencia que la abuela de Mitsuha (para regresar al mundo

normal tras entrar el espacio del Kakuriyo se debe dejar atrás lo que sea más importante para la persona), al terminar el Crepúsculo, tanto Taki como Mitsuha pierden sus recuerdos.

Es aquí que nos encontramos con los elementos del fantástico moderno, tanto lo onírico como el olvido de los sueños. Habría que explicar entonces que en esta película los intercambios de cuerpos se mencionan por primera vez como un descubrimiento de los protagonistas que consiste en que dentro de sus sueños están cambiando de lugar; pero a pesar de que esto en sí mismo representa un suceso sobrenatural, se acepta con normalidad por los personajes.



Your Name (2016) Decoupage n°72.

Taki y Mitsuha toman estos “sueños” como algo que tiene impacto real en sus vidas pues la reacción de quienes los rodean lo demuestran. Cumpliendo con la naturalización de lo fantástico, ambos crean reglas para proteger su estilo de vida, es decir, aceptan el hecho sin temor ni rechazo y lo asimilan en su vida cotidiana; además de dejar reportes en el celular que ayuden al otro a sobrellevar el misterioso fenómeno.

Ahora bien, aunque como espectador nosotros sabemos que los intercambios se deben al cometa, desde la perspectiva del fantástico moderno que incluye el psicoanálisis podemos ver otra razón por la que estos personajes viven la vida de otra persona.

Taki y Mitsuha entienden que de forma aleatoria cambian de conciencia, desconocen en ese momento la razón, sus recuerdos de lo que ocurre durante el intercambio son borrosos y aunque ya hemos dado una razón para que olviden los sueños, que es interna a la cinta, visto

desde la psicología donde lo que se recuerda del sueño, según Freud, siempre está mutilado, es lagunoso y es incoherente, explicamos que este olvido de los sueños es una respuesta a una resistencia, es decir un efecto de la censura psíquica que viene a reprimir algunos contenidos del inconsciente por considerarse contrarios al ideal del Yo.

De acuerdo con Freud, “el olvido de los sueños depende mucho más de la resistencia que de la ajenidad entre el estado de vigilia y el del dormir” (Freud, 1900:515), es decir que la resistencia o represión de un deseo que no podemos conscientemente expresar es el que desenvuelve el proceso onírico y al despertar obliga al olvido puesto que “toda vez que un elemento psíquico se enlaza con otro por una asociación chocante y superficial, existe también entre ambos un enlace correcto y que cala más hondo, sometido a la resistencia de la censura” (Freud,1900:136).

A pesar de esta situación, todo lo que se ha olvidado del contenido del sueño puede ser rescatado a través del análisis del mismo, es decir de terapias, esto porque en estas sesiones se busca que la resistencia disminuya, aceptando el deseo que motiva al sueño que va desapareciendo y logrando su recuerdo. Esto ocurre también en *Your Name*, pues los recuerdos que pierden al salir del Kakuriyo representan estos sueños olvidados, para el lector la duda sería entonces ¿cuál es la resistencia que enfrentan?



Your Name (2016) Decoupage n°12.

El deseo reprimido que poseen los protagonistas y que trasciende del género de la película, se refiere a la identificación y el enamoramiento. A pesar de que *Your Name* es una comedia romántica que por definición requiere exista un romance, lo cierto es que los encuentros entre ambos personajes son casi inexistentes. El elemento fantástico, es decir el intercambio de cuerpos, es la estrategia a través de la cual se muestra la naturaleza del hombre, el deseo de identificarse con otro y que según Freud podemos definir como “la manifestación más temprana de un enlace afectivo a otra persona” (Freud, 1921:76). Ésta es posible dada la actitud o voluntad de colocarse en la situación que está viviendo otro.

Taki que es un chico de 17 años vive en Tokio, lleva una vida agitada; su familia se limita a su padre con el que no tiene una relación muy cercana y los amigos que lo rodean, tanto Tsukasa como Shinta, y sus compañeros de trabajo. Por otro lado, Mitsuha es una chica de 17 años que vive en un pequeño pueblo de Japón, Itomori; su familia vive bajo una estructura matriarcal y aunque no tiene una buena relación con su padre, pensando que no vive junto a su hermana, abuela y ella, lo cierto es que la posición femenina como autoridad está presente. Lo vemos incluso cuando ella le pide a su padre, el alcalde, que evacue el pueblo.

El deseo al que nos referíamos anteriormente sí es reconocido por Mitsuha, pues ella desea reencarnar como un chico de Tokio, pero el olvido del proceso onírico nos demuestra que, incluso expresándolo, el deseo de vivir la vida de otra persona sigue siendo sujeto de una censura psíquica.

Como mencionamos, en esta película la identificación está sujeta al enamoramiento, porque durante este proceso, “el objeto [la persona amada] es tratado como el propio Yo del sujeto [...]. El objeto sirve para sustituir un ideal propio y no alcanzado del Yo” (Freud, 1921:92 – 93), es decir que tanto Taki como Mitsuha están enamorados no solo por la regla del género cinematográfico sino por la intensidad de ser otra persona.

Un ejemplo de esto ocurre cuando Taki busca el sake creado por Mitsuha y se refiere al mismo no como un objeto ajeno sino como uno propio, es decir que habla del sake como si él lo hubiera hecho y de la otra botella, la que contiene el sake de Yotsuha, como la que hizo su hermana. Como espectadores, sin embargo, sabemos que Yotsuha no es hermana de Taki, sino de Mitsuha; por lo que los personajes ya se encuentran en una situación donde se ven

reflejados en el otro, la necesidad de estar juntos no es propiamente por un romance sino para completar su ideal del Yo.

Aun así, y aunque al final de la cinta los personajes no recuerdan nada de los acontecimientos que vivieron, la resistencia o censura psíquica se termina, esto porque ambos aceptan el hecho de necesitar algo o a alguien que los complete, significando entonces que han dejado atrás su resistencia de admitir el deseo inconsciente para pasar a ser un deseo consciente, un ideal que puede cumplirse. De nuevo aparece el elemento fantástico, logrando que los personajes se encuentren a pesar de no tener memorias del otro, así resurge el sentimiento de enamoramiento que los hace buscarse a través de la estación de trenes y la ciudad.

Otros elementos del fantástico posmoderno, la intertextualidad y el uso de elementos comunes para crear un universo único del autor, también se presentan en *Your Name*. Para esto se usan ahora dos las películas en las que el director de la cinta, Makoto Shinkai, ha trabajado y que son próximas la una a la otra por la fecha en que se realizaron y estrenaron; se trata de: *5 centímetros por segundo* (2007) y *El jardín de las palabras* (2013).

A pesar de que estos filmes hablan de historias distintas, con protagonistas completamente distintos a los de *Your Name*, lo cierto es que se desarrollan dentro de un mismo universo, por lo que comparten paisajes que se han convertido en cierta forma en la firma del director; tal es el caso del uso de vías de trenes y los trenes en sí mismo como elemento de unión entre los personajes, las estaciones de trenes son un ejemplo de lugar de encuentro o bien separación. Las imágenes de pies son repetitivas a lo largo de sus films, como también lo son el uso de paisajes amplios de ciudades, cielos azules y estrellas o cometas.



5 centímetros por segundo (2007).

En las tres películas se utiliza y menciona la estación de Tokio como principal espacio de desarrollo de los personajes, un espacio en que bien se encuentran o que refleja la idea de desconexión humana, que es otra característica del cine de Shinkai. En sus trabajos podemos observar ciertos patrones o elementos que se repiten:

- Las historias que cuenta son romances.
- Los personajes son jóvenes en edad adolescente.
- El ambiente en que se conocen o desarrollan siempre es escolar.
- La naturaleza está unida a ellos. Se los coloca en paisajes con muchos árboles y cielos amplios.
- A pesar de tratarse de comedias románticas, la pareja no termina unida.

Your Name representa una excepción de este último elemento, aunque se trata de una comedia romántica posmoderna con un final abierto, gracias al análisis de forma y de los elementos posmodernos dentro de su fantástico sabemos que los protagonistas terminaran en una relación romántica, sin embargo, no podemos negar que la película no nos muestra eso.

En *5 centímetros por segundo (2007)* y *El jardín de las palabras (2013)*, por otro lado, se muestra expresamente que el romance entre los personajes es imposible y sus caminos no volverán a unirse. Aunque es cierto que el camino de los personajes es distinto, dentro del

universo que apreciamos sobre todo en *Your Name*, podemos encontrar elementos que hacen referencia a las otras dos películas.

A continuación, se hace la comparación de los elementos que se ven en las tres películas:

- 1) El restaurante italiano en que Taki trabaja se llama “Il Giardino Delle Parole”, que al traducirse al español significa *El jardín de las palabras* y que es el título de otra película.



- 2) El nombre de la profesora de Mitsuha no se revela completo, se le menciona únicamente como “Yuki-senpai”, sin embargo, por su apariencia, vestuario y la abreviación de su nombre sabemos que es la protagonista de la película *El jardín de las palabras*, Yukari Yukino.



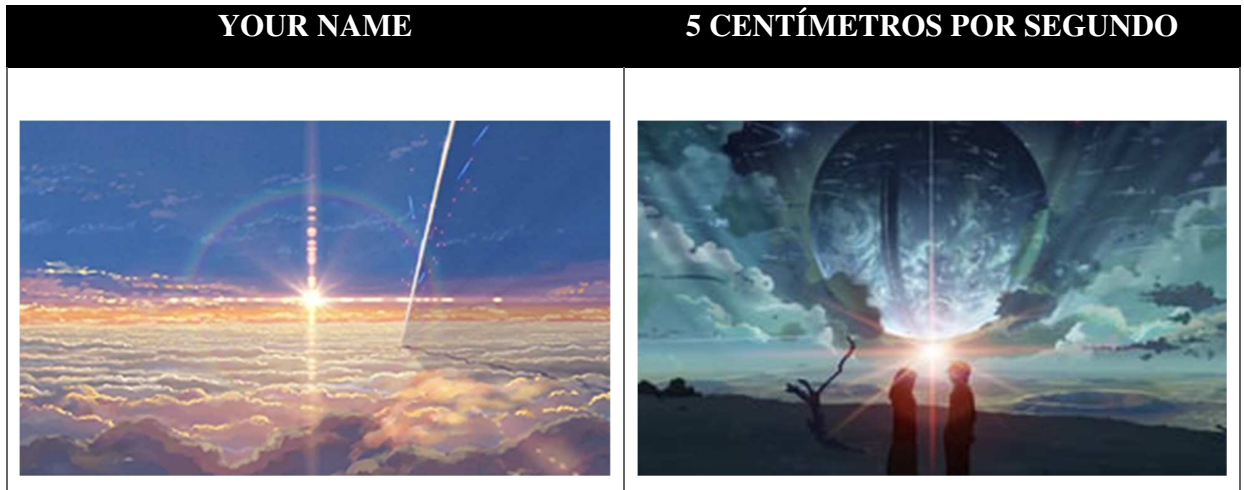
- 3) Takao Akizuki aparece en una de las escenas finales de *Your Name*. Se muestra el camino de Mitsuha por la ciudad, pero en cierto punto la imagen la deja de lado para enfocar a otro personaje que por su apariencia podemos decir el protagonista de *El jardín de las palabras*.



- 4) Se hace referencia a *5 centímetros por segundo* cuando los protagonistas, Takaki y Akari se encuentran y cruzan caminos en la calle; Taki y Mitsuha hacen lo mismo sobre un puente peatonal. En ambas escenas los personajes voltean a ver al otro, sin embargo, no se reúnen.



- 5) Elementos espaciales. Se habla de transbordadores espaciales y cometas. En *5 centímetros por segundo* el protagonista masculino Takaki está muy interesado en las exploraciones espaciales, en sus sueños ve un cometa e incluso se muestran escenas del cometa estrellándose contra la Tierra, lo que alude al cometa y lo que sucederá en *Your Name*.



2.3 LO POSMODERNO

Cuando hablamos de comedia romántica y fantástico es claro que se trata de dos géneros cinematográficos distintos, sin embargo, a través de la evolución del primero hemos visto que los entes u objetos fantásticos están cada vez más presentes dentro de las películas. Un rasgo característico de toda película posmoderna es la yuxtaposición de elementos clásicos y modernos, sin embargo, podemos comparar el resto de elementos de este paradigma aplicados a la comedia romántica y al fantástico para demostrar que existen bastantes similitudes entre ambos géneros.

COMEDIA ROMÁNTICA POSMODERNA	FANTÁSTICO POSMODERNO
Hibridación de géneros	Hibridación de géneros
Sentimiento de asociación con el espectador	La realidad es concebida como un discurso propio de cada historia
Se presentan barreras geográficas, emocionales, cronologías o incluso mortales	Se presentan barreras metafísicas, tecnológicas o de creencias religiosas
Se usan imágenes o personajes opuestos que en realidad se complementan	Se usa el psicoanálisis asociado al protagonista o bien al objeto extraño
El encuentro con el otro es una forma de encuentro interior	La cotidianidad se crea a partir de las “verdades” individuales
Existe un autoreferencialismo vago	Se hace uso de una intertextualidad interna

Con el cuadro anterior observamos que en la comedia romántica posmoderna se busca un sentimiento de nostalgia en el espectador a través de la idea de asociación, esto es similar a lo que busca el fantástico posmoderno en cuando a que la realidad se concibe como individual

al personaje o historia. En ambos casos se espera que el espectador logre posicionarse como elemento central de la película, es decir, se sienta identificado.

Los personajes enfrentan obstáculos geográficos, emocionales, cronológicos, tecnológicos o metafísicos. La comedia romántica tiene como regla la unión de los personajes en una relación afectiva, por muy extraño o forzado que parezca para el espectador; mientras que el fantástico posmoderno tiende a buscar la naturalización del objeto extraño. De forma que no son extraños los viajes en el tiempo o espacio siempre que se cumpla el objetivo, sea este la unión romántica o la naturalización del objeto sobrenatural.

El fantástico posmoderno toma de lo moderno el uso del psicoanálisis, de forma que el elemento extraño que se presenta en una historia es un reflejo de la psique del personaje. En el caso de la comedia romántica posmoderna, son las imágenes las que nos presentan a los personajes, por lo general, como seres visiblemente opuestos. En realidad, en ambos géneros nos encontramos frente al deseo psicológico de complementación, una forma de encuentro interior, ya sea a través de otra persona, en una relación romántica, o bien a través de un objeto sobrenatural que se adentra en la cotidianidad del personaje y en lugar de ser una amenaza se convierte en parte de él mismo.

Por último, en ambos paradigmas hay una presencia de una intertextualidad interna; en el caso de la comedia romántica se trata de una referencia a otras películas del mismo género, sobre todo a las que pertenecen al paradigma clásico, mientras que en el fantástico se trata de universos unidos o bien de determinados paisajes o temas que se han convertido en una especie de firma del director.

Al combinar ambos paradigmas nos enfrentamos a la búsqueda del equilibrio entre lo cognitivo y lo emocional dentro de las relaciones románticas actuales, que ponen su énfasis en el “autocuidado para la adquisición de habilidades para el manejo del compromiso con reciprocidad en la búsqueda del bienestar y satisfacción personal” (Pedroza, 2017: 9). Tal es el ejemplo de *Your Name*, sobre la que ya desarrollamos sus elementos fantásticos pero que ahora analizamos como comedia romántica en una misma dimensión genérica.

La película hace uso de personajes comunes que facilitan la identificación con el espectador al tratarse de dos adolescentes en entornos familiares medianamente estables; mientras que

los personajes que rodean a los protagonistas se desarrollan a través de relaciones más complejas y de desapego o separación. Poniendo en duda los valores tradicionales, en cierta forma publicitarios, que vemos en el cine clásico.



Your Name (2016) Decoupage n°43.

Por ejemplo, el padre de Mitsuha decide convertirse en político en lugar de hacerse cargo del santuario de la familia, dada que esta era la obligación de su fallecida esposa y por tanto al estar ella ausente él decide evitar esa responsabilidad. Aunque esto lo lleva a alejarse de sus hijas.

Por otro lado, el padre de Taki se muestra como un hombre soltero, lo que de nuevo hace énfasis en las relaciones románticas complicadas y enfocadas hacia la separación, elemento clave de la comedia romántica moderna. Taki y su padre, viven solos en un pequeño departamento, según vemos en los recuerdos del chico. Su relación no parece del todo cercana pues incluso cuando el protagonista se embarca en la búsqueda de Itomori, la única mención de preocupación se da por sus amigos.

En cuanto a la puesta en escena podemos hablar de protagonistas con buena salud, heterosexuales, un grupo de amigos y personalidades carismáticas. El punto de vista de la cámara es transparente, las imágenes en su mayor parte son luminosas; incluso durante las escenas en que Taki parece devastado no se pierde color ni brillo; sin embargo, esto puede deberse al tipo del recurso poco convencional que se usa, siendo este la animación japonesa.

Siguiendo con los elementos posmodernos que se presentan en *Your Name*, tenemos que la música tiene una función didáctica; es alegre en varias ocasiones, acentuando las partes cómicas, pero también da una sensación de calidez. Se usa un montaje sincopado, con un simulacro del final al iniciar la cinta y *jump cuts*, este elemento lo analizaremos a fondo más adelante dada su importancia en cuanto a la composición del género y forma de esta película.

En gran medida esta parece ser una película clásica, sin embargo, esto se debe a la tendencia de las comedias románticas posmodernas de acercarse al paradigma más tradicional. Aquí, si bien los protagonistas por separado parecen ser comunes, en realidad son opuestos. Son contrarios hasta un punto alarmante, así como lo es el entorno en que viven, pero esto mismo no evita que encuentren una forma de complementarse para que la relación romántica se logre.

Aunque ya hablamos sobre la justificación psicoanalítica que el fantástico moderno le otorga a este hecho, no podemos negar que también es un elemento necesario dentro de este tipo de comedias románticas. Otra referencia más a la hibridación genérica que se hace con el género fantástico.

De esta forma, *Your Name* logra su objetivo como comedia romántica posmoderna al otorgar un sentimiento de asociación o identificación con el espectador, así como hace con su falso final trágico. Aunque es verdad que la pareja protagonista no termina en una relación, dado que ambos perdieron sus recuerdos, en la última escena se los muestra preguntando: “¿Cuál es tu nombre?”; lo que conforma un final abierto.

Es en este punto donde los elementos de forma; la imagen, montaje y narrativa de la película toman un papel sumamente importante. Ya hemos mencionado la tendencia de toda comedia romántica posmoderna a seguir los patrones clásicos y esto se aplica también al final, que debe ser feliz, con una relación romántica estable. En esta película, a primera vista, parece que esta característica no se logra; sin embargo, en el capítulo siguiente analizaremos estos elementos para comprobar que en realidad el final feliz sí está presente.



Your Name (2016) Decoupage n°86.

Si bien la situación actual en la que nos encontramos, donde la globalización y los nuevos ideales u objetivos de vida han cambiado, los géneros cinematográficos siguen en constante evolución y se adecuan a las nuevas problemáticas que el público presenta.

Las comedias románticas son un ejemplo claro de cómo las películas se han vuelto cada vez más cercanas al espectador, al punto de lograr la identificación de éste con los personajes. Un ejemplo lo tenemos con películas como *Vaseline* (1978) de Randal Kleiser y *Annie Hall* (1978) de Woody Allen, que a pesar de ser del mismo año muestran dos romances completamente diferentes. Y es que en el film de Allen se muestran ya preocupaciones más humanas sobre el consumismo y la inmersión de los medios masivos; podríamos decir entonces que el segundo film da ya un paso adelante dentro del paradigma posmoderno.

Habría que resaltar también la cada vez más frecuente hibridación de géneros, donde el fantástico parece haberse convertido en el ideal, pues su diversidad de elementos y la forma en que funcionan con respecto a cómo el ente sobrenatural puede pasar de un objeto natural o maravilloso a un producto de la psique humana, deja que las posibilidades en cuanto a su función narrativa sean más amplias y se logre una mezcla natural entre ambos géneros.

La película *Your Name* no es sino la cúspide de la unión de estos géneros y sobre todo un ejemplo sumamente interesante de cómo lo fantástico pasa a ser el elemento clave en la

composición de los nuevos filmes. Ya sea que hablemos de ella como comedia romántica o de los elementos fantásticos dentro de ella.

Finalmente es la unión de estos elementos, su dimensión genérica, lo que permite que la dimensión textual de esta película cambie radicalmente y aventure a hacer uso de diferentes formas de creación cinematográfica. Haciendo que la experiencia del espectador sea cada vez más compleja, emocionante y distinta.



3. DIMENSIÓN TEXTUAL



En este capítulo se habla brevemente sobre qué es la narrativa, la temporalidad narrativa y los elementos que la conforman: orden, duración y frecuencia; con los cuales se ha creado un decoupage (Anexo 1) de la película *Your Name* en secuencias y escenas, de forma que el lector puede acudir al mismo para entender mejor cuáles son los momentos de la película que se están usando para el análisis.

A continuación, se explica el montaje y los paradigmas clásicos, modernos y posmodernos que lo componen, de acuerdo a la teoría de Lauro Zavala, para explicar la hipótesis del porqué se sustenta que la cinta hace uso de una forma moderna para su composición. Finalmente se analiza la imagen, en el sentido simbólico que se le da a las líneas y círculos dentro de la película para hacer alusión a la composición de relaciones entre los personajes y su idealización psicológica.

3.1 NARRACIÓN

La narración es “una composición estructural que relata y describe un suceso en orden cronológico o mediante un conflicto, con fines informativos y de entretenimiento” (Sulbarán, 2016: 46). Como acción, se refiere a la actividad de comunicación entre un emisor, narrador o enunciador, y un receptor, narratario o enunciatario; según la teoría de Seymour Chatman, cada uno de éstos “implica tres personajes diferentes. Del lado del emisor tenemos al autor real, el autor implícito y el narrador (si lo hay), del lado receptor, el público real (el oyente, el lector, el espectador), el público implícito y el narratario” (Chatman, 1990: 29).

Existen dos principales teorías sobre la narración, la estructuralista donde Chatman, en su libro *Historia y discurso, la estructura narrativa en la novela y en el cine*, explica que la narración se compone por la historia y el discurso. El primer concepto envuelve todo lo que se va a narrar, es decir el “Qué”, mientras que el segundo, el contenido en sí o la llamada cadena de sucesos, el “Cómo” se cuenta.

Por otro lado, la teoría formalista dice que la narración se compone de la fábula y una trama. “Chatman nos dice que cada historia puede tener muchas formas de ser narrada, es decir, diferentes tramas [...]. Ello va a depender, hablando específicamente del cine, de cómo el

director decida organizar los acontecimientos de la historia (materializada como discurso en un guion) en la obra cinematográfica” (Ortiz, 2017: 13).

En 1935 Sergei Eisenstein propone, en su teoría del montaje cinematográfico, la distinción entre el orden lógico (vorschlag) y el orden cronológico (nachschlag) de toda narración, lo que constituye una contribución notable para una definición universal de la narración. (Zavala, 2015: 72).

3.2 TEMPORALIDAD NARRATIVA

Podemos hablar entonces de la relación de la imagen que vemos en una película, la cosa filmada, con la recepción fílmica; de forma que nos adentramos a los terrenos de la temporalidad narrativa, pues debemos recordar que en la narración no solo se puede situar una acción en un plano temporal, sino que también puede ser planteada como terminada o no; dicen L. Wagner y J. Pinchon en *Grammaire du français classique et moderne*, que ningún proceso puede llevarse a cabo sin una cierta duración que supone un término inicial, un lapso de realización y un término final, podemos presentarlo como sigue:



Wagner y Pinchon en *El relato cinematográfico (Gaudreault y Jost)*, p.110.

Vemos entonces que la imagen cinematográfica puede bien mostrar el proceso interior, el segmento A – B, contando el proceso de inicio a fin, o bien desde el ulterior a este segmento A – B y presentar el proceso como completamente terminado y por tanto posicionándose en el segmento B – ; de forma que la imagen cinematográfica no se defina por su cualidad temporal o modal sino que busque mostrar el curso de las cosas, aunque esto lleva a la paradoja presente en toda teoría sobre el montaje sobre el doble relato cinematográfico: “a

pesar de que las palabras [diálogos] nos presentan los hechos como ya transcurridos, la banda visual no puede sino mostrárnoslos mientras están transcurriendo” (Gaudreault y Jost, 1995: 110 – 111).

Pensando en los competentes de este proceso, debemos explicar en qué consiste el orden, la duración y la frecuencia- Estos son elementos de la temporalidad narrativa que permiten orientar al espectador en el plano donde ocurre cierto acontecimiento que no está sujeto a un plano temporal, es decir, separar los acontecimientos relatados del acto mismo de relatar, dado que “un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la historia, por su duración y por el número de veces en que interviene” Gaudreault y Jost, 1995:122).

3.2.1 ORDEN, DURACIÓN Y FRECUENCIA

Entendemos el orden como aquel que, dentro del mundo de la diégesis, el mundo ficticio donde ocurren los acontecimientos narrados, “define el esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión” (Casetti y Di Chio, 1991: 152). De forma que dentro de la obra fílmica podemos ver el paso del tiempo, su desplazamiento y cómo se distingue según el modelo propuesto por Casetti y Di Chio en “Cómo analizar un film”; en las cuatro formas de temporalidad:

1) El tiempo circular.

Se determina por la sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie [film] resulte ser siempre idéntico al del origen.

2) El tiempo cíclico.

Se determina por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser análogo al de origen, aunque no idéntico.

3) El tiempo lineal.

Se determina por una sucesión de acontecimientos ordenada de tal modo que el punto de llegada de la serie sea siempre distinto al de partida.

4) El tiempo anacrónico.

La representación se organiza en una secuencia completamente anacrónica, privada por ello de relaciones cronológicas definidas y donde no existe un orden.

En el caso de *Your Name* resulta interesante observar que la narración está ordenada de manera que cuenta con dos de estas formas. Por una parte se trata de un tiempo cíclico pues la película comienza con Taki y Mitsuha despertando, hablando sobre la necesidad de encontrar a alguien o algo que los complete; se muestran las calles de Tokio y de ellos abordando el tren; mientras que el final de la película es el mismo, repetimos su despertar y su camino, pero hay un cambio al mostrarnos que ambos se ven a través del cristal del vagón de metro y su búsqueda por la ciudad hasta por fin reunirse.



Your Name (2016) Decoupage n°2.

Chatman propone que “cuando el orden de la historia es el mismo en el discurso, se le conoce como secuencia normal, pero también podría llamarse secuencia cronológica, ya que los sucesos en la historia van desde el principio hasta el fin, en el orden natural y convencional del tiempo (pasado, presente y futuro) y de ese mismo modo son narrados en el discurso. Pero cuando pasa lo contrario estamos hablando de una secuencia anacrónica” (Ortiz, 2017: 17).

La cinta que analizamos es una historia anacrónica puesto que nos muestra la vida de Mitsuha en 2013 al mismo tiempo que vemos a Taki que vive en 2016; las escenas y secuencias se mezclan sin importar el año en que se encuentran los personajes, creando una sola línea que casi parece lógica, sin embargo, el tiempo es interior al personaje puesto que los acontecimientos que tienen lugar aquí son sueños, algo que responde al fantástico dentro de la cinta.

Esto quiere decir que los acontecimientos observados representan los recuerdos de Taki, pensándolo como aquel personaje que vive en una línea de tiempo posterior a la caída del cometa, mientras que en el caso de Mitsuha, las vivencias que tiene siendo un chico son prolepsis.

Ante la complejidad de estos acontecimientos empezamos explicando las denominaciones: analepsis y prolepsis, que se encuentran dentro del orden de la narrativa.

La palabra analepsis del griego *-lepsis*, que significa <<tomar>>, y *ana-* <<después>> se refiere según Genette a la evocación *a posteriori* de un acontecimiento anterior al momento de la historia en que nos hallamos. En el caso de las secuencias 50 – 56 (Anexo 1), Taki, que se encuentra dentro del cuerpo de Mitsuha recuerda haberla conocido en un tren, suceso que según la película ocurre el día anterior al que se nos está mostrando pero que, al tratarse del chico, no sólo muestra el recuerdo de lo que él vivió en 2013 sino también los acontecimientos en la vida de Mitsuha que ocurren un día atrás.

Las analepsis o flashbacks pueden tener diferentes alcances, “algunas nos remiten al punto de partida de la historia y otras más allá” (Gaudreault y Jost, 1995: 114). Por lo general son los diálogos los que nos permiten comprender estos sucesos y su amplitud; siguiendo con nuestro ejemplo, es la voz en *off* de Taki la que nos guía a través de los recuerdos ajenos.

Dentro de los flashbacks es común que se combine una vuelta atrás (analepsis) del nivel verbal y una representación visual de los acontecimientos que nos cuenta el narrador, estos pueden ocurrir en tres niveles según Gaudreault y Jost:

1) Interno.

El tiempo vuelve a un momento del pasado ya narrado den la historia.

2) Externo.

El tiempo viaja a un momento anterior al inicio de la historia para aportar detalles necesarios para la comprensión de la diégesis.

3) Mixto.

Comienza antes del punto de inicio de la historia y se uno a este o bien lo supera.

Con estos niveles podemos bien completar una carencia u omisión en la historia o bien suspender (en el caso de la analepsis externa) o retrasar ciertos acontecimientos.

A la aparición de un acontecimiento antes de su lugar normal en la cronología, es decir, el que se muestre al espectador un suceso anticipado, se le conoce como prolepsis; esta ocurre

porque “tras la alusión al futuro, el tiempo recupera su devenir lineal a partir del punto de inicio de la historia” (Gaudreault y Jost, 1995: 120), de lo contrario nos encontraríamos frente a una elipsis o una suspensión del tiempo y lo narrado. Tal como la analepsis, las prolepsis pueden ser internas o externas:

1) Interna.

Anticipa lo que será narrado posteriormente.

2) Externa.

Proyecta fuera del eje temporal que recorrerá el relato original.

La prolepsis se utiliza sobre todo para anunciar un acontecimiento de manera más o menos explícita o bien para llamar la curiosidad del espectador, ya sea mostrando el final sin explicarlo o bien con escenas rápidas extraídas fuera de contexto.

En *Your Name* podemos ver ambos fenómenos pues por una parte el inicio de la película es ciertamente el final de la misma, pero aún más interesante es la secuencia musical 5 (Anexo 1), pues en esta se muestran un grupo de imágenes que se entrelazan entre las que corresponden a una prolepsis interna y que son imágenes de secuencias que se mostraran posteriormente, además de incluir una imagen externa que aunque tiene la intencionalidad de mostrar lo que está por venir en realidad no tiene una relación real con la historia original.

A esta secuencia la nombramos como *opening* o *intro* y aunque suele usarse sobre todo en series de televisión, la película cuenta con una. En ella podemos ver a Taki y Mitsuha espalda con espalda, la diferencia de edad se demuestra a través de su diferencia de estatura, seguido de ambos personajes corriendo entre una multitud de sombras humanas, buscando a alguien. Las imágenes varían entre las que sí pertenecen a la película y otras que son independientes, únicas, pero que muestran las versiones adultas de ambos sufriendo mientras que sus versiones más jóvenes parecen tener más esperanza.



Your Name (2016) Decoupage n°5.

Como hemos visto el orden funge una función importante en la película a pesar de su complejidad, lo mismo ocurre con la frecuencia, a la que nos referimos como “la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la diégesis” (Gaudreault y Jost, 1995: 139) de forma que un filme puede tal como dicen Casetti y Di Chio, representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez, n veces lo que ha sucedido n veces, n veces lo que ha sucedido una sola vez o mejor, lo que el film dice que ha sucedido; estas combinaciones dan lugar a tres tipos de representaciones posibles:

1) Singulativo

Un relato para una historia, n relatos para n historias

Cualquier film puede mostrar una sola vez un acontecimiento, es decir que cada secuencia se compondría por diferentes planos de acción o gestos particulares autónomos.

2) Iterativo

Una vez lo que ha ocurrido muchas veces

El relato iterativo o bien frecuentativo solo puede construirse a nivel del montaje puesto que en este se pretende mostrar un hecho específico más que una jornada o vista general. Aunque la secuencia por episodios podría acercarse a la intención de este tipo, lo cierto es que el

lenguaje resulta incapaz de mostrarla en su totalidad pues a menudo, la interpretación del actor es la encargada de significar que los gestos que vemos se han repetido numerosas veces antes de mostrarlos en pantalla.

3) Repetitivo

n relatos para una historia

Contraria a la frecuencia singulativa, en esta una peculiaridad específica de la película, una escena o secuencia se muestra más de una vez ya sea para intervenir dentro de la acción desde un ángulo distinto o bien permitir que el espectador trace un vínculo espacial entre dos secuencias de forma que un recuerdo sea precisado poco a poco, se explique la obsesión del héroe o se muestre una diferencia de punto de vista sobre un hecho narrado.

En *Your Name* podemos observar todos estos niveles de frecuencia, en especial si seguimos la idea de Metz sobre la frecuencia iterativa, según la cual cuando se agrupan distintos planos que, manifiestamente, no se encadenan según una lógica espacial o una sucesión temporal, lo que se desprende del segmento es un valor de motivo como puede ocurrir con “los sintagmas paralelos que alternan planos que se oponen temáticamente (por ejemplo, la vida de ricos/la vida de pobres, la calma/ la tempestad) [...], se incita al espectador a continuar mentalmente la serie de imágenes que le han mostrado mediante la idea de la repetición sin fin” (Gaudreault y Jost, 1995: 133).

De esta forma en *Your Name* podemos observar a Mitsuha, una chica que vive en un pequeño pueblo rural con grandes bosques y lagos, que creció en una familia muy tradicional y unida, mientras que del otro lado vemos a Taki que vive en la ciudad de Tokio donde todo es ajetreado, su casa es pequeña y sobre su familia no se ve más que a su padre con el cual no parece tener una relación cercana.



Your Name (2016) Decoupage n°23.

El último elemento de la temporalidad narrativa es la duración, a la cual entendemos como “el tiempo de la pantalla, es decir, el tiempo de la proyección, el tiempo del significante” (Gaudreault y Jost, 1995: 125), aunque puede confundirse con el tiempo diegético, es decir, la acción mostrada, el tiempo del significado, la historia o la narración.

Por esto es necesario separar la duración real de la aparente. *Your Name* narra un mes de historia en un tiempo real de 1:46:35. Para lograr esto, Gaudreault y Jost siguiendo las ideas de Genette explican que existen cuatro tipos de ritmos narrativos que permiten medir el tiempo que la imagen que vemos durante el tiempo real que vivimos:

1) Pausa $\rightarrow TR = n, TH = 0$. Con lo cual: $TR \infty > TH$

El tiempo del relato (TR) equivale a $\langle\langle n \rangle\rangle$, duración indeterminada, mientras que el tiempo de la historia (TH) equivale a cero, con lo cual el tiempo de relato (TR) es infinitamente más importante que el tiempo de la historia.

2) Escena $\rightarrow TR = TH$

El tiempo del relato equivale al tiempo de la historia. El acontecimiento que en ella se narra dura, en la diegética, tanto como el tiempo necesario para narrarlo.

3) Sumario $\rightarrow TR < TH$

El tiempo real es más corto que el tiempo de la historia. Se utiliza para resumir un tiempo diegético que suponemos más largo.

4) Elipsis $\rightarrow TR = 0$ y $TH = n$, con lo cual $TR < \infty TH$

El tiempo del relato equivale a cero, mientras que el tiempo de la historia equivale a $\langle\langle n \rangle\rangle$, duración indeterminada, con lo cual el tiempo del relato es infinitamente menos importante que el tiempo de la historia. Es una supresión temporal que interviene entre dos acciones distintas, entre dos secuencias (Gaudreault y Jost, 1995: 124 – 128).

Your Name hace uso de el sumario durante la secuencia 23 (Anexo 1), cuando se muestran todas las veces que Mitsuha y Taki intercambian cuerpos, las reglas que ponen para logran sobrellevar el suceso y los problemas que tienen a pesar de esto. Se resume todo un mes en tan solo 2:29 minutos de película.

De igual forma se usa la elipsis para separar las secuencias 80 y 81 (Anexo 1), en el tiempo diegético pasan 5 años desde que Taki despierta en la montaña donde se encuentra con Mitsuha por ultima vez y olvida todo sobre ella hasta que vemos al personaje ya con 22 años reuniéndose con sus amigos, su ex compañera de trabajo y asistiendo a diversas entrevistas de trabajo sin éxito. Este último acontecimiento es también un sumario puesto que nos resumen las diversas entrevistas a las que asiste en cuestión de 17 segundos.

3.3 EL MONTAJE

Como hemos visto, una de las características del fantástico posmoderno es que el espacio, tiempo y materia no necesitan pasar una prueba de verosimilitud, es decir que las problemáticas del tiempo y la posibilidad, son constantes. Esta cuestión es visible cinematográficamente en *Your Name*, a través del montaje, que divide la historia en líneas de tiempo con desarrollos distintos y crea los espacios para el desarrollo de las relaciones entre los personajes.

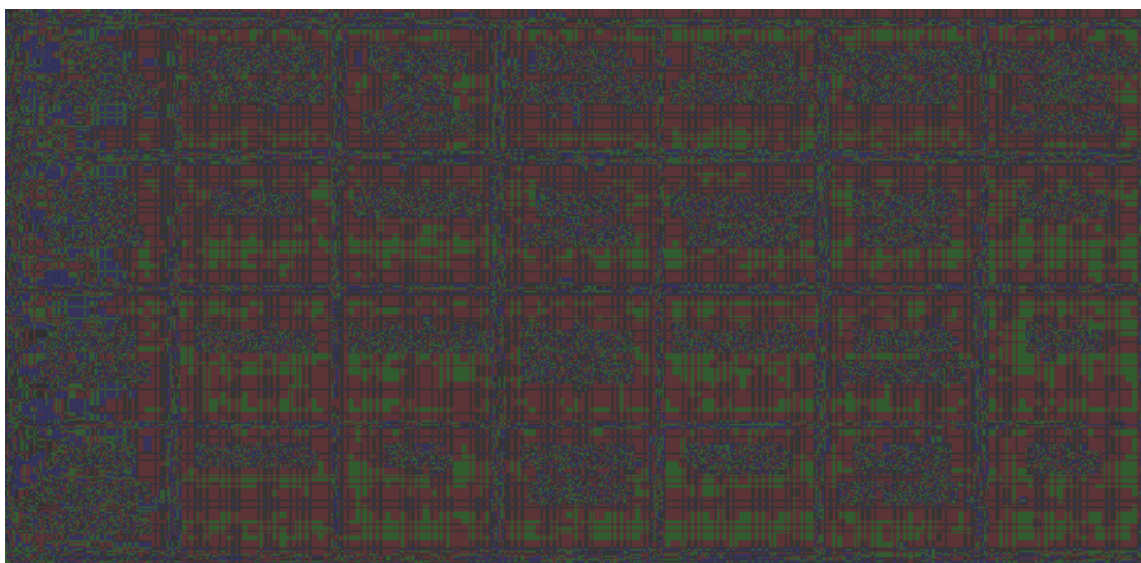
El montaje es el proceso por el cual se unen los distintos planos para formar una continuidad de escenas dotada de cierta duración. Pero también es un proceso creativo, gracias al cual el temperamento de un artista se expresa, a través de la sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determinan los planos y de la cadencia con que suceden las imágenes. Esto se logra mediante la organización de planos que por sí mismos tienen un valor relativo pero que, combinados según un cierto orden y una cierta duración, producen un efecto global e independiente (Zubiaur, 2005: 93). El montaje es conjugación de movimientos, en el espacio y en el tiempo.

Si bien el montaje podría entenderse como un principio creativo del cine en que distintos fragmentos se cortan y pegan en un orden determinado para dar a la película una forma, creando rupturas o continuidades y, aunque es cierto que muchos escritores han pensado en definiciones distintas, por su redacción, estas no sobrepasan la explicación que damos aquí pues más que responder a un “qué es”, el tema del montaje debe abordarse por su importancia en cuanto a creación discursiva.

Así lo expresaba Eisenstein en 1919: “Montaje, qué hermosa palabra, que significa colocar uno tras otros fragmentos acabados” o Wells para quien “la única puesta en escena de importancia real se ejerce durante el montaje [...] Las imágenes en sí no son suficientes: son muy importantes, pero sólo son imágenes. Lo esencial es la duración de cada imagen; en la sala de montaje se crea toda la elocuencia del cine”. Claro que estas afirmaciones hacían referencia al celuloide, para lo cual no se necesitaba un gran conocimiento técnico pero sí una gran destreza, tanta que se convirtió en una profesión en Estados Unidos durante 1913 y se especializó con la llegada del cine sonoro, dando paso a los estudios de montaje y a procesos cada vez más complejos que buscaban, en ocasiones, que los cortes fueran cada vez

menos notorios, que existiera una naturalidad en lo que se ve y que es extraño a la realidad donde no contamos con estas rupturas.

Karel Reisz es claro al decir que: "El objetivo principal de compaginar un copión montado (*rough cut*) consiste en lograr una continuidad que resulte comprensible y suave (...). Practicar un montaje suave significa unir dos planos de modo que la transición no dé lugar a un salto perceptible y la ilusión del espectador de ver un fragmento de acción continua no sea interrumpida" (Reisz y Millar, 1953: 181). No podemos negar que esto es solo uno de los muchos tipos de montajes que existen pues con la evolución del cine la forma artística que se muestra en las películas ha cambiado también, tal como lo dice Vincent Amiel en su libro *Estética del montaje*, en el sentido en que éste puede contribuir a contar una historia (montaje narrativo), a establecer relaciones de sentido (montaje discursivo), o a provocar emociones puntuales (montaje de correspondencias); las características y diferencias de cada uno de estos pueden verse en el siguiente cuadro:



Amiel, Vicent. Estética del montaje, p.26.

Aquí podemos observar que el montaje narrativo está ligado necesariamente a la unidad de narración, a la continuidad, articulaciones y una comprensión que está a servicio de esta unidad mientras que el montaje discursivo y el montaje de correspondencias mantienen el principio de los planos, es decir que cada uno constituye una entidad uniéndose con base en una razón exterior creada por los elementos únicos de cada película.

3.3.1 MONTAJE CLÁSICO, MODERNO Y POSMODERNO

Lauro Zavala divide el montaje en tres paradigmas que responden a un modelo de análisis que permite reconocer, respectivamente, los componentes semióticos del cine narrativo. Por una parte, tenemos al cine clásico donde se respetan “las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas cuya naturaleza didáctica permite que cualquier espectador reconozca el sentido último de la historia y sus connotaciones” (Zavala, 2005: 1), es decir que existe un sistema de convenciones semióticas reconocibles por cualquier espectador. En el caso del montaje hablaríamos de un dominio de la narrativa, de la tradición, resumida en los siguientes puntos:

- Existe una secuencia lógica y cronológica.
- Hay un orden hipotáctico (subordinado).
- Se manipula el tiempo narrativo (tiempo diegético de los personajes).

Este tipo de montaje es el mismo que vemos en *It's a boys & girls thing* (2006) pues el tiempo transcurre de forma lógica, siguiendo un orden y resumiendo una semana de la vida de Woody y Nell, los personajes principales, en la duración final de la película. Por otro lado, el cine moderno no surge de la tradición artística del cine clásico, sino de la imaginación de artistas pues “está formado por las aportaciones de artistas individuales que ofrecen elementos específicos derivados de su visión personal de las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico” (Zavala, 2005: 1), de forma que el montaje es predominantemente conceptual:

- La organización es alegórica (sistema de metáforas).
- Hay un orden paratáctico.
- La manipulación del tiempo es interior, de la memoria o de la imaginación.

Tal como ocurre en películas como *À bout de souffle* (1960) de Jean-Luc Godard, en la cual, durante la secuencia de Seberg y Belmondo viajando en auto por las calles de París se realizan cortes sucesivos e imperfectos en el primer plano de la chica, éstas son caprichosas interrupciones de la continuidad y muchos saltos en el montaje de forma que no se busca una

naturalización lineal de la imagen sino todo lo contrario, mostrar que se trata de una película, de una construcción o incluso una convención cultural.

Finalmente, el cine posmoderno también llamado por algunos como *cine de la alusión* pues “utiliza estructuras narrativas y arquetipos de personajes característicos de la tradición clásica de forma irónica” (Zavala, 2005: 2), supone la presencia simultánea o alternada de las convenciones clásicas y modernas con un montaje itinerante donde:

- La organización es compleja (literal y metafórica).
- Hay un orden oscilante (hipotáctico y paratáctico).
- La manipulación del tiempo es interior, de la memoria o de la imaginación.

Otra forma de verlo es según J.P Chartier quien en *Bulletin de l'IDHEC*, dice:

El montaje por planos sucesivos corresponde a la percepción corriente por sucesivos movimientos de atención. Se nos da la impresión de tener siempre una visión global de lo que se nos presenta porque la inteligencia elabora esa visión con los datos sucesivos de nuestra vista, en un montaje bien hecho la sucesión de los planos pasa inadvertida y elabora para el espectador una representación de conjunto que le da la ilusión de la percepción real. (Marcel, 2008: 175).

3.3.3 LÍNEAS DE TIEMPO

En el caso de *Your Name* y siguiendo este modelo, hablamos de una película con un montaje moderno en el cual se hace uso de una manipulación del tiempo interior, con flashbacks y una organización de secuencias mezcladas; pues corresponden a situaciones que ocurren en dos diferentes líneas de tiempo, una que corresponde al año 2013 y otra al 2016.

En el film se hace mención constantemente de los destinos unidos a través del tiempo y del espacio además de los poderes del cometa y la unión de los elementos a través de los sueños. La idea de lo fantástico posmoderno se refleja en el montaje, que como dijimos corresponder a diferentes sucesos en años distintos, yuxtaponiéndolos y creando la sensación de continuidad.

Los acontecimientos se han dividido en tres líneas de tiempo a las cuales llamaremos: Línea A, Línea B y Línea C. A continuación, analizaremos los sucesos que corresponden a cada una.

3.3.3.1 LÍNEA A

Al hacer uso del decoupage (Anexo 1) se distingue que las escenas y secuencias que corresponden a esta línea de tiempo son: 1, 3 y 4, 7, 9 a 12, 14, 16, 24, 28, 31, 48, 51, 53, 55, 75 y 78. Sólo con esto podemos ver que la película contiene un montaje moderno compuesto a través de *jump cuts*, en los que los acontecimientos de tienen lugar en esta línea de tiempo se mezclan con los de las otras dos, así como también corresponden a los recuerdos de los personajes dentro de otras líneas temporales.

Esta primera línea comienza con la vida que tiene Mitsuha antes de conocer a Taki. Durante el transcurso de su día, acompañada por su abuela y hermana, descubrimos junto a ella que el cometa Tiamat esta próximo a ser visible en la tierra.

Aquí no se dan indicios del año o lugar en que transcurren los acontecimientos. Simplemente se explica cómo es la vida de la protagonista, las tradiciones que debe atender al ser su familia la encargada del santuario en su pueblo, tales como la danza en honor a su Dios y preparación del Kichikamisake, así como la importancia del tejido de cuerdas.

La cotidianidad con la que se vive obliga a Mitsuha a desear renacer en el cuerpo de un chico de Tokio. A partir de este momento comienzan a aparecer mensajes extraños en sus cuadernos escolares, donde se lee: “¿Quién eres?”.

La línea temporal se combina de forma abrupta con la línea B, lo que obliga a que los acontecimientos de esta segunda línea afecten inevitablemente los de la línea A. De forma que Mitsuha viaja a Tokio para encontrarse con el chico que solo conoceremos en la siguiente línea de tiempo, aunque ella sabe de quién se trata, él no tiene recuerdos de ella, lo que lleva a la chica a una desilusión amorosa, tras regalarle la cuerda trenzada con que adornaba su cabello.

De vuelta en su pueblo pide a su abuela que corte su cabello y decide ir con sus amigos al festival de otoño durante el cual podemos ver, desde el punto de vista de Mitsuha y del muchacho, el cometa.

Finalmente, el cometa cae sobre el pueblo y tanto Mitsuha como los habitantes de allí mueren. Concluyendo así los acontecimientos de esta línea temporal.



Your Name (2016).

3.3.3.2 LÍNEA B

Esta segunda línea corresponde a la historia principal de la película y es que es en esta en la que los intercambios de cuerpo entre Mitsuha y Taki se hacen presentes. Las escenas y secuencias a las que corresponde siguiendo el decoupage (Anexo 1) son: 8, 13, 15 a 24, 27 y 29, 44 a 46, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 65, 67, 69, 73 y 74, 77 y 79.

Ahora bien, aquí los acontecimientos que tuvieron lugar en a la línea A y que parecen no tener mucho sentido, cobran importancia pues comenzamos por descubrir a Taki dentro del

cuerpo de Mitsuha y viceversa; ambos creen que se encuentran dentro de un sueño así que deciden vivir la vida del otro con normalidad.

La primera noche Mitsuha, en el cuerpo de Taki, se va a dormir tras escribir su nombre en la mano del chico, mismo que despierta en su propio cuerpo sin saber a quién pertenece ese nombre.

En esta línea aprendemos sobre la vida de Taki en Tokio; su rutina junto a su padre, sus dos amigos y compañeros de trabajo. También se muestra al espectador que se trata del año 2016, elemento que cobrará importancia para los acontecimientos de la línea temporal C.

A través de diferentes *jump cuts*, los personajes llegan a la conclusión de que los intercambios de cuerpo son reales, aunque desconocen la causa de los mismos. Por lo que comienzan a dejar diarios en el teléfono del otro para poder continuar con una vida normal.

Taki, en el cuerpo de Mitsuha, aprende sobre Musubi, el lazo y poder del dios del que hemos hablado en el capítulo sobre lo fantástico y, tras darse cuenta que está soñando, despierta en su propio cuerpo solo para descubrir que tiene una cita con su compañera de trabajo, Okudera.

Durante su fallida cita, Taki se da cuenta que está enamorado de Mitsuha así que decide llamarla. Es en este punto cuando la línea C comienza, por lo que lo siguiente que sabemos de este personaje es que logra volver al cuerpo de Mitsuha, esta vez con los conocimientos que la siguiente línea temporal le han otorgado y el deseo de salvar a la chica que ama.

Se descubre que los intercambios de cuerpo les habían ocurrido a otras personas, como una forma de advertir al pueblo sobre la caída del cometa y su inevitable destrucción. Por lo que Taki, en el cuerpo de Mitsuha, elabora un plan junto con sus amigos para salvar a los habitantes, pero al ver que no es el indicado para el trabajo, decide ir a buscar su propio cuerpo dentro del Inframundo, es decir, el santuario del Dios; para así dejar que Mitsuha se haga cargo.

En el camino recuerda que ya había conocido a Mitsuha antes; la línea temporal A entra en este momento como un recuerdo del chico para ver el viaje que Mitsuha realizó a Tokio, donde al no tener él recuerdos de la muchacha terminó desilusionándola. Taki lucha por llegar al santuario y gracias al Katawaradoki, logra encontrarse con Mitsuha y volver a su propio

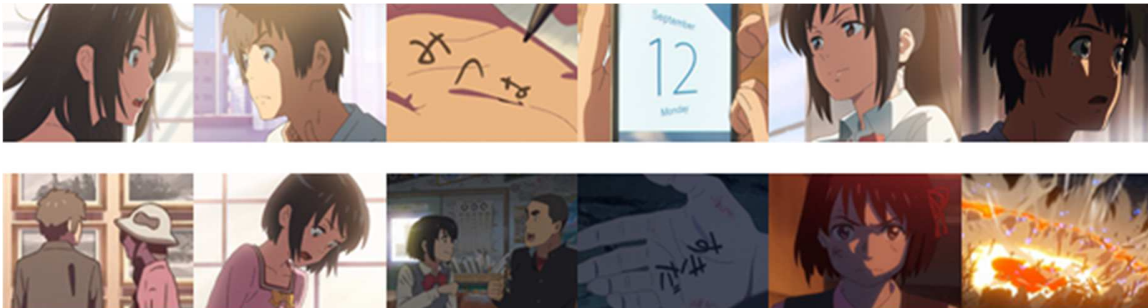
cuerpo. Aquí las líneas de tiempo son interrumpidas y entran en un espacio donde ninguna línea tiene lugar pues el tiempo se desdibuja gracias a ser un elemento fantástico del film.



Your Name (2016) Decoupage n°70.

El Katawaradoki permite que ambos por fin estén juntos. Taki le pide a Mitsuha que escriban su nombre en la mano del otro para así no olvidarlos. Pero la chica no logra hacerlo pues la línea B vuelve a avanzar. Mitsuha, ahora en su cuerpo corre hasta el pueblo para tratar de salvar a todos según el plan de Taki, pero éste falla y todos ven que el cometa, en efecto, está a punto de caer.

Las líneas A y B se mezclan a medida que el cometa cae. Mitsuha trata de recordar a Taki, pero le es imposible; en su mano descubre que no lleva su nombre sino un mensaje que dice: “Te amo”. El cometa cae uniendo finalmente la línea A con la B y concluyendo ambas.



(Your Name, 2016).

3.3.3.3 LÍNEA C

La línea C tiene aparición desde el inicio de la película, sus escenas y secuencias dentro de decoupage (Anexo 1) corresponden a: 2, 30, 32, 36, 38 a 42, 47, 49, 57, 59, 61, 63, 66, 68, 78, 80 y 81 a 86.

Al inicio tenemos un primer vistazo de Tokio, donde tanto Taki como Mitsuha despiertan y recorren la ciudad en metro. Sin embargo, este acontecimiento se refiere a un flash forward de la línea temporal puesto que su inicio realmente es cuando la cita de Taki con Okudera falla y él intenta llamar a Mitsuha.

Tras esto, los intercambios de cuerpo no vuelven a ocurrir y el protagonista comienza a investigar y dibujar el pueblo de Mitsuha. Sin ningún resultado, se embarca en un viaje para encontrar a la chica, lo que lo lleva a descubrir que el pueblo que recordaba se llamaba Itomori y que fue destruido tres años atrás por un cometa.

Frente a lo que antes fue el pueblo, Taki se da cuenta que Mitsuha, las personas y conoció y todo lo que vivió durante los intercambios de cuerpo fueron a un acontecimiento pasado, es decir que estaba viajando en el tiempo hasta 2013. Los diarios que la chica le dejaba en el celular desaparecen y sus memorias comienzan a desaparecer también.

Ante el miedo de olvidar el nombre de Mitsuha, Taki decide ir al santuario del Dios del pueblo pues recuerda el Kuchikamisake que al ser Musubi debería permitirle unirse de nuevo a la protagonista. Su viaje da resultado y dentro del santuario encuentra antiguos dibujos del cometa, lo que confirma que la caída de este astro ya había ocurrido antes.

La línea C es interrumpida por el poder del Musubi, lo que hace que Taki pueda viajar a tres del pasado y ver la vida de Mitsuha hasta el momento de su muerte, para finalmente regresar a la línea temporal B donde él está dentro del cuerpo de la chica.

Por otro lado, Mitsuha despierta en el cuerpo de Taki solo para darse cuenta que está en el santuario del Dios y al salir de allí ver que su pueblo ya no existe, de igual forma recuerda la línea temporal A y así su muerte.

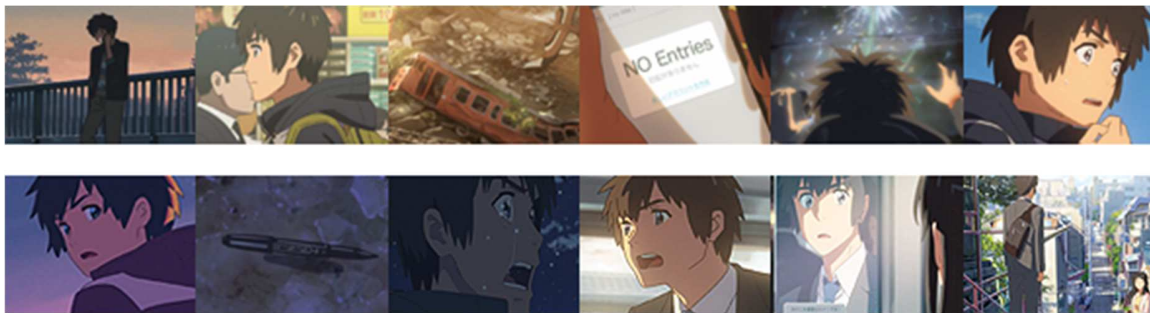
Mitsuha escucha que Taki la llama, aquí las líneas B y C se mezclan hasta que ambos personajes se encuentran y comienza el Katawaradoki, del que hablamos en la línea temporal anterior.

Posterior a esto, Taki se encuentra solo y aunque intenta no olvidar a Mitsuha, no lo logra. Esto se debe a que ambos cuerpos se encontraban en el Kakuriyo que como explicamos en capítulos anteriores, es un elemento fantástico que tiene como regla que se debe dejar algo importante atrás para poder salir.

Cuando Taki tomó el Kuchikamisake de Mitsuha retiró la mitad que ella había dejado atrás. De igual forma, cuando Mitsuha, en el cuerpo de Taki, salió del santuario se fue sin dejar nada a cambio. De forma que el dios debía tomar algo importante de ambos, en este caso, sus recuerdos.

El protagonista despierta en lo alto de una montaña sin saber por qué está allí. Una elipsis de 5 años nos permite ver a Taki ya adulto buscando trabajo, a sus amigos y su agonía al sentir que algo le falta. Se nos muestra el paso del invierno con un *time-lapse* y es cuando llega la primavera que ambos protagonistas se ven en el metro.

Sin saber quién es el otro, se buscan por la ciudad, hasta finalmente encontrarse en unas escaleras. Cruzan caminos y se preguntan su nombre.



(Your Name, 2016)

3.3.3.4 CRONOLOGÍA DE LA PELÍCULA

A través de los elementos que componen a estas líneas y como dijimos antes, percibimos que la película *Your Name* está compuesta a través de un montaje moderno pues su organización es paratáctica. Los tiempos que se manejan, el año 2013 y 2016, corresponden a la vida y sueños de los protagonistas, así como su unión a través del hilo rojo del destino, es decir el elemento fantástico.

Si seguimos la línea cronológica de la película, es decir lo que vemos en pantalla, notamos que su composición es compleja pues la duración de las escenas es corta, se mezclan acontecimientos, a través de *jump cuts*, de los dos diferentes años, algo un poco confuso para el espectador pero que aún así permite entender una sola narrativa, una idea central, como dijimos que ocurre en este tipo de forma moderna en cuanto al montaje cinematográfico.

Un ejemplo de esto ocurre durante la escena 6 (Anexo 1) donde vemos a Mitsuha despertar en su habitación, rápidamente descubrimos que en realidad se trata de Taki, quien se encuentra por primera vez en el cuerpo de la chica, de forma que nos encontramos en la línea de tiempo B. Sin embargo, lo siguiente que vemos es a Mitsuha ya vestida y desayunando con su familia (escena 8), aquí se trata de la verdadera chica en su cuerpo, de forma que ahora estamos en la línea temporal A.

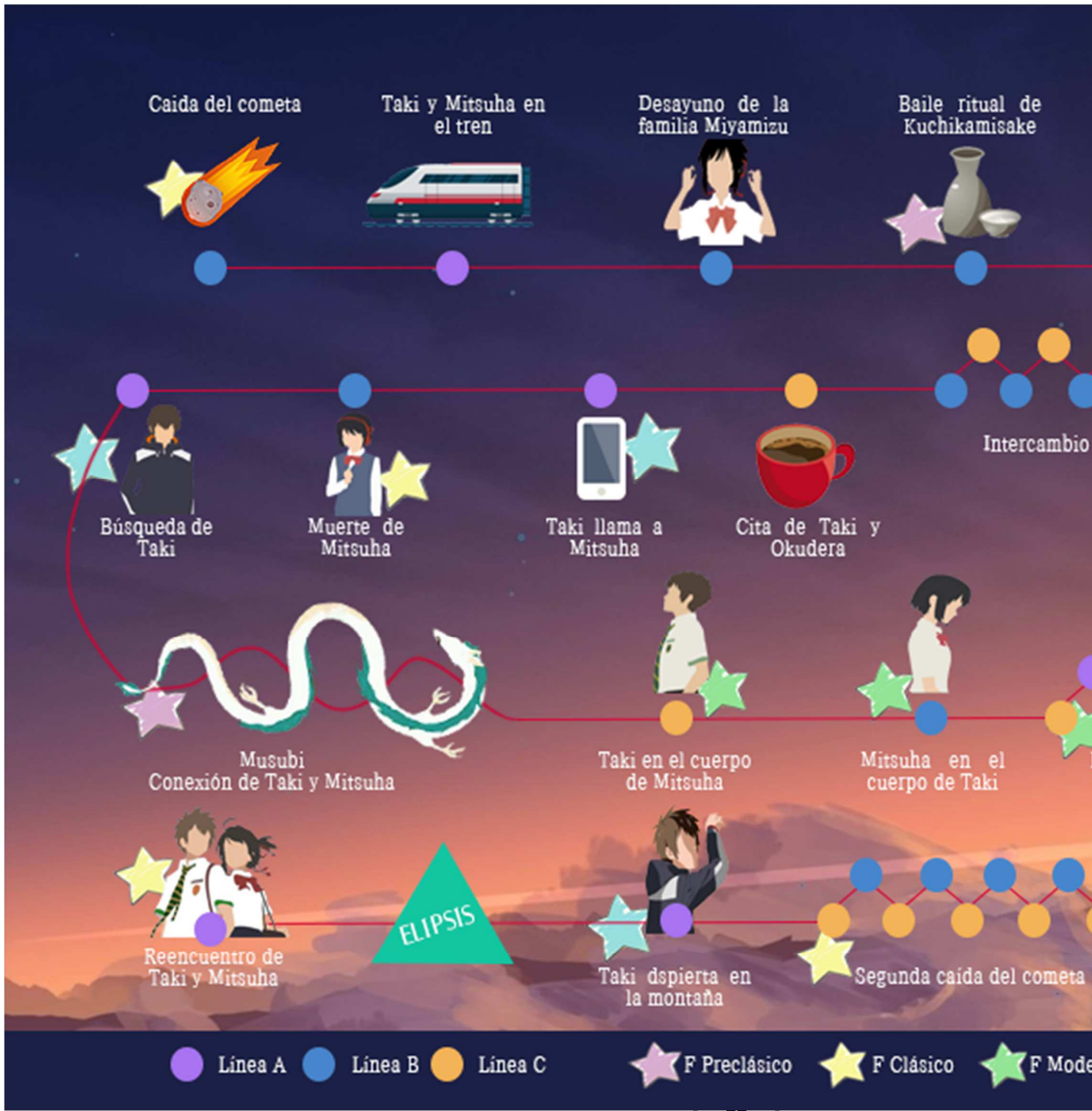
Estos acontecimientos pertenecen entonces a distintas líneas de tiempo, su unión se logra por el montaje, pero su función recae en la muestra itinerante del elemento sobrenatural, elemento que como mencionamos en el capítulo anterior de este trabajo, pertenece al fantástico posmoderno.

Este ejemplo no es el único dentro de la película, en realidad el cambio de líneas de tiempo ocurre con gran frecuencia, mientras que la aparición del ente fantástico también sufre esta suerte puesto que éste no está ligado a una sola línea de tiempo, es decir que podemos tener un fantástico clásico en la escena 73 (Anexo 1) que pertenece a la línea A, mientras que dentro de esa misma línea tenemos un fantástico moderno con la escena 24 (Anexo 1).

Para mostrar cómo el montaje mezcla las líneas A, B y C pero también cómo se mueve el elemento fantástico a través de las escenas, presentamos la siguiente línea de tiempo. Donde

notamos además que el orden, la duración y frecuencia de las escenas en *Your Name*, es decir su temporalidad narrativa, permite que un montaje moderno a través de *jump cuts* se presente y una diferentes líneas de tiempo para crear una sola historia, donde los entes sobrenaturales aparecen y desaparecen a medida que las líneas de tiempo se convierten en una sola.

Si bien esto puede ser complejo y confuso para el espectador, existen ciertos recursos que de forma muy sutil buscan guiar al público a través de los acontecimientos de los avances en la relación de los personajes, hablamos de la imagen.



3.4 IMAGEN

La imagen puede ser definida como “la representación de un objeto en dibujo, pintura, escultura, etc.; figura de un objeto formada en un espejo, una pantalla, la retina del ojo, una placa fotográfica, por los rayos de luz o de otra clase que parten del objeto; esa misma figura recibida en la mente a través del ojo es una representación figurativa de un objeto en la mente” (Moliner en Suarez, 2011: 9). Sin embargo, cuando hablamos de la imagen cinematográfica, autores como Deleuze mencionan que:

El cine procede con fotogramas, es decir, con cortes inmóviles; pero lo que nos da, y esto se observó con frecuencia, no es el fotograma, sino una imagen media a la que el movimiento no se añade, no se suma: por el contrario, el movimiento pertenece a la imagen media como dato inmediato. [...] el cine no nos da una imagen a la que él le añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil + movimiento abstracto (Deleuze, 2003: 15).

Para el análisis que realizamos en este capítulo, nos referimos a imagen como aquella que es susceptible “de una elaboración propiamente semiótica que conduce a su articulación discursiva, de la que depende su capacidad de contener significación” (García Jiménez, 1994: 243). Ésta puede tener dos funciones según menciona Jesús García Jiménez en su libro *Narrativa Audiovisual* de 1994:

- Modo simbólico
Estas imágenes representan una estética o un concepto ambiguo. Por ejemplo, la democracia o la libertad a través de estatuas o escudos.
- Modo epistémico
Las imágenes aportan información visual sobre el mundo y permiten que se conozcan los aspectos no visuales de él. Por ejemplo, los manuscritos iluminados de la Edad Media sobre el Evangelio.

Cuando hablamos del discurso, los elementos que compone a la imagen dependen del punto de vista, focalización, movimiento y tiempo, de forma que tenemos:

- Imagen y punto de vista
Tiene tres significados: 1. Emplazamiento, real o imaginario, donde se busca la encarnación de una mirada en el cuadro. 2. Modo particular en que puede ser concebida una cuestión; visión subjetiva, focalizada. 3. Opinión, sentimiento; todo aquello que hace que un cuadro traduzca un juicio sobre lo que está representado, valorizado, desvalorizado, llamando la atención sobre un detalle.
- Imagen y focalización
Hay una focalización interna que se sirve en ocasiones de la iluminación como elemento significativo y constructivo.
- Imagen y movimiento
Se encarna en el plano, definido como “corte móvil de la duración” y que se presenta en tres variedades: percepción, acción y afección.
- Imagen y tiempo
Se atiene a las categorías de duración, acontecimiento y sucesión. El tiempo de la imagen es una perspectiva temporal de un suceso.

En el caso de *Your Name*, la imagen se usa para lograr una experiencia sensorial a la percepción del momento en que nos encontramos, se muestran detalles que representan una estética general dentro del film. Sin embargo, también presenta una situación particular y es que se trata de una película de animación japonesa.

A continuación, analizaremos de los elementos visibles dentro de la cinta que cargan con la idea de dar un significado total a la narración y que de igual forma ayudan a cumplir el objetivo de género, pero dado que los filmes de anime tienen ciertas características específicas en cuanto a su elaboración, abrimos a continuación un paréntesis para hablar sobre ellos.

3.4.1 EL ANIME EN OCCIDENTE

Al hablar sobre *Your Name* como comedia romántica posmoderna mencionamos que esta película hace uso de imágenes poco convencionales entendidas como animación. Al ser una película japonesa es de esperar que el estilo usado sea el “Anime”, por lo que es importante entender qué es esto y cuáles son sus características.

Por Anime se entiende “el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión [o cine] hechos en Japón” (Cobos, 2010: 6). Sin embargo, la palabra anime en su cuna nipona, se refiere a todo producto animado sin importar su origen geográfico.

Su diseño y creación se ven fuertemente influenciados por las obras de la industria americana Disney, cuyos trabajos eran difundidos masivamente después de la derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial, cuando “el entretenimiento emergió como una industria para poder cubrir las necesidades psicológicas de una población deprimida, ofreciendo un medio para evadirse de la realidad” (Martínez, 2016: 7).

Su evolución, hasta lo que hoy se conoce como Anime, se debe en gran medida a Osamu Tezuka, padre del manga moderno y quien sentó las bases narrativas con su primera serie de animación en formato de capítulos de treinta minutos cada uno, una adaptación de su obra maestra *Tetsuwan Atomu* (Astroboy), la cual se emitió entre 1963 a 1966 y que fue también la primera en ser exportada a occidente. La producción de anime, ya desde ese tiempo, está a cargo de estudios como “Toei Animation (el más grande a la fecha), Eiken, Gainax, Gonzo, Nippon Animation, Madhouse, Production I. G., Studio Ghibli (el más conocido en occidente por las películas de Hayao Miyazaki), Studio Pierrot, Sunrise, etc. Además de una cercana relación con estaciones de televisión como TV Tokyo, Fuji TV, NHK, TV Asahi, entre otras” (Cobos, 2010: 8).

Existen muchos tipos de géneros dentro del anime; ya hemos mencionado que los géneros evolucionan con la sociedad y esta no es una excepción. Este estilo de animación, aunque posee una temática amplia, cada vez más ha buscado formas de transmitir su cultura asiática al resto de occidente, al ser este un mercado con un gran consumo de este producto. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos

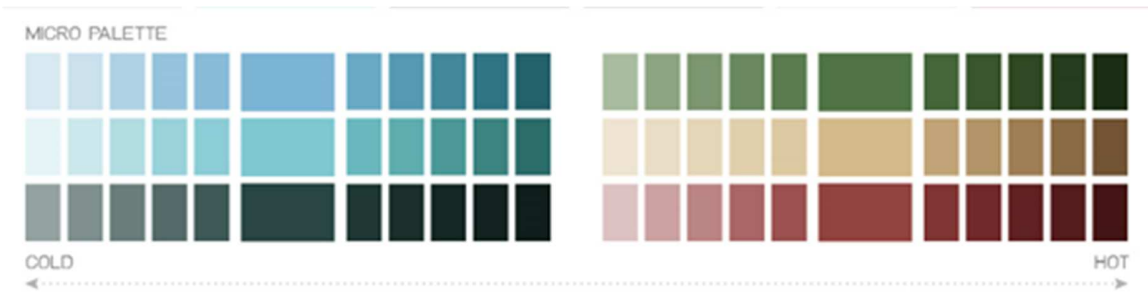
obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) “generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de anime por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de anime y 247 empresas productoras en el país” (Cobos, 2010: 11). El mayor consumidor de este género, generando 4.300 millones de dólares de ganancias es Estados Unidos, mientras que entre los países latinoamericanos México se encuentra en primer lugar de consumo.

Desde sus inicios y a pesar de la constante evolución en el estilo de dibujo, el anime mantiene una estética visual única, donde se usan “colores llamativos (rojos, verdes, azules, amarillos, violetas, rosados). El coloreado combina sombras, tonos y luces para generar profundidad” (Rodríguez, 2014: 9). En estas obras parece que los colores se convierten en un elemento específico del personaje o de un tema dentro de la película.

En *Your Name* vemos, por ejemplo, el constante uso del rojo como el color de la unión entre los protagonistas; mientras que los colores verdes, azules, morados y rosados dan la sensación de espacio, pero también hablan sobre los colores en el cielo, en la naturaleza.

Tal como en el caso de Hayao Miyasaki, director de películas como *Howl's Moving Castle* (2004), *Princess Mononoke* (1997) o *Spirited Away* (2001), que ha ganado treinta y cinco premios, entre los que se incluye un Óscar a la mejor película de animación de 2002, además de ser la película de anime más vista en la historia, por lo menos hasta la llegada de *Your Name*.

Makoto Shinkai, director de la película, sigue el ejemplo de Miyasaki, convirtiendo los colores en una especie de firma para sus cintas. Aquí los colores “trabajan para representar paisajes maravillosamente vibrantes, pero también trabajan para sumergir al público en las experiencias profundamente emocionales de cada personaje en la pantalla” (V Renée, 2017). Como vemos en *5 centímetros por segundo* (2007), *El jardín de las palabras* (2014) y *Your Name* (2016), la naturaleza siempre está rodeando a los personajes; incluso cuando están en medio de Tokio, que más que un lugar específico pasa a representar la urbanización en cualquier país; los colores verdes siguen siendo parte importante de la imagen y de igual forma los paisajes nocturnos mantiene su relación con el azul y morado para hacer énfasis a la afición por el universo y los entes espaciales del director.



Your Name, color palette por No Film School, (2011).

Como en todo anime actual, Shinkai busca que sus obras sean próximas al espectador sin la necesidad de que estos tengan un conocimiento pleno de la cultura asiática, de forma que cualquiera puede identificarse con las situaciones que se muestran en pantalla y dejar de lado que, aunque es un trabajo realmente hermoso, el anime no es lo central, sino las relaciones humanas.

3.4.2 LÍNEAS Y CÍRCULOS

Hablamos antes de la imagen como aquella que nos permite presentar de forma visual una idea o un significado, en el caso de la película de nuestro análisis, las imágenes componen un modo simbólico pues representan un concepto ambiguo sobre las relaciones humanas. De forma que el punto de vista del espectador es dirigido hacia ciertos elementos que representan el concepto de unión – ruptura.

La película aprovecha las posibilidades, casi infinitas, de la animación para introducirse dentro de un motivo central, que pasa de forma discreta, casi oculta, pero que conforma lo que podemos denominar como “el sentimiento de la cinta”.

Para explicar mejor esta idea habrá que regresar a Musubi y la razón por la que Mitsuha y su familia trenzan hilos. Según explica la abuela de la protagonista, hacer trenzas es una tradición cuyo origen se encontraba en ciertos libros que lamentablemente se perdieron durante el incendio de “Mayugoro”, casi 200 años atrás. Esta es la introducción a una historia que usa los hilos para unir personas, lugares, incluso tiempo, pero que de igual forma introduce al espectador al motivo más amplio de la película, las líneas y los círculos.

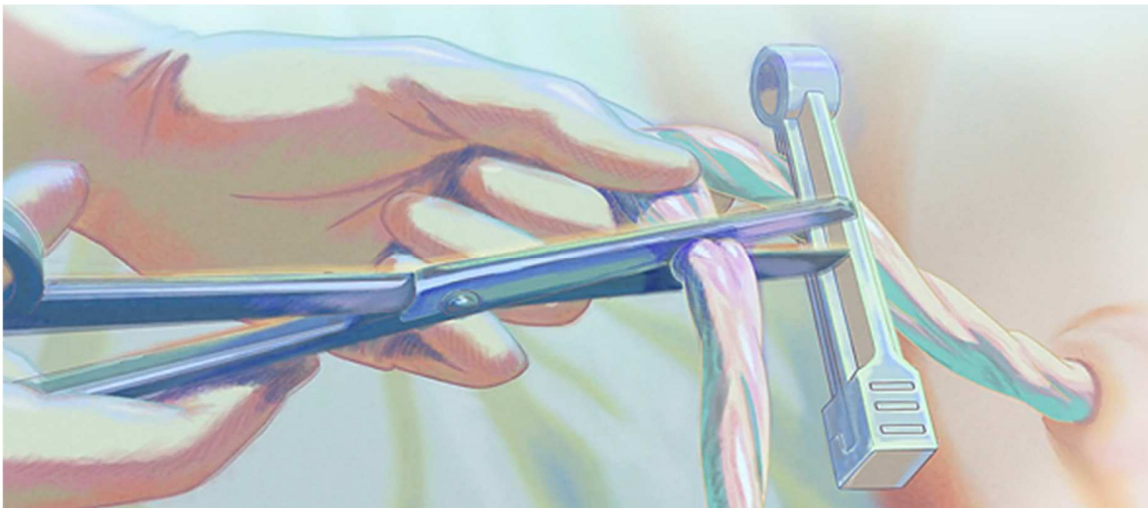
La escena principal de *Your Name* consiste en un plano abierto del cielo donde una línea, es decir, el cometa, cruza el paisaje. Como imagen simbólica, este elemento es el hilo que une a los personajes a través de las líneas de tiempo.

También se los muestra en dos imágenes paralelas; aunque ya analizamos que, en el montaje, la película se mueve en diferentes líneas de tiempo, en la secuencia inicial podemos ver a los protagonistas unidos por el cometa. Aquí no se conocen, el cometa - línea, los conecta y da comienzo a la historia que vivirán a través de esta conexión; pero además muestra cómo esta “línea” puede separarse y formar otras distintas, es decir, es un reflejo del montaje sincopado que caracteriza a la cinta.



Your Name (2016) Decoupage n°3 y 4.

Otro elemento línea, quizá el más obvio o fácil de reconocer, es el de la cuerda roja con la que Mitsuha ata su cabello. Que hace las veces del hilo rojo del destino en la leyenda de la que hablamos dentro de lo fantástico preclásico. Las líneas no son solo uniones rectas pues pueden torcerse, enredarse, cambiar de forma y hasta romperse. Este suceso lo vemos con las secuencias 42 y 43 (Anexo 1) donde Taki viaja a través del tiempo y ve escenas de la vida de Mitsuha. Aquí el hilo rojo se retuerce de forma indistinguible, cambiando para convertirse en un dragón, un cometa, un espermatozoide y más tarde un cordón umbilical.



Your Name (2016) Decoupage n°43.

La metáfora biológica es particularmente interesante pues evoca una idea primaria sobre las conexiones físicas, sea entre un hombre y una mujer o una madre y su hijo. A su vez este cordón umbilical es una representación de la separación física y emocional de Mitsuha con su entorno y las personas que la rodean. Cosa que ella retoma cuando es rechazada por Taki y corta su cabello.

Conceptualmente, las líneas también están representadas por las vías del tren y los trenes mismo que unen Tokio, una ciudad totalmente urbana, con las prefecturas o pueblos rurales.



Your Name (2016) Decoupage n°55.

En *Your Name* estas imágenes van más allá, convirtiéndose en líneas literales, como los kanjis del idioma japonés que los protagonistas usan para comunicarse, o bien las líneas que Taki dibuja al tratar de recrear Itomori. También las encontramos de forma figurativa cuando cortan la pantalla justo en el centro, pero unen, para el espectador, diferentes espacios y tiempos.

Lo curioso sobre este uso de las líneas es que son defectuosas, fugaces y en su mayor parte incompletas. Y esto ocurre pues la película muestra de forma sistemática que estas líneas están fallando. Por ejemplo, en la secuencia 53 (Anexo 1), cuando Mitsuha y Taki se encuentran en el tren, se nos muestra a la protagonista tratando de darle la cuerda de su cabello al muchacho, pero esta cuerda se encuentra desatada, esto es en realidad una forma de mostrar la desconexión entre dos extraños, pues en esta parte de la película los

protagonistas aún no han formado ningún vínculo, por decirlo de otra forma, aún no se conocen. Contrario a este hecho, en el resto de escenas, esta cuerda roja siempre está atada, sea en el cabello de Mitsuha o como pulsera en la muñeca de Taki.

Hablando de esta unión fallida entre los personajes, podemos retomar la idea de los trenes, ya que estos repetidamente se usan como un recordatorio visual de la imposibilidad de su encuentro. No por nada la primera vez que los jóvenes están juntos es en un vagón de tren, con una Mitsuha que encuentra a un Taki desinteresado y 3 años menor que ella; mientras que después tenemos a un Taki mayor que usa los trenes como medio para llegar al inexistente pueblo Itomori, lugar donde Mitsuha ha muerto.

Por otra parte, están los kanjis, que como mencionamos antes son una forma de comunicación que también demuestran los límites de las líneas. Durante el *Katewaradoki*, cuando los protagonistas deciden escribir el nombre del otro en sus manos, la línea que empieza el nombre de Mitsuha queda incompleta, ella desaparece y sólo vemos una representación de una idea o un romance incompleto.



Your Name (2016) Decoupage n°72.

A pesar de que las líneas muestran claramente la ruptura de las relaciones y conexiones, no podemos negar que la película tiene un tono alegre y esperanzador. Es por eso que nos referimos antes al sentimiento de la cinta, el cual se complementa con la idea de los círculos. Esto se debe a que justamente, y como lo explica Hitoha, las líneas o cuerdas pueden

romperse, pero también pueden volver a unirse. Esta idea es algo más espiritual, circular e interminable; de alguna forma puede relacionarse con la idea Lacaniana de que todo círculo o esfera, como figura, cierra y completa. Sin embargo, por su misma perfección solo es asequible a ciertos seres imaginarios. Tenemos por un lado el mito del andrógino donde un ser circular representa el amor ilusorio, mientras que en *Your Name* esta idea se muestra con el lugar donde viven los dioses.

En primera instancia solo ellos pueden vivir dentro de los círculos, es decir, dentro de las relaciones completas. Tal como vemos en la secuencia 24 (Anexo 1), donde se nos presenta el templo del dios de Itomori y el Kakuriyo; lugares que se encuentran dentro de un cráter que representan una frontera circular entre los dioses y las personas.



Your Name (2016) Decoupage n°24.

A medida que las relaciones y las personalidades de los personajes avanzan y evolucionan dentro de la cinta, es que los círculos toman mayor papel. Esto porque se relacionan con la idea de completarse a uno mismo. Como dijimos en el fantástico moderno de esta película, los personajes están buscando identificarse con otro ser que los completa en cierta manera y, la imagen nos muestra el momento en que este propósito ha sido cumplido.

Tenemos por una parte a Mitsuha; el que se corte el cabello representa el momento en que ella rompe la unión que tiene con Taki y posterior a esto muere, sin embargo, con el cambio de las líneas de tiempo, Mitsuha se da cuenta de su situación, es decir sabe que ha muerto, y

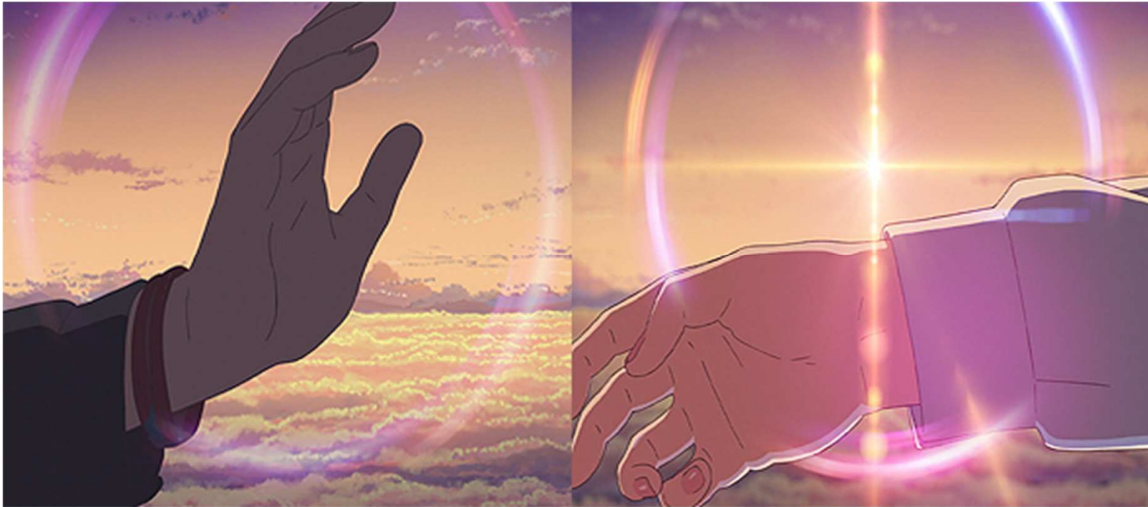
es Taki quien logra entregarle la cuerda roja que de principio le pertenecía. Esa cuerda que le fue dada 3 años antes durante su fallido encuentro en el tren, muestra el inicio del cambio en el protagonista masculino y cuando vuelve con su dueña original, completa el ciclo de su relación o conexión.



Your Name (2016) Decoupage n°70.

Por el otro lado, la acción que Mitsuha toma de amarrar la cinta alrededor de su cabeza, formando un círculo perfecto, representa que ella está completa. Es decir que los ideales que había puesto en ser otra persona, en ser Taki, han dejado de ser una limitante.

Durante las secuencias 65 a 69 (Anexo 1) vemos como tanto Mitsuha como Taki tratan de tocarse y sin embargo no lo logran. Pero justo cuando el Katewaradoki comienza, el reflejo del sol forma un halo circular alrededor de sus manos, completándolos y permitiendo que se unan, por lo menos durante el lapso de tiempo que este atardecer les otorga.



Your Name (2016) Decoupage n°69.

Los círculos son entonces la conexión perfecta, la simbólica manifestación de Musubi, porque la película defiende la idea de que las cosas deben llegar a un círculo para estar completas. Únicamente a través de los ciclos repetitivos del tiempo y la naturaleza, los personajes pueden encontrar un final feliz, y sólo cuando logran completarse como individuos pueden volver a unir sus caminos.



Your Name (2016) Decoupage n°23.

De igual forma, los escenarios también siguen esta idea de líneas y círculos. Sobre todo, la luna, pues a lo largo de la película se muestra cubierta, cortada por un cable, creciente o menguante. Solo cuando los personajes están completos es que vemos una luna llena. En las imágenes a continuación mostramos algunos de los momentos de esta figura y el minuto de la cinta en que ocurren.



Finalmente, y aunque ya hemos hablado de la razón por la que los personajes se separan, olvidan y reencuentran, siguiendo los elementos de género. Es interesante notar que la imagen también muestra esto sin limitarse a los protagonistas. Como en el caso de Okudera, cuando al final se hace un primer plano del anillo en su dedo mientras se despide de Taki,

porque su propia historia ha terminado; sin que el espectador lo sepa ella se ha completado como ser y ha logrado una conexión con otra persona. También, cuando Mitsuha y Taki cruzan miradas en el tren, los escenarios se llenan de círculos; carteles, llantas, incluso el decorado del suelo, pasa a ser una manifestación del ciclo completo en su relación, que recuerda lo inevitable de su unión.

A pesar de que la forma de la película es moderna y tenemos un final abierto, la imagen nos da una conclusión real. Vemos el título de la película que se encuentra en japonés y que representa justamente estas líneas inconclusas, pero también un punto, este círculo que une todos los elementos de la cinta para convertirse en la representación de la conexión final, esperanzadora y real entre Taki y Mitsuha.



Your Name (2016).

4. CONCLUSION FINAL

Las comedias románticas y lo fantástico como géneros cinematográficos continúan evolucionando, cambiando y adaptándose al gusto de los espectadores; logrando que estos se sientan cada vez más identificados con sus historias y personajes, esto unido al proceso de globalización, gracias al cual los mercados extranjeros (productos, películas, culturas) son cada vez más cercanos, en el caso específico de Latinoamérica se observa un aumento en el consumo de series y films asiáticos, así como la naturalización de los conceptos, ética y cultura de ese continente.

Vemos como *Your Name* traspasa los límites geográficos para convertirse en la película de animación asiática más vista en la historia del cine, pero no se limita a tener eso como único logro puesto que su yuxtaposición en cuanto a una dimensión de género totalmente posmoderna con una dimensión formal moderna, establece un punto innovador en cuanto a la manera en que se crean las películas. Y demuestra que las comedias románticas, sin importar su origen geográfico, la repetición de la idea “*Boy meets girl*” (Chico conoce chica) o las malas críticas que puede recibir; son complejas, interesantes y no se limitan, como ocurre con otros géneros cinematográficos, a usar un solo elementos, pues se manejan en un campo tan amplio que permite la unión de diversos géneros.

De igual forma usa una composición de narrativa y montaje complejos que aunque resulta agradable y entendible para el espectador tras ver la película por primera vez, convirtiendo en un espectador pasivo; oculta una teoría y concepción compleja sobre los viajes en el tiempo, dado que la forma en que los elementos pasados se representan visualmente en su discurso no son propiamente flashbacks, un elemento al que el espectador actual de cine ya está acostumbrado, sino que usa un método distinto que además de reforzar la idea principal o lo que se menciona en este trabajo como el “sentimiento de la cinta”, hace de la película un rompecabezas donde las secuencias, que si bien desde un principio le dicen al espectador cuál es el final (uno feliz), también reflejan sentimientos de angustia e intriga; en cierta forma se refleja los temores internos del ser humano, su lucha constante y deseo por encontrar a otra persona que lo complemente; deseo que *Your Name* satisface.

Es en este punto donde la película tiene otro acierto y es que, aunque su historia parece ser muy sencilla, son esos elementos ocultos, aquellos que solo al ver con detenimiento la cinta logran encontrarse, los que la hacen tan interesante. La forma en que se usan los intercambios de cuerpo a modo de reflejo visual de lo que es el enamoramiento y la identificación en otra persona, desde el punto del psicoanálisis, pero también el uso de símbolos como líneas y círculos que siguen esta idea, permiten que *Your Name* pase a ser más que una película de animación romántica; la convierten en un ejemplo de como los géneros a los que pertenecen traspasan las ideas literarias, cinematográficas y llegan a conflictos psicoanalíticos e incluso sociopolíticos.

Sí bien no podemos negar que hay otros ejemplos de comedias románticas donde se usa lo fantástico, la verdad es que la gran mayoría peca de incluir el elemento fantástico solo como justificación para hacer de una historia simple una comedia aún más sencilla, muchas veces conservando estándares misóginos u homofóbicos; con muchas escenas que sólo buscan lograr algunos momentos de risa forzada.

En Latinoamérica tenemos varios ejemplos de esta situación, con películas como *Si yo fuera tú* (2016), tanto sus versiones brasileras como la mexicana; por mencionar una en la que hay un intercambio de cuerpos que refleja la idea del fantástico pero que sin duda siguen siendo del todo clásica, no solo genéricamente sino también en cuanto a su forma. Mientras que otras, en específico del cine mexicano de la última década y que han sido éxitos de taquilla como: *Todos queremos a alguien* (2017), *El tamaño sí importa* (2017), *No manches, Frida* (2016), *A la mala* (2015) o *Me late chocolate* (2012), perpetúan la concepción de un cine simplista, que trata en cierta forma de repetir los patrones de éxitos antiguos, es decir, de las comedias rancheras como: *Allá en el rancho grande* (1936) o *La barca grande* (1947). Sin adentrarse en un análisis más profundo y complejo de la recepción que el espectador actual tiene de las películas, por lo que el mercado del cine mexicano continúa cerrado a públicos globales.

Finalmente considero que *Your Name* es un gran ejemplo del cambio que estos dos géneros, la comedia romántica y el fantástico, están logrando, tanto a nivel de mercado como dentro de la industria del cine pues debate la idea de que toda película de género cómico - romántico debe tener como fortaleza su sencillez y repetición de patrones. Demuestra que el público

también está evolucionando hacia la búsqueda de historias que den una mayor sensación de proximidad hacia temores complejos de la propia existencia humana, hacia el desapego y la desilusión que brindan las comedias románticas moderna, pero también hacia el continuo uso, sino necesidad, de reflejar los conceptos más complejos de la mente humana a través de elementos fantásticos, de la animación más adulta.

Pues justamente su imposibilidad consuela al espectador y le permite desarrollarse como humano, desarrollar su “Yo”, sin la censura que el hiperrealismo, por mencionar un ejemplo, otorgan otras películas. Situación que las comedias románticas con el fantástico posmoderno plantean.

Sin duda el dilema del amor desde la antigüedad acompaña a los seres humanos, por esa misma razón las comedias románticas han sido, son y seguirán siendo el género más visto por el público; con el cada vez más grande catálogo de películas que yuxtaponen géneros y toman elementos fantásticos para desarrollar historias complejas, su estudio ha cobrado mayor importancia. *Your Name* es sólo el primer y más conocido de los ejemplos, con suerte un modelo de lo que se puede llegar a crear desde el cine mexicano, que tiende en gran medida a tomar películas extranjeras y recrearlas con gajes de humor local.

Dados los conflictos en los que la sociedad está inmersa, el escape que otorga lo fantástico y la satisfacción de visualizar los deseos reprimidos en las comedias románticas; no se puede continuar dejando de lado los análisis de estas películas, pues esas son, quizá, las más humanas y más importantes para las generaciones actuales.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón Rodríguez, Tania. *Fantástico y maravilloso: diferencias etimológicas* en “Lo fantástico y sus fronteras”, Dirección General de Fomento Editorial, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México, 2003.
- Alazraki, Jaime. *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*, Gredos, España, 1983.
- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona, 2000.
- Amiel, Vincent. *Estética del montaje*, Abada Editores, Madrid, España, 2005.
- Bork, Erick. *Writing the Ten Best Story Types*, Estados Unidos de América, 2013.
- Botton Burlá, Flora. *Los juegos fantásticos*, Segunda Edición, UNAM, México, 1994.
- Carrilla, Emilio. *En cuento fantástico*, Nova, Argentina, 1968.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico. *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona, 1991.
- Chavez Limón, Silva. *El Banquete de Platón (427 – 347 a.C.)*, Editorial Síntesis, Madrid, 2007.
- Cobos, Tania Lucía. *Animación Japonesa y Globalización: La Latinización y la Subcultura Otaku en América Latina* en Razón y Palabra, n° 72, México, 2010.
- Cultura Inquieta. *La leyenda del Hilo Rojo del Destino*, Revista Cultura Inquieta [en línea], Estimulante, 2015. Disponible en:
<https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8453-la-leyenda-japonesa-del-hilo-rojo-del-destino.html>
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, vol. 16, Paidós, Barcelona, 2003.
- Echart, Pablo. *La comedia romántica del Hollywood de los años 30 y 40*, Editorial Catedra, España, 2005.
- Freud, Sigmund. *El olvido de los sueños (1900)* en “Obras Completas, Volumen V”, Amorrortu editores, Argentina, 1976.
- Freud, Sigmund. *Formulaciones sobre los dos principios del funcionamiento psíquico (1911)* en “Obras Completas, Volumen XII”, Amorrortu editores, Argentina, 1975.

- Freud, Sigmund. *Lo ominoso (1919)*, “Obras Completas, Volumen XVII”, Amorrortu editores, Argentina, 1975.
- Freud, Sigmund. *Psicología de las masas y análisis del yo*, FV Éditions, Francia, 1921.
- García Canclini, Néstor. *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Editorial Grijalbo, Argentina, 1990.
- García Jiménez, Jesús. *Narrativa Audiovisual*, Tercera edición, Catedra, Madrid, 1994.
- Garrido, Mau. *La comedia romántica ya no es lo que era: es mejor*, Cine/Tv en Yorokubo, octubre, 2017.
- Gaudreault, André y Jost, François. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Paidós, México, 1995.
- Jeffers McDonald, Tamar. *Romantic Comedy: boy meets girls, meets genre*, Columbia University Press, Nueva York, 2007.
- L. Wagner, J. Pinchon, *Grammaire du français classique et moderne*, M. Glatigny, Francia, 1969.
- Marcel Martin, *El montaje en “El lenguaje del cine”*. Gedisa, Barcelona, 2013.
- Martínez Román, José María. *Manga y anime: La historia ilustrada* en Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa, n° 3, México, 2016.
- Moliner, María. (1985). Diccionario de uso del español. Tomo 2 H - Z. Madrid: Gredos. En Suarez Gómez, Rafael. *Captación de la imagen cinematográfica: soportes fotoquímico y digital*, Universidad de Barcelona, España, 2011.
- Morales Trigueros, Juan Pablo. *Hacia una teoría de la literatura maravillosa* en Revista de Lenguas Modernas, n° 27, Costa Rica, 2017, pp. 125 - 138.
- Nieto, Omar. *El sistema de lo fantástico: la quintaesencia de la literatura*, *El placer de leer* en Revista Ciencia, octubre-diciembre, 2016.
- Nieto, Omar. *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*, UACM, México, 2015.
- Oria, Beatriz. *A Review of Romantic comedy: boy meets girl, meets genre by Tamar Jeffers-MacDonald*, Neoamericanist, vol. 5, n°1, invierno, España, 2007.

- Ortiz Velazco, Lucía Marjorine. *La construcción del tiempo en Memento. Análisis de la estructura narrativa anacrónica*, Universidad Autónoma de México, México, 2017.
- Peralta, María Cecilia y Radulovich, Nadia. *La Leyenda del Hilo Rojo, conocida también como El Hilo rojo del destino* en Revista Asia Viewers [en línea]. S.f. Disponible en:
<https://asiaviewersdotcom.files.wordpress.com/2015/11/la-leyenda-del-hilo-rojo.pdf>
- Pedroza Flores, René. *Los cambios del vínculo amoroso en la posmodernidad* en Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas, vol. 20, n° 20, México, 2017.
- Reisz, Karel y Millar, Gavin. *The technique of film editing*, London/Boston, 1953.
- Risco, Antón. *En las ruinas circulares* en “El relato fantástico, historia y sistema”, colegio de España, España, 1988.
- Rodríguez Fernández, Iván. *El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares*, Universidad Complutense de Madrid, España, 2014.
- Sánchez-Biosca, Vicente, *Una práctica de análisis integrado (sobre la secuencia inicial en M de Fritz Lang)* en “El montaje cinematográfico. Teoría y análisis”. Paidós, Barcelona, 1996.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio, *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Ariel, Barcelona, 2009.
- Serna Arango, Julián. *Borges y la filosofía*, Editorial Graficas Olímpica, Pereira Colombia, 1990 (Escritores de Risaralda, 4).
- Stratyner, L. and Keller, J. R. (eds), *Fantasy Fiction into Film*, Jefferson, NC: McFarland, 2007.
- Sulbarán Piñeiro, Eugenio. *El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica* en Opción, n°31, Venezuela, 2016.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*, Paidós, México, 2006.
- Villain, Dominique. *El montaje*, Ediciones Cátedra, Madrid, España, 1999.
- Weinreich, Frank. *Fantasy – Definition, History, Characteristics and Meaning*, Polyinos, Alemania, 2011.

- Zavala, Lauro. *Del cine clásico al moderno* en Razón y Palabra, México, agosto – septiembre, 2005.
- Zavala, Lauro. *La comedia romántica posmoderna en Latinoamérica*, México.
- Zavala, Lauro. *Las fórmulas narrativas en cine y literatura: una propuesta paradigmática* en Comunicación y medios, n° 34, Chile, 2015.
- Zavala, Lauro. *Sobre la evolución de los géneros cinematográficos* en La Colmena, n° 80, México, 2013.
- Zavala, Lauro y Brescia, Pablo (comps.), *Borges Múltiple, cuentos y ensayos de cuentistas*, Difusión Cultural UNAM, México, 1999.
- Zubiaur, Francisco Javier, *Historia del cine y otros medios audiovisuales*, Navarra, EUNSA, 2005.

FILMOGRAFÍA





- Makoto Shinkai: *Your name*. Japón, 2016.
- Makoto Shinkai: *5 centímetros por segundo*. Japón, 2007.
- Nick Hurren: *It's a boy/girl thing*. Reino Unido, 2006.
- Makoto Shinkai: *El jardín de las palabras*. Japón, 2013.
- Simone Godano: *Moglie e Marito*. Italia, 2017.











ANEXOS












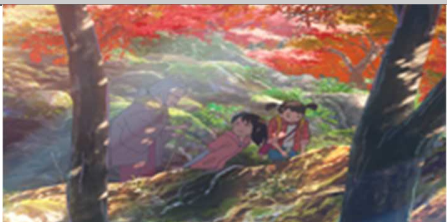
ANEXO 1






N°	Secuencia / Escena	Imagen	Descripción	Frecuencia	Línea tiempo
1	Sec.		Caída de los pedazos del cometa y primer avistamiento del pueblo.	Repetitivo	Línea
2	Sec.		Primer vistazo de la ciudad, Taki y Mitsuha despiertan, inician su rutina diaria. Viajan en metro.	Iterativo	Línea
3	Esc.		Taki mirando el cielo mientras los trozos de cometa caen.	Repetitivo	Línea
4	Esc.		Mitsuha mirando el cielo en el campo mientras el cometa se rompe.	Repetitivo	Línea

5	Sec.		Opening de la película	Singulativo	*
6	Esc.		Mitsuha durmiendo.	Singulativo	Línea
7	Esc.		Encuentro de Taki y Mitsuha en el tren. [Sueño]	Repetitivo	Línea
8	Esc.		Taki despierta en el cuerpo de Mitsuha.	Singulativo	Línea
9	Sec.		Vida cotidiana de Mitsuha en su propio cuerpo. Menciones del cometa y de Tasokare.	Singulativo	Línea




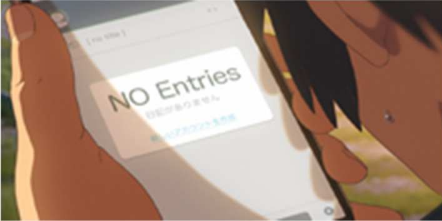

10	Sec.		<p>Mitsuha tejiendo con su abuela y hermana. Se explica la leyenda del pueblo así como la vida del padre de las niñas.</p>	Singulativo	Línea
11	Esc.		<p>Mitsuha y su hermana bailan en honor al dios del pueblo y preparan sake. Kuchikamisake.</p>	Singulativo	Línea
12	Esc.		<p>De regreso a casa, Mitsuha desea renacer en el cuerpo de un chico de Tokio.</p>	Singulativo	Línea
13	Sec.		<p>Mitsuha despierta en el cuerpo de Taki. Creyendo que es un sueño, vive la vida del chico con normalidad.</p>	Singulativo	Línea
14	Esc.		<p>Mitsuha abriendo su cuaderno donde se lee: "¿Quién eres?" [Recuerdo]</p>	Repetitivo	Línea

15	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki se va a dormir tras escribir su nombre en su mano.	Singulativo	Línea
16	Sec.		Taki despierta con el nombre de Mitsuha escrito en su mano. Descubre lo que paso en su vida.	Singulativo	Línea
17	Esc.		Se muestra en el calendario que es 12 de septiembre. No se menciona el año.	Singulativo	Línea
18	Sec.		Mitsuha despierta con muchas preguntas escritas en su mano. Descubre lo que paso en su vida.	Singulativo	Línea
19	Esc.		Se muestra en el calendario que de nuevo es 12 de septiembre.	Singulativo	Línea




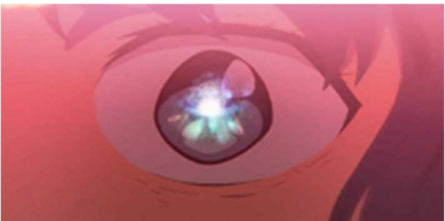
20	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha se rebela ante las burlas que hacen de su familia.	Singulativo	Línea
21	Esc.		Le cuentan a Mitsuha lo que hizo.	Singulativo	Línea
22	Sec.		Taki revisa su calendario. Mitsuha revisa su cuaderno de notas. Se dan cuenta que están cambiando de cuerpo.	Singulativo	Línea
23	Sec.		Intercambio de cuerpo Taki y Mitsuha en diferentes momentos. [Resumen musical]	Iterativo	Línea
24	Sec.		Taki despierta en el cuerpo de Mitsuha. Se explica el Musubi y las reglas del Kakuriyo.	Singulativo	Línea





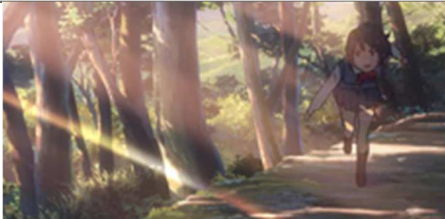
25	Esc.		Taki despierta llorando. Tiene una cita con Okureda.	Singulativo	Línea
26	Esc.		Mitsuha se despierta triste por la cita de Taki con otra chica.	Singulativo	Línea
27	Esc.		Taki se encuentra con Okureda.	Singulativo	Línea
28	Esc.		Mitsuha se lamenta por la cita. Se da cuenta que está enamorada de Taki.	Singulativo	Línea
29	Sec.		Cita de Taki. Se da cuenta que ya está enamorado de Mitsuha.	Singulativo	Línea

30	Esc.		Taki intenta llamar a Mitsuha tras su cita fallida.	Singulativo	Línea
31	Sec.		Mitsuha va con sus amigos al festival de otoño. El cometa cae y ella muere.	Repetitivo	Línea
32	Esc.		Taki no puede hablar con Mitsuha. Los intercambios se detienen.	Singulativo	Línea
33	Sec.		Taki dibujando e investigando el pueblo de Mitsuha. Vuelve a su vida cotidiana.	Singulativo	Línea
34	Sec.		Taki decide ir a buscar el pueblo. Okudera y Tsukasa lo acompañan.	Singulativo	Línea






35	Esc.		En un restaurante finalmente descubren la verdad sobre el pueblo.	Singulativo	Línea
36	Esc.		Taki descubre que el pueblo fue destruido por el cometa 3 años atrás.	Singulativo	Línea
37	Esc.		Taki mirando el cielo mientras los trozos de cometa caen. [Recuerdo]	Repetitivo	Línea
38	Esc.		Taki trata de ver los mensajes y notas de Mitsuha en su celular pero estas desaparecen.	Singulativo	Línea
39	Esc.		Taki y sus amigos investigan sobre el cometa y descubren que Mitsuha está muerta.	Singulativo	Línea

40	Sec.		Los tres se hospedan en un hotel. Taki comienza a olvidar a Mitsuha.	Singulativo	Línea
41	Sec.		Taki va a buscar el cuerpo del dios solo. Recuerda el Musubi y busca el Kachikamisake.	Singulativo	Línea
42	Esc.		Taki tropieza dentro de la cueva y ve dibujos del cometa en el techo.	Singulativo	Línea
43	Sec.		Taki ve la vida de Mitsuha desde antes de nacer y como están unidos por un hilo rojo. [Línea A]	Singulativo	**
44	Sec.		Taki despierta en el cuerpo de Mitsuha y descubre que los intercambios habían pasado antes.	Iterativo	Línea

45	Sec.		Taki en el cuerpo de Mitsuha planea salvar al pueblo junto con sus amigos. Descubre que el cometa había caído antes.	Singulativo	Línea
46	Esc.		Nadie en el pueblo cree lo del cometa. Taki se entera de que Mitsuha fue a Tokio y va al cuerpo del Dios.	Singulativo	Línea
47	Esc.		Mitsuha despierta en el cuerpo de Taki y ve el pueblo destruido.	Singulativo	Línea
48	Esc.		Mitsuha ve el cometa cayendo sobre ella. [Recuerdo]	Repetitivo	Línea
49	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki recuerda su muerte.	Singulativo	Línea

50	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha va por el bosque hacia el cuerpo del Dios.	Singulativo	Línea
51	Esc.		Mitsuha va a Tokio para buscar a Taki. [Recuerdo]	Singulativo	Línea
52	Esc.		Taki empieza a recordar el primer encuentro con Mitsuha.	Singulativo	Línea
53	Sec.		Encuentro de Mitsuha y Taki en el tren. Él no la conoce aún.	Singulativo	Línea
54	Esc.		Taki lucha por llegar al cuerpo del Dios y recuerda a Mitsuha.	Singulativo	Línea


55	Esc.		Mitsuha habla con Taki, pero este no la conoce. Ella se va; le deja su trenza y dice su nombre.	Repetitivo	Línea
56	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha recuerda todo el encuentro.	Singulativo	Línea
57	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki comienza a llamar por el chico al escuchar su nombre.	Singulativo	Línea
58	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha escucha que lo llama y la busca en lo alto de la montaña.	Singulativo	Línea
59	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki escucha su voz y corre por el borde de la montaña buscándole.	Singulativo	Línea

60	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha sigue buscando.	Singulativo	Línea
61	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki sigue buscándolo.	Singulativo	Línea
62	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha trata de seguir su voz.	Singulativo	Línea
63	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki hace lo mismo.	Singulativo	Línea
64	Esc.		Mitsuha y Taki pasan corriendo a lado del otro.	Singulativo	***

65	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha se detiene al sentir a la chica cerca.	Singulativo	Línea
66	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki se detiene al sentir al chico cerca.	Singulativo	Línea
67	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha trata de tocar al otro.	Singulativo	Línea
68	Esc.		Mitsuha en el cuerpo de Taki trata de tocarlo también pero fracasa.	Singulativo	Línea
69	Esc.		Taki en el cuerpo de Mitsuha también fracasa.	Singulativo	Línea

70	Esc.		Empieza el Katewaredoki y ambos finalmente se encuentran en sus respectivos cuerpos.	Singulativo	***
71	Esc.		Taki le dice a Mitsuha que escriban sus nombres en la mano del otro para que no se olviden. Antes de que ella pueda hacerlo, desaparece.	Singulativo	***
72	Esc.		Taki se encuentra solo y aunque lo intenta, olvida el nombre de Mitsuha.	Singulativo	Línea
73	Sec.		Mitsuha corre al pueblo para tratar de salvarlos a todos con el plan de Taki.	Singulativo	Línea
74	Sec.		Aunque el plan falla, todo el mundo ve cómo el cometa se parte en trozos.	Singulativo	Línea

75	Esc.		Taki ve desde su hogar el cometa partiéndose.	Singulativo	Línea
76	Esc.		Mitsuha trata recordar. Descubre que en su mano no dice el nombre de Taki sino "Te amo".	Singulativo	Línea
77	Esc.		Mitsuha llega con su padre y lo enfrenta para poder salvar al pueblo.	Singulativo	Línea
78	Esc.		Taki mirando el cielo mientras los trozos de cometa caen.	Repetitivo	Línea
79	Sec.		Caída del cometa y destrucción del pueblo.	Singulativo	Línea

80	Esc.		Taki despierta en la montaña sin recordar nada.	Singulativo	Línea
----	------	---	---	-------------	-------

ELIPSIS
[5 años después]

81	Sec.		Taki va a varias entrevistas de trabajo. Se encuentra con sus amigos.	Singulativo	Línea
82	Sec.		Taki y Mitsuha cruzan caminos sobre un puente, pero no se ven.	Singulativo	Línea
83	Sec.		Taki revisa libros sobre la caída del cometa. Las estaciones pasan sobre Tokio.	Singulativo	Línea

84	Sec.		Taki y Mitsuha despiertan. Ambos viajan en metro y se ven finalmente.	Singulativo	Línea
85	Sec.		Taki y Mitsuha se buscan por la ciudad y diferentes estaciones de metro.	Singulativo	Línea
86	Esc.		Se encuentran en unas escaleras. Cruzan caminos y se preguntan su nombre.	Singulativo	Línea

* *Opening* o *intro* de la película. no entra dentro del tiempo diegético.

** Recorrido de Taki por la unión con Mitsuha a través de su pasado y hasta su muerte.

*** Espacio en el Crepúsculo, Katawaredoki, no existe un año específico.

■ Aparecen elementos del fantástico preclásico

■ Aparecen elementos del fantástico clásico

■ Aparecen elementos del fantástico moderno

■ Aparecen elementos del fantástico posmoderno

ANEXO 2

la Historia

Mitsuha vive en un pequeño pueblo entre las montañas: sin muchas sorpresas ni demasiadas emociones. Su única expectación es el cometa Tiamat, que está pasando cerca de la Tierra y por unos días será visible a simple vista.

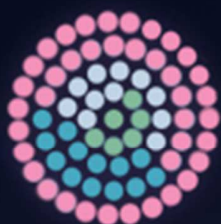
Un día despierta y descubre con asombro que no reconoce su cuerpo, piensa que se trata de un extraño sueño. Pero no es así: se encuentra dentro del cuerpo de Taki, un joven estudiante de bachillerato de la gran ciudad de Tokio. Poco a poco, los dos jóvenes empiezan a comunicarse y, torpemente, van superando los retos que se presentan en ambas vidas. De esta forma, el vínculo que tienen se convierte en algo más.

Makoto Shinkai

Considerado como uno de los grandes animadores japoneses y digno rival de Studio Ghibli, Shinkai dispone del estatismo y la contextualización constante como sello y como excusa para hacer verdaderos sus mundos posibles. Otras de sus obras importantes son:

- ★ Viaje a Agartha (2002).
- ★ 5 centímetros por segundo (2007).
- ★ El jardín de las palabras (2013).
- ★ Weathering with You (2019).

Taquilla y Premios



- Ponyo: \$202m dólares
- Howl's Castle: \$235m dólares
- Spirited away: \$289m dólares
- Your Name: \$359m dólares

Best Animated Film.



Los Angeles Film Critics Association Awards

Best Animated Feature Length Film.



San Francisco Film Critics Circle Awards

Best Film.



BFI London Film Festival



líneas de tiempo



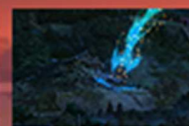
2016



2013



2016



2013



2016



2013

Fuentes: <http://www.filmsaffinity.com.mx>
<http://www.kiminona.com/>

ANEXO 3 RESUMEN DE YOUR NAME

La película comienza con Mitsuha, una chica de 17 años que vive en un pueblo japonés llamado Itomori. Ella no es muy feliz pues esta aburrída de su tradicional vida; pasa sus días junto a sus amigos mientras anhela vivir en la ciudad de Tokio. Su familia se compone de su abuela Hitoha y su hermana menor Yotsuha, además de su padre que está inmerso en su campaña política para ser reelecto como alcalde y que no tiene buena relación con la muchacha.

La vida de Mitsuha cambia cuando despierta en el cuerpo de Taki, un joven que vive junto con su padre en un pequeño departamento de la ciudad de Tokio, tiene un empleo de medio tiempo donde está enamorado de su senior, y pasa su tiempo libre saliendo de paseo con sus amigos.

A partir de ahí los intercambios de cuerpo se hacen cada vez más frecuentes, aunque como solo ocurren cuando se van a dormir, ambos creen que se trata de sueños que al despertar son difíciles de recordar. Para afrontar la situación comienzan a dejar mensajes en el celular del otro, explicándole que hicieron el día anterior, algunas reglas y reclamos. Así inician una divertida relación.

Un día Taki, en el cuerpo de Mitsuha acompaña a Hitoha y Yotsuha a la tumba del dios del pueblo, un santuario que se encuentra en lo alto de una montaña. Esto para realizar un ritual pues la familia materna de Mitsuha es la encargada del templo de Itomori y por tanto deben hacer las ofrendas a su dios, en esa ocasión llevan un sake que representa la mitad del alma de quien lo hace. Tras esto la película nos muestra a Mitsuha deprimida pues Taki ira a una cita con su senior del trabajo, mientras ella decide asistir al festival de su pueblo. Ese año sería distinto pues un el cometa Tiamat sería visible durante su paso cerca de la Tierra.

Mientras lo observa, un trozo del cometa se desprende y cae sobre Itomori, destruyendo el pueblo y causando la muerte de la joven.

Por otro lado, la cita de Taki fracasa al tiempo que se da cuenta que está enamorado de Mitsuha. Trata de llamarla, pero ella no contesta. Los intercambios de cuerpo se detienen y

el chico, al notar que ha olvidado el nombre del pueblo, comienza a investigar y dibujar los paisajes que observo mientras estaba en el cuerpo de la joven.

Tras un tiempo Taki decide ir a buscar el pueblo y a Mitsuha. Con la ayuda de sus amigos viaja por distintos lugares sin éxito; en un restaurante los dueños ven el dibujo que hizo del pueblo y le dicen que se trata de Itomori, sus amigos se muestran sorprendidos pues ese sitio desapareció 3 años atrás.

Al llegar al lugar donde estaba el pueblo lo único que encuentran es un enorme cráter y las ruinas de lo que solía ser el pueblo, incrédulo Taki trata de convencer a sus amigos de que solo hace unas semanas estaba hablando con Mitsuha, pero los mensajes que tenía de ella en su teléfono desaparecen. Comienzan a investigar y encuentran una lista de personas que murieron cuando el trozo del cometa Tiamat cayó; entre las víctimas está Mitsuha.

Confundido Taki y sus amigos deciden descansar en un hotel, allí su amiga le pregunta al chico sobre una pulsera que siempre usa a lo que él responde que la tiene desde hace mucho pero no puede recordar quien se la dio. Sin embargo, esto le ayuda a recordar las enseñanzas de Hitoha y el sake que dejó en la tumba del dios de Itomori por lo que decide ir allí solo.

Taki logra encontrar la tumba y el sake, convencido esta vez de que la Mitsuha que él conoció murió hace tres años, bebe el sake, es decir, la mitad del alma de la chica, con la esperanza de volver a conectarse.

Gracias a esto comienza un viaje a través de la vida de Mitsuha a quien está unido por un hilo rojo, allí es testigo de por qué el padre de la chica la dejó al cuidado de su abuela, la muerte de su madre, su crecimiento y el momento en que comenzaron los intercambios de cuerpo, también descubre que la chica fue a buscarlo a Tokio pero cuando lo encontró él no la conocía aun por lo que decepcionada la chica se fue no sin antes darle la cuerda con la que amarraba su cabello, misma que pasó a ser pulsera de Taki.

Al despertar se da cuenta que de nuevo está en el cuerpo de la muchacha, por lo que haciéndose pasar por ella decide salvar al pueblo. Sin embargo, sus intentos fallan y decide buscar a la verdadera Mitsuha, dado que en ese momento ella debería estar dentro de su cuerpo. Corre hacia la montaña, justo al iniciar el crepúsculo, cuando las líneas del

inframundo y el mundo real se desvanecen, pero también cuando no existe el tiempo, ambos jóvenes se encuentran por fin y regresan a su respectivo cuerpo.

Mitsuha se entera del plan para salvar a Itomori, además de que recupera su cuerda. Taki le dice que escriban sus nombres en la mano del otro para que al despertar no los olviden y tras escribir en la mano de la chica le entrega el plumón, sin embargo, el crepúsculo termina y la muchacha desaparece antes de escribir su nombre.

Taki trata de recordar el nombre de la joven, pero no lo logra. Mientras tanto Mitsuha corre al pueblo y comienza el plan de evacuación, sin embargo, se da cuenta que ya ha olvidado el nombre del chico y que lo que lleva escrito en su mano no es un nombre sino la frase: “Te amo”.

El cometa cae y la película hace una elipsis de 5 años. Vemos a Taki adulto, se encuentra buscando empleo al tiempo que menciona como siempre ha sentido que algo o alguien le hace falta. Cuenta cómo cuando era joven se obsesiona con el cometa Tiamat y el pueblo que milagrosamente se salvó cuando un trozo de este cayó a la Tierra.

Mientras está viajando en el metro de Tokio, se encuentra con Mitsuha; ambos corren en búsqueda del otro pues saben que de alguna forma se conocen, aunque no lo recuerdan. Finalmente se encuentran en unas escaleras, inseguros, le preguntan al otro: “¿Cuál es tu nombre?”.

6.1 PERSONAJES

Taki Tachibana

Taki es un estudiante de secundaria que vive en el corazón de Tokio. Pasa sus días divirtiéndose con sus amigos y trabajando a tiempo parcial en un restaurante italiano. Tiene interés en el arte y la arquitectura.



Mitsuha Miyamizu

Mitsuha es una estudiante de secundaria que vive en el pueblo de Itomori con su abuela y hermana. Tiene un carácter directo y pocos amigos. Suele fantasear con la vida bulliciosa de Tokio, la gran ciudad.



Futaba Miyamizu

Es la madre de Mitsuha y Yotsuha. Era la heredera del santuario de la familia Miyamizu pero falleció a causa de una enfermedad.



Hitoha Miyamizu

Es la abuela de Mitsuha y la sacerdotisa del templo Miyamizu.



Miki Okudera

Es el senior de Taki en el restaurante donde ambos trabajan a tiempo parcial. Esta universitaria guapa y estilosa es muy popular entre los chicos.



Katsuhiko Teshigawara

Es compañero de clase de Mitsuha y muy aficionado al ocultismo y a la electrónica. Su pueblo natal le causa sentimientos encontrados por la empresa contratista de construcción que dirige su padre.



Sayaka Natori

Es compañera de clase de Mitsuha y su mejor amiga desde que eran pequeñas. Es una chica tranquila, pero siempre honesta y sincera. Su hermana es la encargada de las emisiones de megafonía del ayuntamiento, mientras que ella es parte del club de radio de su escuela.



Shinta Takagi

Es compañero de Taki en la escuela secundaria. Suele acompañarlo junto con Tsukasa.



Toshiki Miyamizu

Es el padre de Mitsuha, adoptó el apellido de su esposa para hacerse cargo del santuario familiar pero cuando ella falleció decidió dejar ese trabajo y dedicarse a la política. Dejó a sus hijas a cargo de su suegra.



Tsukasa Fuji

Es compañero de Taki en la escuela secundaria. Aparenta ser algo frío, pero en realidad le gusta ayudar a los demás. Es uno de los pocos en notar los cambios en su amigo. Como a Taki, también le interesa la arquitectura.



Yotsuha Miyamizu

Es la hermana pequeña de Mitsuha. Es una estudiante de escuela elemental de mentalidad moderna e ideas muy claras. Vive con Mitsuha y su abuela y ayuda en las tareas del templo Miyamizu.



TÉRMINOS

Kakuriyo



El mundo oculto o el inframundo. Según el sintoísmo japonés, el universo está compuesto tanto de lo visible como de lo no visible. Y nuestro mundo, el que podemos ver, refleja el mundo oculto de los *kami*, que es de donde todo emerge. El mundo oculto o kakuriyo, donde van los muertos, no es un destino alejado, sino que forma parte del mundo real. Los muertos que han entrado a este mundo oculto han cruzado la frontera del mundo visible, pero por lo demás viven una vida idéntica a la de los vivos.



Katawaredoki

Momento donde el día se encuentra con la noche y las fronteras entre lo real y lo fantástico se confunden; en el que se enfrentan lo familiar y lo desconocido, lo seguro con lo peligroso. En español se usa la expresión “Hora mágica”, mientras que en francés se usa la expresión “entre chien et loup”, o traducida, entre perro y lobo, que hace referencia también al crepúsculo.

Kuchikamizake



Tipo de alcohol a base de arroz producido por un proceso que involucra a la saliva humana como un iniciador de la fermentación. *Kuchi* significa "boca", *kami* significa "masticar" y *zake* es "sake". Es precursora del sake forma parte de la ofrenda a los dioses japoneses.



Musubi

Unir o enlazar. Los musubis, término japonés para «lazo», tienen en Japón un significado que va más allá de la mera dificultad técnica, ya que a menudo esta palabra se escribía con los caracteres de «espíritu viviente», al considerar que buenos espíritus habitaban los lazos. En el pasado, de hecho, se entregaban lazos como prenda de amor o incluso como amuleto contra los malos espíritus y hoy en día todavía se utiliza esta palabra para denominar algunos amuletos que se venden en los templos.