

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA DOCUMENTACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



MAKOTO SHINKAI: LA DISTANCIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Trabajo presentado por D. Antonio Crespo Borrego para la obtención del título de Comunicación Audiovisual, bajo la dirección del profesor D. José Maldonado Escribano

BADAJOZ

2018

“Makoto Shinkai: La Distancia”

Trabajo presentado por D. Antonio Crespo Borrego para la superación de la asignatura *Trabajo Fin de Grado* (Código 500381), del título de Comunicación Audiovisual (curso 2017/2018), bajo la dirección de D. José Maldonado Escribano, profesor del Departamento de Artes y Ciencias del territorio de la Universidad de Extremadura.

El alumno

Vº Bº del Director

Fdo. Antonio Crespo Borrego

Fdo. José Maldonado Escribano.

“Makoto Shinkai: La Distancia”.

Resumen

Este trabajo aborda la vida y la obra de Makoto Shinkai. Durante la primera parte del trabajo, hablaremos sobre el contexto cinematográfico en el que el director japonés ha crecido y madurado como cineasta. También haremos un recorrido por su carrera, desde que se sintió atraído por la animación, hasta la actualidad. Otro tema importante será de que fuentes ha bebido para ser lo que es, es decir, todas las influencias que ha tenido, tanto filmográficas, como literarias y hablaremos sobre el estilo que frecuenta en toda su obra. Y por supuesto mencionaremos todos los premios y reconocimientos obtenidos en estos años.

Después de realizar el mencionado repaso de Makoto, haremos un análisis cinematográfico de todos sus largometrajes. Empezaremos por su primera película, El Lugar que nos Prometimos (2004), 5cm Por Segundo (2007), Viaje a Agarthá (2011), El Jardín de las Palabras (2013), y Your Name (2016). De todas trataremos temas técnicos, artísticos, y de valoración personal.

Palabras clave: Anime, Cine Japonés, Makoto Shinkai.

“Makoto Shinkai: The Distance”.

Abstract

This project will be about Makoto Shinkai’s life and work. In the first part of the Project, we will talk about the cinematic context where Makoto has grown up as a cinema director. We also will make a travel around his career, since he first felt attracted for anime, until nowadays. Another important point in the Project will be developing all his influences both cinematographic and literary. We will have a paragraph where we will see his personal style, repeated in the most of his films. And of course we will show all his awards in festivals and contests.

After doing that review of Makoto’s life, we will analyze all his films. We will start with *The Place Promised in Our Early Days Beyond the Clouds*, then *5 centimeters per second*, followed up by *Children who Chase Lost Voices from Deep Below*, then *The Garden of Words*, and finally *Your Name*. In every analysis we will artistic and technical aspects and a personal opinión about the film.

Keywords: Japanese Cinema, Anime, Makoto Shinkai

ÍNDICE GENERAL

Índice de figuras.....	4
1. Introducción	7
2. Objetivos y metodología.....	7
2.1 Objetivos.....	7
2.2 Metodología.....	8
3. Estudio del director makoto shinkai	9
3.1 Contexto Cinematográfico.....	9
3.2 Análisis del Director.....	10
3.2.1 Biografía y Filmografía.....	10
3.2.2 Premios.....	12
3.2.3 Influencias del Director.....	13
3.2.4 Estilo.....	13
4. Análisis de la filmografía.....	15
4.1. El Lugar que nos Prometimos.....	15
4.1.1. Introducción.....	15
4.1.2. Productora.....	15
4.1.3. Reparto.....	15
4.1.4. Guión.....	16
4.1.5. Montaje.....	17
4.1.6. Tiempo.....	18
4.1.7. Planos.....	18
4.1.8. Iluminación.....	19
4.1.9. Sonido y Música.....	21
4.1.10. Estreno y Distribución.....	22
4.1.11. Valoración Personal.....	22
4.2. 5cm Por Segundo.....	23

4.2.1. Introducción.	23
4.2.2. Productora.	23
4.2.3. Reparto.	23
4.2.4. Guión.	23
4.2.5. Montaje.	25
4.2.6. Tiempo.	26
4.2.7. Planos.	26
4.2.8. Iluminación.	27
4.2.9. Sonido y Música.	29
4.2.10. Estreno y Distribución.	30
4.2.11. Valoración Personal.	30
4.3. Viaje a Agartha.	31
4.3.1. Introducción.	31
4.3.2. Productora.	31
4.3.3. Reparto.	31
4.3.4. Guión.	32
4.3.5. Montaje.	33
4.3.6. Tiempo.	34
4.3.7. Planos.	34
4.3.8. Iluminación.	35
4.3.9. Sonido y Música.	37
4.3.10. Estreno y Distribución.	38
4.3.11. Valoración Personal.	38
4.4. El Jardín de las Palabras.	39
4.4.1. Introducción.	39
4.4.2. Productora.	39
4.4.3. Reparto.	39

4.4.4. Guión.....	40
4.4.5. Montaje.	41
4.4.6. Tiempo.	41
4.4.7. Planos.	41
4.4.8. Iluminación.	42
4.4.9. Sonido y Música.....	44
4.4.10. Estreno y Distribución.....	45
4.4.11. Valoración Personal.	45
4.5. Your Name.	45
4.5.1. Introducción.	45
4.5.2. Productora.	46
4.5.3. Reparto.	46
4.5.4. Guión.....	46
4.5.5. Montaje.	47
4.5.6. Tiempo.	48
4.5.7. Planos.	48
4.5.8. Iluminación.	50
4.5.9. Sonido y Música.....	52
4.5.10. Estreno y Distribución.....	53
4.5.11. Valoración Personal.	53
5 Conclusiones.....	54
Bibliografía	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Makoto (Fuente: https://goodreads.com/photo/author/1510073.Makoto). 11	11
Figura 2: Pintando (Fuente: https://cineparacompartir.com/2018/03/30/your-name-/)	11
Figura 3: Comix (Fuente: https://www.bcdb.com//CoMix_Wave_Films/).....	15
Figura 4: Bunker (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	18
Figura 5: Pasillo (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	18
Figura 6: Sayori (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	18
Figura 7: Ventanilla (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	18
Figura 8: Violín (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	19
Figura 9: Zapatos (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	19
Figura 10: Barandilla (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	19
Figura 11: Asustada (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	19
Figura 12: Farola (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	20
Figura 13: Farolillo (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	20
Figura 14: Actuación (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	20
Figura 15: Ventana (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	20
Figura 16: Hangar (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	20
Figura 17: Oscuridad (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	21
Figura 18: Iluminado (Fuente: https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y).....	21
Figura 19: Cara Tren (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	¡Error! Marcador no definido. 26
Figura 20: Emergencias (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	26
Figura 21: Humo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	26
Figura 22: Campo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	26
Figura 23: Motos (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	27
Figura 24: Puerta Tren (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol).....	27

Figura 25: Reloj (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	27
Figura 26: Cigarro (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	27
Figura 27: Latas (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	27
Figura 28: Olas (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	28
Figura 29: Mar (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	28
Figura 30: Cerezo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	28
Figura 31: Cohete (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol)	28
Figura 32: Acantilado (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	34
Figura 33: Agartha (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	34
Figura 34: Aurora (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	34
Figura 35: Pistola (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	35
Figura 36: Clavis (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	35
Figura 37: Caja (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	35
Figura 38: Biblioteca (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	35
Figura 39: Aula (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	35
Figura 40: Asuna (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	36
Figura 41: Shun (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	36
Figura 42: Cristal (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	37
Figura 43: Monstruos (Fuente: https://animeflv.net/ver/hoshi-o-ou-kodomo-1)	37
Figura 44: Verdura (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	42
Figura 45: Jardín (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	42
Figura 46: Takao (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	43
Figura 47: Kiosco (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	43
Figura 48: Tristeza (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	44
Figura 49: Alegría (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa)	44
Figura 50: Paralelo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	47
Figura 51: Tokyo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	48

Figura 52: Campo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	48
Figura 53: Hilo (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	48
Figura 54: Mitsuha (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	48
Figura 55: Cuarto (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	49
Figura 56: Vergüenza (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	49
Figura 57: Punto (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	49
Figura 58: Estrecho (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	49
Figura 59: Noche (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	49
Figura 60: Día (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	49
Figura 61: Kataware Doki (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	50
Figura 62: Abuela (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	50
Figura 63: Monumento (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	51
Figura 64: Meteorito (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	51
Figura 65: Atardecer (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	51
Figura 66: Flashback (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa)	52
Figura 67: Acuarela (Fuente: https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa).....	52

1. INTRODUCCIÓN

Makoto Shinkai es uno de los directores de animación japonesa más de moda a día de hoy. Desde que su última película, *Your Name* (2016), arrasara en taquilla, su obra ha supuesto un gran interés para todos los amantes del género. Durante este trabajo ahondaremos en su vida, y en como Makoto ha llegado ser el que es a día de hoy, haciendo un repaso sobre los puntos más importantes de su carrera, todas las influencias que ha tenido, su estilo y el ambiente cinematográfico en el que ha crecido. La obra de Makoto está compuesta por cinco largometrajes y siete cortos. Sobre los cortos hablaremos en la parte en la que desarrollaremos su estilo personal, mientras que sus películas las analizaremos una a una.

En los análisis cinematográficos, abordaremos tanto temas artísticos, como técnicos, y añadiremos una opinión personal. Hablaremos sobre la producción, el trabajo de guión, de planos, de iluminación, de sonido, etc.

Finalmente presentaremos unas conclusiones con todo lo que hemos sacado sobre este genio del anime.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es analizar tanto la vida, como la obra del director japonés, Makoto Shinkai. Para ello, las obras a analizar, serán: *El Lugar que nos Prometimos* (2004), *5cm por Segundo* (2007), *Viaje a Agartha* (2011), *El Jardín de las Palabras* (2013), y *Your Name* (2016).

Los objetivos generales son contextualizar la obra en un tiempo, y en espacio, el saber cómo ha llegado a realizar su filmografía, es decir, qué influencias ha tomado, y en general saber más acerca de este cineasta japonés.

Como objetivos específicos para este trabajo, encontramos los siguientes:

- Obtener una idea general de quien es Makoto Shinkai, y el estilo tan marcado que tiene su obra.

- Mostrar el contexto cinematográfico en el que ha madurado como cineasta, y cómo le ha influido.
- Conocer los detalles y las peculiaridades de su filmografía.
- Abordar un trabajo de análisis de sus largometrajes con el fin de obtener una idea general de cómo trabaja.

Antes de proceder a la metodología, se expondrán las diferentes asignaturas que han servido como apoyo a la hora de desarrollar este trabajo; *Historia y Técnica Cinematográfica* (Código 500356), *Evolución de las Representaciones Icónicas* (Código 500355), *Narrativa Audiovisual I* (Código 500357), *Guión* (500359), *Historia, Teoría y Técnica de la fotografía* (500365) y *Narrativa Audiovisual II* (Código 500361).

2.2 Metodología

Para la elaboración de esta investigación se han seguido los siguientes procesos, ubicados en esa posición, para una correcta y ordenada elaboración de la misma.

- Un primer visionado de todos los largometrajes de Makoto Shinkai, desde *El Lugar que nos prometimos* (2004), hasta *Your Name* (2016), con el fin de sacar ideas generales.
- Un segundo visionado de la misma obra, tomando notas más específicas con el fin de sacar ideas complejas de las cintas.
- Un tercer y último visionado de la obra para extraer material con el que ilustrar los análisis.
- Visionado de los siete cortos que tiene Makoto, desde *Ella y su Gato* (1999) hasta *Cross Roads* (2014), con el objetivo de conocer a fondo el estilo del director japonés.
- Lectura online de numerosas biografías de Makoto Shinkai con el fin de poder realizar una propia muy detallada.
- Lectura online del contexto histórico de animación en el que se encuentra Makoto para poder contextualizar su obra.

- Redacción del trabajo y obtención de más imágenes para ilustrarlo.

3. ESTUDIO DEL DIRECTOR MAKOTO SHINKAI

3.1 Contexto Cinematográfico.

Con el fin de comprender de mejor manera la obra de Makoto Shinkai, debemos conocer el momento cinematográfico en el que se ha desarrollado y como ha ido evolucionando el género de animación japonés.

La historia del anime comienza en el siglo XX, y lo hizo con cortometrajes, como ya estaba sucediendo en otros países del globo como Rusia, Alemania, Francia o Estados Unidos.

Se cree que la primera creación de anime japonés es de 1907 y fue Tennenshoku Katsudo Shashin¹ quien reacciona primero, encargando en 1916 al dibujante de manga Oten Shimokawa una película del género.

Durante los años 30, el anime se vio como una alternativa de cine mucho más económica y que permitía a los creadores japoneses poder crear mundos fantásticos y crear todo tipo de personajes.

En la década de los 40, concretamente en 1943 apareció en Japón la primera película animada con audio. De nuevo fue la Compañía Tennenshoku Katsudo Shashin, quien apostó por la innovación, llevando a la gran pantalla *Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares*. La cinta dura 37 minutos, y narra las aventuras de un niño marinero.

Durante esta época Disney ya arrasaba en el mundo y Osamu Tazuka, un dibujante de manga y animador conocido en Japón como “el Dios del Manga”, adoptó y simplificó muchas técnicas de animación de Disney para reducir los costos y el número de marcos en la producción

Durante la década de 1970 el manga sufrió un aumento de popularidad realmente importante. Osamu Tezuka se convirtió en uno de los dibujantes más importantes, llevando a cabo una gran cantidad de trabajos. Se asentaron las características y géneros que son elementos fundamentales de anime en el día de hoy.

¹ Tennenshoku Katsudo Shashi fue un conocido estudio de cine japonés de principios de siglo XX.

El género del robot gigante, conocido comúnmente como “*Mecha*²”, se concretó en virtud de Tezuka, y se revolucionó a finales de la década por Yoshiyuki Tomino que desarrolló realmente el género de los robots del anime, con series como *Gundam* y *Macross*, que acabarían convirtiéndose en clásicos de la década de 1980. El género del robot de anime sigue siendo una de las más comunes en el Japón y en todo el mundo el día de hoy, un ejemplo es la reciente *Darling In the Franxx* (2018).

De los 90 hasta ahora, el género de anime ha crecido de una forma abrumadora, creando grandes mercados y aficionados en todo el mundo.

Durante la historia del anime podemos destacar a varios autores que crearían escuela y que gracias a su genialidad llevaron el género del anime a lo más alto.

El Studio Ghibli se fundó en 1985, de la mano de Hayao Miyazaki, junto a su amigo Isao Takahata (director de series clásicas de Toei Animación como *Heidi* y *Marco*). Las producciones de Studio Ghibli son las películas de animación más respetadas por la crítica y respetadas en el sector. Han realizado películas como *El Castillo en el Cielo*, *Mi Vecino Totoro*, *La Tumba de las Luciérnagas*, *La Princesa Mononoke*, o *El viaje de Chihiro*, que ha sido la primera película de animación japonesa en ganar un Oscar y el Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín.

Mamoru Oshii, es un director de cine conocido por contar historias con gran sentido filosófico, entre sus obras más importantes podemos destacar *Ghost in the Shell* o *Blood the Last Vampire*.

Katsuhiro Ōtomo, es un dibujante de manga, director de anime, y guionista tanto de manga como anime. Su obra más importante es *Akira*, aunque también ha dirigido otras películas como *Roujin Z*, o *Steamboy*.

3.2 Análisis del Director.

3.2.1 Biografía y Filmografía.

Makoto Shinkai nació el 9 de febrero de 1973 en Nagano, Japón. Estudió literatura japonesa en la universidad de Chuo. En entrevistas Shinkai ha declarado que ya desde el instituto aspiraba con convertirse en creador de animes y mangas. El director

² Género de ciencia ficción en el que aparecen grandes robots tripulados.

japonés también ha confesado que su película de animación favorita es la obra de Hayao Miyazaki, *El Castillo en el Cielo*³



Fig. 1. Makoto. (Fuente: https://www.goodreads.com/photo/author/1510073.Makoto_Shinkai)



Fig. 2. Pintando. (<https://cineparacompartir.com/2018/03/30/your-name-de-makoto-shinkai/>)

Shinkai empezó trabajando como diseñador gráfico en la compañía de videojuegos Falcom⁴. En 1999 estrenó un corto animado monocromático de 5 minutos al que llamaría *Ella y su Gato*. El propio Makoto le puso la voz al gato, y a su novia, por otro lado Mika Shinora se la puso a la dueña del gato. El corto fue todo un éxito y acabó ganando varios premios, incluyendo el gran premio en el DoGA CG Animation Contest en el año 2000.

Al poco tiempo de estrenar *Ella y su Gato* (1999), Makoto sacó otro corto, *Other Worlds*, (1999) el cual fue dirigido y animado por él mismo. Esta obra dura tan solo dos minutos y trata sobre un hombre y una mujer hablando de su relación, todo en blanco y negro.

En junio del año 2000, Shinkai dibujó a una chica en una cabina de avión sujetando un teléfono móvil. Esta imagen fue la que le serviría de inspiración para su siguiente trabajo, *Voces de una Estrella* (2002). Más tarde Mangazoo, una desarrolladora de aplicaciones para smartphones, contactó con él, para convertir ese dibujo en un anime. Primeramente Makoto iba a ponerle la voz al protagonista, pero al final fue sustituido por un actor de doblaje. Eso sí, la pareja de Makoto dobló a la chica protagonista del corto. *Voces de una Estrella* se acabó estrenando el 2 de febrero de 2002.

³ Estas declaraciones las hizo Makoto Shinkai en una entrevista para la web <https://i-d.vice.com/es> el 1 de noviembre de 2016 (Consulta: 17/6/2018)

⁴ Falcom es una empresa de videojuegos, que fue fundada por Masayuki Kato, y que han sido de las más importantes para el desarrollo de la industria en Japón.

En 2003, Shinkai dirigió un vídeo musical titulado *Sonrisa*, en el que aparece una chica con su mascota, que es un hámster. En 2004 también participó en el diseño gráfico por ordenador de *Wind: Breath of th Heart*.

El siguiente proyecto de Makoto Shinkai sería el de llevar a cabo un largometraje, y este sería *El Lugar que nos Prometimos*, la cual se estrenó en Japón el 20 de noviembre de 2004. Posteriormente estrenó *5cm por Segundo*, el 3 de marzo de 2007. Ese mismo año dirigió una obra promocional para *Neko no Shukai*⁵.

Sería en 2011 cuando Makoto estrenaría su tercer largometraje, *Viaje a Agartha*. En 2013 el director japonés lanzó dos proyectos, otra película, titulada *El Jardín de las Palabras*, y un corto, *Someone's Gaze*. Posteriormente en el 2014 haría un corto para un anuncio titulado *Cross Road*.

Finalmente el último trabajo de Makoto Shinkai ha sido *Your Name*, una película que le ha dado a conocer en todo el mundo y que se ha convertido en la película de anime más taquillera de la historia de Japón, superando al *Viaje de Chihiro* (2002).

Durante su carrera Makoto ha hecho también grandes algunos contactos. Como por ejemplo, el músico Atsushi Shirakawa, más conocido como Tenmon, quien colaboraría en varios de sus proyectos. Y por supuesto la productora Comix Wave Films, la cual ha producido todos sus largometrajes.

3.2.2 Premios.

Makoto Shinkai ha cosechado los siguientes premios a lo largo de su carrera:

En el 2005 ganaría el premio a mejor película de animación en el Mainichi Film Concours, por la película *El Lugar que nos prometimos* (2004).

Posteriormente, en el 2012, *Viaje a Agartha* (2011) le daría al director nipón premios y reconocimiento. Primeramente en el Festival de Annecy. Posteriormente en el Festival de Gijón, y por último fue nominada a la mejor película de animación en el Festival de Sitges.

Sería con *Your Name* (2016), con la película que más galardones ha obtenido. En el 2016 fue nominado a mejor director y film independiente en los Premios Annie. También ganó el premio a mejor film de animación en el Festival de Sitges. Estuvo nominada a mejor largometraje de animación en los Satellite Awards. Posteriormente también sería nominada a mejor película en el London Film Festival. Por último y ya

⁵ En esta obra Makoto cuenta la historia de un gato al cual le pisan la cola sus dueños, y por ello piensa en venganza.

en 2017 sería nominada la Asociación de Críticos de los Ángeles a mejor film de animación.

3.2.3 Influencias del Director.

Makoto Shinkai ha sido numerosas veces comparado con Miyazaki, pero él lo ha negado en todo momento. A pesar de ello en numerosas ocasiones ha confesado que tanto él como todos los animadores se han visto en mayor o menor grado influenciados por el Studio Ghibli. Makoto coincide en algunas características del estudio japonés, como en el detalle en los paisajes y en los ambientes que rodean a sus personajes.

Shinkai siempre ha sido un animador muy interesado en la literatura, y se ha declarado un gran admirador de Haruki Murakami (escritor japonés). -“*Durante la universidad, estudié literatura moderna japonesa, y me hice fan de Haruki Murakami. Creo que eso ha influido en mi forma de contar las historias porque he leído sus novelas una y otra vez*”⁶.

Makoto casi dos años viviendo en Londres, y ha afirmado en alguna entrevista que durante esa época visitaba mucho el Museo Británico, y que esto le influyó mucho a la hora de escribir el guión de *Viaje a Agartha* (2011), en el que aparecen numerosas referencias a ruinas, culturas ancestrales, etc.

Además para *Your Name* (2016), Shinkai dijo que había tenido influencias por la película surcoreana *The Beauty Inside*, (Baek Jong-Yeol, 2015) en la que una persona cambia de cuerpo cada día al despertarse.

3.2.4 Estilo.

Makoto Shinkai tiene un estilo muy definido, de modo que vamos a hablar sobre distintos aspectos de sus películas y sus cosas en común.

Con respecto a la temática, Makoto tiene como tema principal en toda su filmografía la distancia. En todas y cada una de sus películas es prácticamente el antagonista, aunque se exhibe de distinta manera. En por ejemplo *5cm por Segundo* (2007) se ve representada como una relación amorosa a distancia, y todas las complicaciones que esto conlleva, mientras que en *Viaje a Agartha* (2011), la distancia es entre la vida y la muerte, y es ahí cuando el profesor Morisaki intenta romperla, reviviendo a su esposa.

⁶ Esta cita la hizo Makoto Shinkai durante su entrevista para la web <https://i-d.vice.com/es> (Consulta: 17/6/2018)

El otro tema recurrente en las películas de Makoto Shinkia es la soledad, proveniente de la distancia ya mencionada, y el amor. En todas sus obras sus personajes se mueven por impulsos amorosos. Eso sí Makoto es un experto, y no cae en la cursilería, si no que trata al género romántico de forma elegante y agridulce, dejándonos finales tan tristes como el de *5cm por segundo* (2007).

Con respecto a elementos recurrentes, el más obvio es el de los trenes. En todas las películas aparecen, eso sí, en unas con más protagonismo que en otra, y es que Makoto parece tener cierto fetiche hacia este medio de transporte, que nos deja sensaciones de agobio, caos, pero a la vez de monotonía y tristeza, eso sí, siempre es un medio con un fin, llegar a los amantes.

Otro elemento muy repetido es el de la aparición de gatos en sus obras, dedicándole incluso el protagonismo absoluto en cortos como *Ella y su Gato* (1999). Y es que Makoto le tiene mucho apego a los felinos. Además otro tipo de animales que aparecen mucho en sus películas son los insectos, y siempre de la misma forma, en plano corto y sobre algún tipo de arbusto o planta.

Sobre detalles más técnicos, Makoto adora simular que usa cámaras reales, juega con los desenfoques, con la profundidad de campo, e incluso se atreve a realizar *time-lapses*⁷. También le dedica muchos recursos a crear paisajes y ambiente, al igual que el Estudio Ghibli, llena la escena de todo tipo detalles, tratando de llevar la animación al hiperrealismo.

Por último, Makoto en todas sus obras hace que suene un late motiv⁸, que desemboque al final, con la canción de jpop que se acaba convirtiendo en la canción principal de la película. Con esta técnica nos ha dejado canciones para el recuerdo, como *Rain*, *Hello Goodbye Hello*, o *Nandemonaiya*.

⁷ Es una técnica fotográfica muy popular usada en cinematografía y fotografía para mostrar diferentes motivos o sucesos que por lo general suceden a velocidades muy lentas e imperceptibles al ojo humano.

⁸ Es una melodía o secuencia tonal corta y característica, recurrente a lo largo de una obra.

4. ANÁLISIS DE LA FILMOGRAFÍA

4.1. El Lugar que nos Prometimos.

4.1.1. Introducción.

Kumo no Mukô, Yakusoku no Basho, o como la conocemos en España, *EL lugar que nos prometimos*, es el primer largometraje del director de origen japonés Makoto Shinkai. El film fue producido por ADV/Films en colaboración con Comix Wave, productora que ha llevado a cabo el resto de proyectos de Shinkai.

4.1.2. Productora.

Comix Wave Films es una empresa de estudio y distribución de películas de animación japonesa establecida en Chiyoda, Tokio, Japón. El estudio es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y anuncios de televisión. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó de CoMix Wave Inc., que se formó inicialmente en el año 1998 de Itochu Corporation, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas.



Fig. 3. *Comix*. (Fuente: https://www.bcd.b.com/cartoons/Other_Studios/C/CoMix_Wave_Films/)

4.1.3. Reparto.

El reparto principal de los actores de doblaje de la versión original está compuesto por Hidetaka Yoshioka, que interpreta a Hiroki, Masato Hagiwara, que hace de Takuya, y Yuka nanri, que encarna a Sayuri.

Hidetaka Yoshioka es un conocido actor japonés cuya carrera se ha centrado más en el cine convencional, con trabajos como *A Distant cry from Spring*, *The Little House*, o

Reminiscence. En anime tan solo ha participado en *El Lugar que nos Prometimos* y *Osamu Tezuka's Buddha*.

Masato Hagiwara al igual que su compañero Hidetaka, es un actor japonés cuya trayectoria es más significativa en el cine convencional que en el anime. Ha formado parte de films como *Chaos*, *Café Lumière*, o *Miracles of the Namiya General Store*. Mientras que en animación, hay que resaltar su presencia en *Akagi*, *Blade*, o *Wolverine*.

Yuka Nanri es una cantante y actriz japonesa, que a diferencia de sus compañeros, sus principales papeles sí han sido en el anime. Hay que destacar su trabajo en *Godannar*, *School Rumble*, o *Blood Lad*.

4.1.4. Guión.

El lugar que nos prometimos es un guión original de Makoto Shinkai que se desarrolla en 1974, en una realidad alternativa en la que Japón es invadido por la Unión Soviética y Estados Unidos, quedando así el país dividido en dos. Los Rusos contruyeron una torre gigante que crea un gran misterio en la población. Años después, en 1996, aparecen Hiroki y Takuya, dos estudiantes de instituto cuyo máximo interés es reconstruir una avioneta y ver qué hay en esa torre. Un día, los dos conocen a otra compañera de clase, Sayuri, una joven que también está interesada en saber qué hay en esa torre. Los tres se prometen llegar hasta allí, pero el destino y las circunstancias no se lo pondrán fácil. Podemos dividir la cinta en un prólogo y tres actos. Con respecto al prólogo, podemos ver a un Hiroki adulto y melancólico que cuenta la historia como una anécdota con cierta tristeza.

En el primer acto se nos hace una presentación de los tres protagonistas y se desarrolla durante su etapa escolar. Hiroki y Takuya conocen a Sayuri y los tres se hacen muy amigos. Es aquí cuando los dos jóvenes encuentran trabajo en una fábrica de armamento, empiezan a construir un avión y le prometen a Sayuri, la cual empieza a tener sueños raros, que juntos volarán hacia la torre.

El segundo acto comienza tres años después, y parte desconociendo la situación de Hiroki y Sayuri. Se ve a un Takuya mucho más madura, trabajando ya en un laboratorio, investigando el funcionamiento de los universos paralelos, que está relacionado con la torre. En este acto además avanza mucho el conflicto bélico en Japón y la posible guerra que se desencadenará. Conforme avanza, descubrimos que Sayuri se encuentra en coma, y que sus sueños están ligados a la torre. Hiroki también

reaparece, se encontraba viviendo en Tokyo llevando una vida solitaria y triste hasta que recibe una carta que Sayuri escribió antes de caer en coma, y esto hace que se vuelva a reunir con Takuya. Además el gobierno se hace con Sayuri para hacer experimentos.

En el tercer acto, Takuya e Hiroki se reúnen y tras mucha planificación y riñas, deciden sacar a Sayuri del laboratorio, volar con ella en el avión hacia la torre y volarla por los aires, puesto que creen que este es el único modo de hacerla despertar. Finalmente Hiroki acaba volando con Sayuri y destruye la torre, haciendo que la propia Sayuri se despierte. Mientras que Sayuri está en coma, toda su obsesión es despertar para poder decirle a Hiroki que lo ama, pero al despertar no es capaz de recordar esto, pero Hiroki se da cuenta y le pide que no se preocupe, que tiene todo el tiempo del mundo para acordarse.

Un guión más complejo que el resto de sus obras pero que mantiene la línea de minimalismo romántico y poético que a riesgo de endulzar demasiado, te encoje y te hace meditar sobre el amor y la distancia.

4.1.5. Montaje.

Con respecto al montaje, se trata de un montaje lineal ya que narra una acción única relatada en secuencias según un orden cronológico⁹. Aunque el prólogo como hemos mencionado es del Hiroki del futuro contando una historia.

La película además intercala secuencias de sueños en las que Hiroki y Asuna sueñan con cosas pasadas.

Además la cinta en ciertos momentos incorpora un montaje rítmico, acorde con la música que suena en ese momento.

Vamos a destacar una escena en la que Takuya es tiroteado y se queda sentado en un barco malherido mirando al cielo y esto se funde con una escena de Sayuri mirando también hacia arriba y que se desvanece a su vez con un sueño de Hiroki. Una forma muy elegante del uso del montaje para relacionar a los tres personajes.

⁹ MASCELLI, Joseph V., Los cinco principios básicos de la cinematografía: manual del montador de cine (Barcelona, Bosch, 1998).

4.1.6. Tiempo.

El tiempo cronológico de la película es de 91 minutos. Sin embargo el tiempo dramático es de unos cuatro años, si no contamos el prólogo, que es difícil saber puesto que no añade fechas.

4.1.7. Planos.

Sobre los planos. Makoto Shinkai en El Lugar que nos prometimos, se gusta mucho. Hace uso de sus típicos planos generales, en los que demuestra su gran calidad pero además deja planos realmente poéticos que nos hacen reflexionar por sí solos.

Tenemos por ejemplo de un gran plano general de un bunker, o uno en el que aparece un punto de fuga muy marcado por líneas y reflejos de luz.

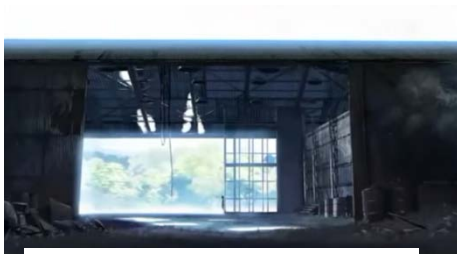


Fig. 4 Bunker. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Fig. 5 Pasillo. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Otro plano muy a resaltar en la película es uno cenital en el que podemos ver a Sayori completamente asustada y que nos transmite todo el infierno por el que está pasando.



Fig. 6 Sayori. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Makoto Shinkai además hace un gran uso de planos con reflejos. Por ejemplo uno en el que utiliza la ventanilla del tren para poner en pantalla tanto a Hiroki, como a Sayori.



Fig.7 Ventanilla. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Los planos cortos también tienen gran relevancia en la cinta. Se puede destacar uno en el que aparece un violín para hacernos recordar a Sayori. Otro muy reseñable es el de unos zapatos con una mariposa, como signo de lo felices y despreocupados que se encuentran en ese momento de la película.

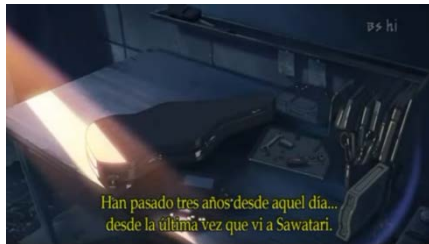


Fig. 8 Violín. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Fig. 9 Zapatos. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Por último, vamos a hablar sobre los planos con un elemento de enmarcación. Y es que Makoto es un experto en introducir elementos que creen un marco. Encontramos ejemplos sobre todo en la estación de tren, en el propio tren y uno que además tiene un gran simbolismo es en uno de los sueños de Sayori en la escuela, se ve arrinconada por las patas de las mesas.



Fig. 10. Barandilla. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Figura 11. Asustada. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

4.1.8. Iluminación.

El lugar que nos prometimos es sin duda una de las películas en las que Shinkai ha jugado más con el tema de las luces. Cada plano parece un estudio de la iluminación, y es que el director nipón no se corta a la hora de mostrarnos todos sus conocimientos. Mokoto usa elementos artificiales, como farolas de distintos tonos para mostrarnos como el entorno se ve reflejado.



Fig.12. Farola. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Fig.13. Farolillo. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Otro efecto con el que se juega mucho en la película es con el contraluz. Podemos destacar la escena en la que Tayuka se enfrenta a Hiroki o la preciosa escena en la que Sayuri toca el violín para sus dos amigos.



Fig. 14. Actuación. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Pero en el film Makoto se ayuda principalmente del sol. Utiliza la naturaleza para que los rayos penetren, generando así unos destellos realmente agradables. Introduce también algunos planos en los que el sol se refleja en la ventana, viendo así los efectos que produce. Y otros con planos muy generales donde la luz inunda por completo toda la escena.



Fig. 15. Ventana. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Fig. 16. Hangar. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Un contraste muy peculiar de la película en lo que la iluminación se refiere es cuando Sayuri está despierta y cuando está soñando. Y es que se puede apreciar claramente, que cuando está despierta los tonos son anaranjados y con mucha luz, mientras que cuando duerme, de inmediato la escena se vuelve grisácea y tenebrosa.

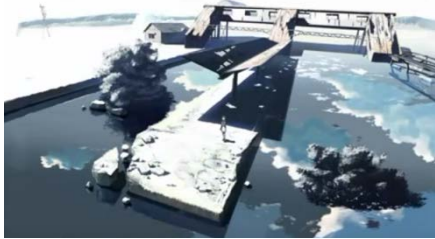


Fig. 17. Oscuridad. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)



Fig. 18. Iluminado. (Fuente: <https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>)

Narrativamente hablando la luz también tiene un papel importante. El primer acto es mucho más luminoso y cálido que el segundo, siendo este sombrío y compuesto por colores más fríos, Finalmente el tercero con el despertar de Sayuri, se va tornando de nuevo más cálido.

4.1.9. Sonido y Música.

En esta película al igual que en todas las de Makoto Shinkai, el sonido es una parte que se cuida al detalle. Durante el film hay escenas de todo tipo. Podemos encontrar partes en las que están en la escuela, en un lago o en el campo y por el lado contrario otras en pleno tiroteo, con explosiones o aviones y todas están resueltas de manera brillante.

El primer acto es capaz mediante el sonido de mostrarnos la parte más inocente y juvenil de la película, con sonidos agradables y que aportan gran tranquilidad.

En el segundo la cosa se vuelve más turbia, por lo que empiezan a aparecer sonidos más mecanizados, aparecen los disparos, el ruido, el caos en general.

Y en el tercero, es una mezcla de ambos, concluyendo en paz.

Con respecto a la música, fue compuesta Atsushi Shirakawa, también conocido como Tenmon, que se trata de un compositor japonés nacido Tokio en 1971.

Tenmon trabajó en la Nihon Falcom Corporation como miembro del Falcom Sound Team J.D.K. Durante su estancia en Falcom, puso música a los videojuegos de Falcom, siendo la de *Brandish* una de las más reconocidas.

Ha compuesto la música para varios trabajos de Makoto Shinaki, como *Voces de una Estrella*, *5cm por Segundo*, o *Viaje a Agartha*.

Esta película está formada principalmente por un late motiv, que es la pieza que Sayori e Hiroki interpretan a violín en varios momentos de la película. Este late motiv varía de instrumentación según la escena, apareciendo solo con cuerdas o piano, e incluso de forma orquestal según el momento.

También aparecen pequeñas piezas solo a piano, tocadas en escalas menores y agudas, con el fin de transmitir tristeza.

La canción de jpop que aparece al final del film se trata de *Kimi no Koe*, de Kawashima Ai, una cantante japonesa muy reconocida.

Como curiosidad, hay una pieza en la que aparece una pandereta, la cual crea una escena muy entrañable.

4.1.10. Estreno y Distribución.

El lugar que nos Prometimos tuvo su fecha de estreno el 20 de noviembre de 2004 en Japón, mientras que en Estados Unidos fue el 15 de mayo de 2005, y en España sería mucho más tarde, el 15 de marzo de 2017.

La película fue distribuida por ADV Films en Estados Unidos, Anime Limited en Reino Unido, y por Selecta Vision en España.¹⁰

4.1.11. Valoración Personal.

Bajo nuestro punto de vista, El lugar que nos prometimos es quizá la película más floja de Makoto Shinkai. No es muy clara en su trama, se lía mucho y da pocas explicaciones acerca de los mundos paralelos y además en muchos momentos se hace demasiado lenta, probablemente le sobren treinta minutos.

Por otra parte no deja de ser una película con una animación impecable, que deja grandes destellos de calidad, sobre todo con el uso de la iluminación.

Además el film es realmente bonito, trata el amor de una forma muy poética, incluyendo el mundo de los sueños y hace que sus personajes transmitan gran sensibilidad.

Por último decir que no es una película que esté destinada al gran público, pero que para alguien con paciencia, puede llegar a ser muy disfrutable.

¹⁰ <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-145962/> (Consulta: 15/6/2018)

4.2. 5cm Por Segundo.

4.2.1. Introducción.

Byôsoku go Senchimêtoru, llamada en España *5 centímetros por segundo*, es una película de origen japonés, dirigida por Makoto Shinkai y producida por CoMix Wave Films, la cual ha llevado a la gran pantalla otras obras del director nipón.

4.2.2. Productora.

Comix Wave Films es una empresa de estudio y distribución de películas de animación japonesa establecida en Chiyoda, Tokio, Japón. El estudio es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y anuncios de televisión. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó de CoMix Wave Inc., que se formó inicialmente en el año 1998 de Itochu Corporation, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas.

4.2.3. Reparto.

El reparto de actores de doblaje de la versión original está compuesto principalmente de Kenji Mizuhashi, que interpreta a Toono Takaki, Satomi Hanamura, la cual pone a voz a Sumida Kanae, y Yoshimi Kondou, la cual hace de Shinohara Akari.

Con respecto a Kenji, es un actor nacido en Tokyo, que debutó en 1997 con *Moonlight Whispers* y que ha seguido haciendo trabajos audiovisuales desde entonces. Hay que recalcar que todo ha sido de cine convencional, salvo *5cm por segundo*, donde pasa a actor de doblaje. Otras obras de este actor son *The Taste of Tea*, o *Pulse*.

Satomi Hanamura ha formado parte de series de animación como *Tokyo Magnitude 8.0* o *Project X Zone 2*. En 2013 también participó en un corto dirigido por Makoto Shinkai, titulado: *Dareka no Manazashi*, en el que se ve a Aya, la protagonista, y a su familia, en una narración de cómo el día a día nos aleja y nos une a las personas que más queremos.

Yoshimi Kondou por su parte tan solo ha trabajado en *5 centímetros por segundo*, lo cual es toda una hazaña, puesto que hace un papel muy digno para ser una debutante en el mundo del cine.

4.2.4. Guión.

5cm por Segundo es un guión original de Makoto Shinkai, el cual se divide en tres capítulos, Extracto de Flor de Cerezo, Cosmonauta y por último, 5cm por segundo. A

lo largo de estos tres actos se narran distintas etapas de la vida de Takaki Tono a través de distintos puntos de vista.

En el primer capítulo se nos muestra la relación de Takaki con Akari. Mediante flashbacks y voz en off, cuenta como se conocieron y la relación que tienen. Desde el primer segundo del acto, se le da muchísima importancia a los pétalos de cerezo, ya que serán gran parte de la base de la película, tanto en trama como en color. De hecho el film se llama 5cm por segundo, porque es la velocidad a la que caen sus pétalos al suelo.

Los protagonistas estudiaban en el mismo colegio, pero tras un tiempo Akari tiene que mudarse debido al trabajo de sus padres. Pero no pierden el contacto, ya que se comunican mediante cartas, en las que escriben su día a día y preguntan el estado del otro. Además de que la distancia entre las ciudades no es muy grande, lo cual permite que se puedan ver de vez en cuando.

El problema llega un día en el que él se va a tener que mudar, y la distancia va a ser demasiado grande. Así que nuestro protagonista decide hacer una última visita. Se encuentran en medio del frío invierno de Japón, y el viaje en tren se convierte en toda una odisea, llegando a perder incluso, una carta, que le había escrito diciéndole que la quiere. Además hay retrasos por todos lados, han de parar el tren debido a la nieve, etc. Una bonita metáfora de todos los problemas que la distancia puede llegar a provocar.

Finalmente el tren llega a su destino, y a pesar de las horas del retraso, Akari seguía en la estación, a la espera de un Takaki que se encontraba realmente frustrado por el viaje. Una vez reunidos, dan un paseo juntos hasta llegar a un cerezo, del cual no caen pétalos pero sí copos de nieve. De repente se miran, se hace el silencio, y se besan. Takaki pronuncia un discurso en voz en off en el que cuenta que la quiere, pero que se ha dado cuenta de que no podrán estar juntos. Duermen juntos, y a la mañana siguiente se despiden, Akari muestra otra carta que no llega a darle, y así acaba el acto.

El segundo capítulo, titulado Cosmonauta, empieza con un Takaki soñando con una chica, que se ve claramente que es Akari, mientras observan el espacio. En esta parte de la película se muestra en su mayoría, el punto de vista de Sumida Kanae, una chica que está perdidamente enamorada de Takaki, pero que no se atreve a contárselo. Conforme avanza el capítulo ella va cogiendo confianza para decírselo, y justo el día en el que está decidida a declararse, mientras van caminando los dos solos por el campo

camino a casa, ven como un cohete despegando al espacio, y se da cuenta de que su amor nunca será correspondido.¹¹

El tercer y último acto es el de 5cm por segundo. En este se nos muestra un Takaki ya adulto, el cual está en una etapa de su vida sumergido en soledad, alcohol y nostalgia. Ha dejado a una chica con la que siente que nunca podrá tener una relación para siempre, y ha renunciado a su trabajo. Por otra parte vemos a una Akari, prometida, con una vida realmente estable.

Finalmente aparece un epílogo en el que mediante planos de muy poca duración se desarrollan un poco más todos los capítulos. Del primero se ve como recogen las cartas, del segundo, como Kanae mantiene la relación con Takaki y cómo van creciendo y separándose, y del tercero, como se rompe poco a poco la relación de Takaki con su pareja, como Akari se enamora y finalmente una escena en la que Akari y Takaki se cruzan en la calle bajo los pétalos de cerezo, y justo cuando van a girarse para verse, un tren pasa por medio de los dos impidiendo que se reconozcan. Takaki espera a que el tren pase, para verla, pero ella ya se había marchado, sonrío y acaba la película.

4.2.5. Montaje.

El montaje de la película es lineal, es decir, que narra una acción única relatada en secuencias según un orden cronológico. La cinta también posee un montaje expresivo,¹² con el objetivo de potenciar sentimientos, por ejemplo en el primer capítulo durante el trayecto en el tren, introduce planos rápidos del frío, del tren, con el fin de aportar agobio, tristeza y resaltar la frustración de Takaki.

Durante el metraje además se introducen flashbacks, en los que se explica el pasado de los personajes, como en el primer capítulo.

Como algo poco usual, en el tercer acto, encontramos nada más empezar un flashforward, de lo que será el final del film.

Durante el epílogo el montaje es rítmico, ya que los planos coinciden con el ritmo de la canción principal de 5cm por segundo.

¹¹ Este capítulo cuenta con referencias al corto de Makoto *Voces de una Estrella* (2003), como el cohete o los mensajes de móvil.

¹² SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico* (Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991).

4.2.6. Tiempo.

Con respecto al tiempo cronológico del film, es de 63 minutos. Por otra parte, el tiempo dramático es más complejo de analizar, puesto que desconocemos la edad exacta de Takaki y Akari en el tercer acto, pero debería girar en torno a 15 o 20 años.

4.2.7. Planos.

Como en toda su filmografía, Makoto Shinkai en *5cm por segundo*, hace uso de una gran variedad de planos y sobre todo de ángulos realmente peculiares, para describir el entorno a la perfección. Usa una increíble cantidad de planos cortos y plano detalle de aspectos del paisaje con el fin de meternos de lleno en la película.

En el primer capítulo hay que destacar los planos del tren en los que se plasman una gran cantidad de detalles que hacen que el tren se convierta en un personaje más. De hecho hay un plano en concreto en el que parece que tiene incluso cara.



Fig. 19 Cara Tren. (Fuente <https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)



Fig. 20. Emergencias. (<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

Los planos generales mostrando naturaleza o grandes espacios también son realmente importantes en el film, sobre todo en el capítulo “Cosmonauta” en el que se refleja el como Takaki mira mucha más allá del pueblo en el que vive, y los grandes espacios quieres decir la gran distancia que le separan de su amor, Akari.

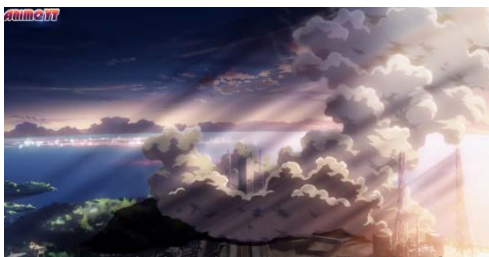


Fig. 21. Humo. (<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

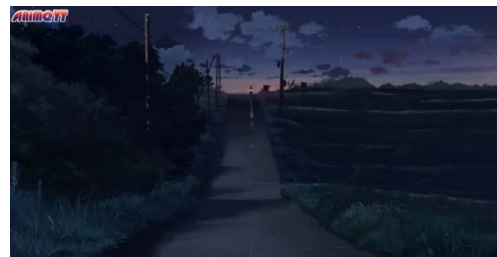


Fig. 22. Campo. (<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

Por otra parte, Makoto usa unos ángulos particulares en los que suele haber en primer plano una madera o una puerta con cristal, aportando dinamismo y variedad a toda la cinta.



Fig.23. Motos.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)



Fig. 24. Puerta Tren.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

Por último destacar que los planos cortos y detalle ayudan a la película a mostrar momentos de la vida de los personajes o destacar un sentimiento. Por ejemplo en el primer capítulo hay un plano al reloj de Takaki que crea frustración por la larga espera. Y en tercer acto, se pueden ver planos a un cigarro y a cervezas, lo cual denota que Takaki no está pasando por un buen momento.



Fig.25. Reloj.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)



Fig.26. Cigarro.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)



Fig. 27. Latas.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

4.2.8. Iluminación.

Makoto Shinkai en este film hace un uso de la iluminación realmente delicioso, utilizando la luz para reflejar las emociones de los personajes y de este modo reflejar sus emociones y sentimientos más profundos.

Por ejemplo hay unos planos del segundo acto en los que Sumida está surfeando, y durante la parte del capítulo en los que no se encuentra bien anímicamente, son planos muy oscuros, con tonos apagados, mientras que cuando se siente segura de sí misma hay una luz apabullante.



Fig.28. Olas.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)



Fig.29. Mar.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

Pero si hay algo que destaque en el tono y la iluminación de 5cm por segundo, es sin duda el color rosa de los pétalos de cerezo. Durante todo el metraje podemos encontrar luces y toques de este color, aportándole una homogeneidad muy bonita.



Fig. 30. Cerezo.
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

También se puede destacar, también en “Cosmonauta” cuando despegar el cohete, la estela separa el paisaje en dos, dejando uno iluminado y otro que no, lo cual puede hacernos creer que representan la distancia emocional entre los dos personajes.

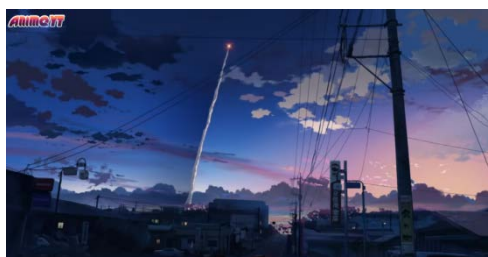


Fig.31. Cohete
(<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>)

4.2.9. Sonido y Música.

Con respecto al sonido, Makoto Shinkai es un director que cuida este aspecto con un gran mimo. Y es que es capaz de recrear ambientes con gran exactitud. Durante el primer acto nos transporta a una ventisca en un tren. Con unos sonidos ferroviarios maravillosos y un ambiente de frío que te deja helado incluso viendo la película en pleno agosto.

El segundo acto es mucho más campestre, y el director nipón llena el capítulo de sonido de grillos, de viento sobre hierba, de mar.

Y en el tercero, se intenta mostrar unos personajes ya adultos y con una vida compleja, por lo que se utilizaron sonidos de empresa, teléfonos, algo de caos, etc.

Por otra parte, la música viene de la mano de Tenmon, seudónimo de Atsushi Shirakawa, un compositor japonés nacido en Tokio en 1971.

Trabajó en la Nihon Falcom Corporation como uno de los miembros del Falcom Sound Team J.D.K. Durante su estancia en Falcom, compuso numerosas bandas sonoras para los videojuegos de Falcom, la más notable de ellas fue la que compuso para el videojuego *Brandish*.¹³

Después de trabajar con Makoto Shinkai en la compañía Minori, ha compuesto la música para varios trabajos del director nipón como *Voces de una Estrella*, *La Tierra que nos prometimos*, o *Viaje a Agartha*.

En *5cm* podemos encontrar diversas piezas musicales. En el primer capítulo, Extracto de Flor de Cerezo, mientras que se leen las cartas que se enviaban Takaki y Akari suena una versión a piano de la canción, que es el late motiv de la película, la cual es *One More Time, One More Chance*, de Masayoshi Yamazaki. La canción fue compuesta en 1997 por este gran cantautor nacido en Kusatsu.

Durante los flashbacks vuelven a aparecer piezas musicales a piano con cuerda, utilizando tonos menores con el fin de potenciar la tristeza del personaje. Ya cuando baja del tren se hace el silencio, hasta que Takaki descubre que Akari seguía esperándole en la estación, es aquí cuando entra el late motiv de nuevo esta vez con piano, arpa y cuerda. La toca en escalas agudas con el fin de aportarle ternura y dulzura a la escena. Seguida de esta pieza, se introduce otra también piano, arpa y cuerda. Finalmente durante el beso, aparece de nuevo el late motiv a piano, también en

¹³ Es una serie de videojuegos de rol y acción de vista aérea.

escalas agudas que va creciendo e incorporando cuerda y viento hasta un clímax, en el que los personajes se despiden, y vuelve la soledad del piano, y de este modo concluir el capítulo.

En el segundo capítulo, *Cosmonauta*, empieza con una pieza a guitarra, la cual denota un ambiente más rural, y que concuerda a la perfección con la naturaleza. Posteriormente se introduce una pieza agrídulce a piano, en la que ambos personajes anhelan el amor de distinta forma. Él busca el amor de Akari en las estrellas, y Sumida el de Takaki en la tierra. Aparece una tercera melodía mientras Takaki escribe mensajes por teléfono y luego los borra, y es que Makoto los minutos de cinta en los que no se habla, casi siempre deja que la música hable por los protagonistas. Nada más acabar esta pieza tan triste, entra otra mucho más alegre con cuerdas que es cuando Sumida se siente segura de sí misma y está de buen ánimo. El capítulo acaba con una melodía a piano que de nuevo agrídulce como la anterior.

Por último en el tercer episodio, *5cm por segundo*, no aparece nada de música hasta el momento en el que Takaki entra en una tienda en la que por la radio suena “One More Time, One More Chance”, entonces Takaki y Akari empiean a describir un sueño que tuvieron recientemente en el que se juntaban y veían una vez más los pétalos de cerezo juntos. Es ahí cuando rompe la canción y suena entera, junto a un epílogo maravilloso.

4.2.10. Estreno y Distribución.

La primera parte de la película se estrenó en Yahoo! Japón para miembros exclusivos desde el 16 al 19 de febrero de 2007. El 3 de marzo de 2007, la película completa se estrenó en los diferentes cines siendo el primero en Cinema Rise en Shibuya, Tokio. Mientras que en España se estrenaría el 22 de septiembre de 2012, y en México el 21 de marzo de 2015.

Fue distribuida por Selecta Vision en España, Discotek Media en Estados Unidos y Konnichiwa Festival en México.¹⁴

4.2.11. Valoración Personal.

Sobre nuestra valoración personal, *5cm por segundo* nos parece una de las mejores películas de Makoto Shikai. Trata el amor de una forma poco vista en el cine actual, y

¹⁴ <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-249877/> (Consulta: 15/6/2018)

es que lo hace realista, muestra sus problemas, su dolor, y todo de una forma elegante, sencilla y bonita.

Tiene una puesta en escena maravillosa, los colores, la música, todo te atrapa desde el primer momento. Realmente puedes llegar a sentir el dolor de Takaki y Akira al saber que nunca podrán estar juntos, o la pena de Sumida porque sabe que Takaki quiere a otra.

5cm por Segundo, es una película muy delicada que has de consumir lentamente. Algo que le da un valor añadido es el guiño a otros trabajos suyos, las referencias, como el tema de los mensajes de móvil y el cohete que son claramente sacados de su corto Voces de una estrella.

En definitiva, Makoto refleja la distancia en todas sus formas y colores, y es que los pétalos del cerezo caen a 5 centímetros por segundo.

4.3. Viaje a Agartha.

4.3.1. Introducción.

Hoshi o Ou Kodomo o como la conocemos en España, *Viaje a Agartha*, se trata del tercer largometraje dirigido por Makoto Shinkai y producido por Comix Wave Films, la productora que lleva a la gran pantalla todas las ideas del director nipón.

4.3.2. Productora.

Comix Wave Films es una empresa de estudio y distribución de películas de animación japonesa establecida en Chiyoda, Tokio, Japón. El estudio es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y anuncios de televisión. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó de CoMix Wave Inc., que se formó inicialmente en el año 1998 de Itochu Corporation, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas.

4.3.3. Reparto.

El reparto está formado principalmente por Miyu Irino, el cual interpreta a Shin y a Shun, Hisako Kanemoto, que hace de Asuna Watase, y Kazuhiko Inoue, que es Ryuji Morisaki.

Miiyu Irino es un actor japonés nacido en Tokyo, de gran reconocimiento. Ha trabajado en numerosas series de animación, como *Naruto Shippuden*, *Pokemon* o *Yu-*

Gi-Oh Zexal II. Mientras que en cine a formado parte de grandes producciones como *El Viaje de Chihiro*, *Koe No Katachi*, o *El Jardín de las Palabras*, obra de Makoto Shinkai.

Hisako Kanemoto es una actriz y cantante japonesa que ha participado en un gran número de animes, como *Durarara!!*, *Hanasaku Iroha* o *Citrus*. Con respecto a su participación en cine, ha participado en *Hoshi o Ou Kodomo*, o *Girls und Panzer der Film*.

Ryuji Morisaki es uno de los seiyus (poner nota al pie) más reconocidos de Japón, lleva trabajando en la industria desde los años setenta, lo cual hace que su carrera esté llena de series y películas de éxito como: *Doraemon*, *Detective Conan*, *Inu Yasha* o *Naruto*.

4.3.4. Guión.

El guión es original de Makoto Shinkai, pero está basada libremente en el mito de Orfeo y Eurídice¹⁵.

Antes de morir, el padre de Asuna le dio a su hija una peculiar radio de cristal. Con ella sube a la montaña para sintonizar unas extrañas melodías. Un día un monstruo ataca a Asuna, siendo rescatada por Shun, un joven procedente de la dimensión paralela de Agartha. Deseando volver a reencontrarse con su nuevo amigo, Asuna le pedirá ayuda a su maestro para encontrar la manera de entrar en este mundo mítico.

La película se puede dividir en tres actos, el primero que constaría desde que empieza hasta que se produce la trifulca en la puerta hacia Agartha, en la que Shin se separa de Asuna y Morisaki. En este acto se nos presenta a una Asuna poco sociable, con inseguridades. Y aparece Shun, el hermano de Shin, que aparece solo en este acto y al final pero cuya presencia es vital ya que es la que motiva a Asuna a viajar a Agartha.

El segundo acto empieza con la separación que hemos mencionado y acabaría cuando el profesor Morisaki decide dejar sola a Asuna, y bajar por el acantilado para intentar revivir a su difunta esposa. Durante este acto se hace un gran desarrollo de los personajes. Se ahonda en las motivaciones de los personajes mediante flashbacks, tanto de Morisaki, como de Asuna. Sobre Shin, se explora su modo de vida, el por qué el rechazo a los humanos, y de este modo sabemos más sobre Agartha.

¹⁵ Es un personaje de la mitología griega. Según los relatos, cuando tocaba su lira, los hombres se reunían para oírlo y hacer descansar sus almas. Así enamoró a la bella Eurídice y logró dormir al terrible Cerbero cuando bajó al inframundo a intentar resucitarla.

El tercer acto tendría su comienzo cuando Morisaki baja por el acantilado para intentar revivir a su esposa y terminaría cuando finalmente no lo consigue y su mujer se desvanece y solo queda su vieja caja de música destrozada en el suelo. Este tercer acto es realmente duro y hace un gran contraste con los dos primeros, ya que tiene escenas realmente duras, como cuando Morisaki pierde el ojo, o la persecución de los Izoku¹⁶ a Asuna por el río.

Finalmente la película, como la mayoría de las de Shinkai, cuenta con un epílogo en el que vemos como Morisaki se queda con Shin, mientras que Asuna vuelve a su hogar y finalmente se gradúa en la escuela.

Viaje a Agartha sin lugar a dudas es una de las películas más peculiares de la filmografía de Makoto Shinkai, y es que es la única hasta el momento que está narrada con cierta perspectiva épica, con acción y donde aparecen seres mitológicos e inventados. A pesar de que se siguen tratando temas como el desamor, la soledad y la muerte, lo hace desde un punto de vista narrativo mucho menos intimista y delicado que en otras de sus cintas. El guión es para un público mucho más amplio, recordando en ciertos momentos a La Princesa Mononoke. Por otra parte no se corta un pelo a la hora de mostrar escenas de violencia o frases realmente duras, manteniendo de este modo su cine de animación para público adulto.

4.3.5. Montaje.

El montaje de la película es lineal, narra una acción única relatada en secuencias según un orden cronológico. La cinta a diferencia de otras obras de Makoto, no recurre apenas a hacer uso de un montaje rítmico y expresivo.¹⁷

Lo que sí que aparecen son flashbacks, que nos hacen conocer más acerca de los personajes. Por ejemplo cuando Asuna era pequeña y su padre fallece y le entrega el cristal.

Otro flashback importante es el de Morisaki, en el que vemos que se tuvo que ir a la guerra, dejando a su esposa en casa enferma, y para cuando quiso regresar a su hogar, se la encontró muerta en el suelo de su casa.

En el epílogo a pesar de que no es rítmico como ya mencionamos antes, sí que abunda un montaje con planos de menor duración.

¹⁶ Una tribu de seres tenebrosos inventada por Makoto para la película.

¹⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico* (Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991).

4.3.6. Tiempo.

Con respecto al tiempo cronológico de la película, es de 120 minutos. Con respecto al tiempo dramático, es difícil saberlo puesto que cuando Asuna vuelve a su hogar, desconocemos el tiempo que pasa hasta que se gradúa, pero hasta ese momento, pasan ocho días entre el tiempo que se encuentran en la tierra, y el que están en Agartha.

4.3.7. Planos.

En lo que a los planos se refiere, la variedad es asombrosa, como ya acostumbra Makoto Shinkai en sus obras. Como en toda su filmografía el director nipón se gusta mucho, y en esta película aún más.

Utiliza una gran variedad de planos generales, en los que se puede disfrutar la majestuosidad de Agartha. Los hay de una gran variedad de paisajes, tanto de zonas de agua, como de grandes explanadas.

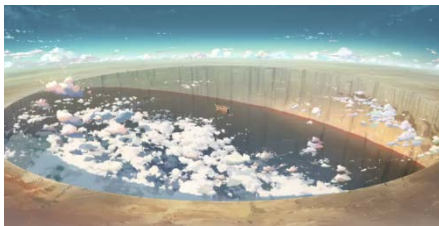


Fig.32. Acantilado. (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)



Fig. 33. Agartha. (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

Hay bastantes momentos del film en los que se utiliza un plano general con un personaje, en concreto uno en el que vemos al profesor Morisaki y detrás la aurora boreal y las estrellas, reflejando de este modo su soledad en contraste con la grandiosidad del espacio.



Fig. 34. Aurora. (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

Otro tipo de planos muy utilizados son los cortos y detalle para con el objetivo de dar pistas al espectador sobre lo que se avecina, o para recordar las metas de los personajes. Por ejemplo el plano donde vemos la pistola en el cajón de Morisaki al principio del film, nos da a entender que trama algo. Otro es por ejemplo al clavis, para darle la importancia que merece, la caja de música de nuevo del profesor, que nos hace recordar el por qué de su lucha. Por último, en lo que a este tipo de planos se refiere, destacar que Makoto no pierde su sello y nos deja planos cortos de insectos y naturaleza.



Fig. 35. Pistola. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)



Fig.36. Clavis. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)



Fig. 37. Caja. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

En este film también se utilizan elementos del entorno para enmarcar planos, como sucede con Asuna en el aula o con el profesor.



Fig. 38. Biblioteca. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)



Fig. 39. Aula. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

4.3.8. Iluminación.

Makoto Shinkai es un enamorado de la luz y sus juegos y en este film y no iba a ser menos. Utiliza en todo momento la luz como un reflejo de los sentimientos de los

personajes. Jugando además con el temporal, oscureciendo la trama cuando llueve, y llenándola de alegría cuando sale el sol.

Por lo general la película tiene un tono cálido, anaranjado y esto lo deja ver durante la mayor parte de la cinta, dejando planos con mucha luz y muy bien iluminados.



Fig. 40. Asuna. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

En contraste, aparecen a los planos oscuros, por ejemplo cuando Shun tiene ideas de suicidarse, empieza a llover y durante unos minutos la iluminación se pone al mínimo.



Fig. 41. Shun. . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>)

Los clavis¹⁸ también son un elemento de luz importante. Estos son azules y en varios momentos de la película empiezan a brillar, robándole todo el protagonismo a la luz natural y desprendiendo una de color azul que inunda la pantalla.

¹⁸ Clavis es latín y significa llave.



Fig. 42. *Cristal.* . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-ou-kodomo-1>)

Un ejemplo realmente bueno del uso de la luz en esta película es cuando Asuna está siendo perseguida por los Izoku, estos solo aparecen de noche, y vemos como la luz va bajando poco a poco hasta llegar a un punto de oscuridad absoluto que es cuando llega el clímax de la escena y Shin acude al rescate, el clavis se ilumina y aparece el sol.



Fig. 43. *Monstruos.* . (Fuente: <https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-ou-kodomo-1>)

Otras fuentes de luz son por ejemplo velas y la aurora boreal, la cual aparece en la segunda mitad de la cinta.

4.3.9. Sonido y Música.

Con respecto al sonido, *Viaje a Agartha*, es una película que sobrepasa todo el trabajo previamente realizado por Makoto. Y es que en este film aparecen escenas de acción, de guerra y seres mitológicos.

A pesar de las dificultades y novedades, se resuelven de manera realmente efectiva. Las escenas están realmente conseguidas, con un sonido ambiente de naturaleza muy acogedor, que transmiten mucha calidez. Por otra parte las escenas con armas de fuego y explosiones están muy bien conseguidas. Y los sonidos de animales y criaturas encajan a la perfección y son muy creíbles.

Con respecto a la música, fue compuesta por Tenmon, seudónimo de Atsushi Shirakawa, un compositor japonés nacido Tokio en 1971.

Tenmon trabajó para la Nihon Falcom Corporation como uno de los miembros del Falcom Sound Team J.D.K. Durante su etapa en Falcom, compuso numerosas bandas sonoras para los videojuegos de Falcom.

Después de trabajar con Makoto Shinkai en la compañía Minori, ha compuesto la música para más trabajos del director nipón como *Voces de una Estrella*, *La Tierra que nos prometimos*, o *5cm por Segundo*.

La música es muy diferente a la utilizada en otras películas de Makoto. La mayoría de las piezas son orquestales, incluyendo piano, instrumentos de cuerda, percusión, viento e incluso en algunas, coros. Esto se debe a como hemos mencionado varias veces en el análisis, *Viaje a Agartha* es una película de aventuras, no algo tan intimista como *El Jardín de las Palabras* o *5cm por Segundo*, por ello la música ha de ser mucho más épica, además de más constante en la cinta. Es mucho menos expresiva, quitándose así misma protagonismo, pero complementa a la perfección las escenas.

A pesar de lo dicho, hay varios momentos en los que el toque Shinkai de siempre aparece. Durante varios momentos aparece el late motiv a piano solamente con en escalas agudas. Y finalmente el late motiv desemboca en la canción final, que como siempre Makoto añade a sus películas. En esta ocasión la canción se titula *Hello, Goodbye, Hello*, y fue compuesta e interpretada por Anri Kumaki, una famosa cantautora japonesa.

4.3.10. Estreno y Distribución.

La película se estrenó el 7 de mayo de 2011 en Japón, mientras que en España fue el 12 de noviembre de 2013 y en Latinoamérica el 10 de noviembre de 2014.

La distribución de la cinta en Japón corrió de la mano Media Factory, la cual es una compañía de publicidad japonesa que se fundó el 1 de diciembre de 1986 con sede en Chūō, Tokio, Japón.

En España la distribuidora fue Selecta Vision, empresa que lidera en España la distribución de animación japonesa.¹⁹

4.3.11. Valoración Personal.

Viaje a Agartha es sin duda la película más particular de la filmografía de Makoto, pero sin perder su esencia. El director de origen japonés nos lleva por una aventura

¹⁹ <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-197258/> (Consulta: 15/6/2018)

épica, con acción, monstruos y demás, sin perder el lado más realista de los sentimientos humano.

En este film se trata sobre todo el tema de las pérdidas tanto de familiares, como de amores e incluso de mascotas, y se hace con una sensibilidad maravillosa.

Visualmente la película no tiene nada que envidiarle a un film de Miyazaki, y es que nos muestras grandes paisajes con una calidad de diseño excepcional.

En definitiva, la película de Makoto más accesible al gran público, pero sin perder el alma de toda su filmografía.

4.4. El Jardín de las Palabras.

4.4.1. Introducción.

Kotonoha no Niwa o como la conocemos en España, *El Jardín de las Palabras*, es una película de origen japonés, dirigida por Makoto Shinkai y producida por CoMix Wave Films, la cual ha llevado a la gran pantalla otras obras del director nipón.

4.4.2. Productora.

Comix Wave Films es una empresa de estudio y distribución de películas de animación japonesa establecida en Chiyoda, Tokio, Japón. El estudio es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y anuncios de televisión. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó de CoMix Wave Inc., que se formó inicialmente en el año 1998 de Itochu Corporation, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas.

4.4.3. Reparto.

El reparto de dobladores en versión original está compuesto principalmente por Miyu Irino que hace de Takao Akizuki y Kana Hanazawa que interpreta a la inestable Yukari Yukino.

Con respecto a Miyu, ha trabajado en numerosas series de animación, como *Pokemon o Yu-Gi-Oh! Zexal II*. También en películas de animación como la reconocida *Koe No Katachi*, *El Viaje de Chihiro* o *Viaje a Agartha*, también de Makoto Shinkai.

Kana Hanazawa por su parte ha formado parte en series tales como *Angel Beats*, *Akame Ga Kill!*, *Psycho Pass II*, o *Tokyo Ghoul*. Mientras que en cine ha participado en *Blame!*, o *King Of Thorn*. Como curiosidad, en *Kimi no Na wa*, hace un pequeño

cameo en una escena interpretando a Yukari Yukino, es decir, la protagonista del *Jardín de las Palabras*.

4.4.4. Guión.

Es un guión original escrito por el propio director. La película tiene lugar en la temporada de lluvia de Japón durante el mes de junio. Un aprendiz de zapatero llamado Takao se encuentra dibujando zapatos en un jardín japonés cuando por casualidad conoce a una misteriosa mujer mayor que él. Desde ese primer encuentro, ambos siguen reuniéndose y estrechando su relación cada vez más.

En el guión prima la sencillez pero no por ello es una película simple. Trata el cómo dos desconocidos que se encuentran en momentos difíciles de sus respectivas vidas, se ayudan para pasar un mal momento emocional.

El romanticismo va implícito en todo el metraje, a través de una puesta en escena muy bien cuidada. Hay que destacar que Makoto en numerosas ocasiones suprime el diálogo para narrar la historia tan solo con imágenes y sonido.

La trama se divide en tres actos. El primero se desarrolla en los veinte primeros minutos. En este tiempo, el Jardín de las Palabras, nos presenta a los dos protagonistas con sus preocupaciones. Takao Akizuki, el chico, su sueño es ser zapatero, y no se siente bien yendo al colegio. De Yukari Yukino durante este acto solo sabemos que falta mucho a un trabajo, que desconocemos. Este acto acaba en julio cuando finaliza la temporada de lluvia.

El segundo acto empieza durante las vacaciones de verano. Los dos protagonistas se echan en falta, y Takao lucha por conseguir algo de dinero para mejorar como zapatero y hacerle un par de zapatos a su amante. Justo cuando vuelve a la escuela para reanudar las clases, se encuentra a Yukari en la escuela, y se entera de que es profesora y que sufre depresión debido al acoso por parte de un grupo de alumnas.

El joven se enzarza en una pelea con los acosadores y tras acabar magullado, va al parque donde se desarrolla toda la película, a buscar a la profesora, a pesar de que no llueve. Una vez allí, la encuentra a la orilla del lago, y tras una bonita conversación, vuelve la lluvia, y ambos personajes van a la casa de ella.

El tercer acto, y último, empieza en la casa, donde Takao le dice a Yukari, que está enamorado de ella. Tras un silencio incómodo, él se marcha, y ella va tras él. Se encuentran en las escaleras del edificio, y el joven le grita que ella se ha aprovechado y

que le ha dado falsas ilusiones de futuro. Ella empieza a llorar, lo abraza, y le dice que la ha salvado.

El film cuenta con un epílogo en el que Takao va al kiosco donde han estado la mayor parte de la película, y le deja los zapatos que le ha fabricado. Vemos también como está nevando, lo cual nos da a entender que Yukari los encontrará.

4.4.5. Montaje.

El montaje de la película es lineal, es decir, que es una acción única relatada en secuencias según un orden cronológico. La cinta además goza de un montaje expresivo e incluso rítmico. Makoto como ya hemos mencionado, utiliza todo el entorno para potenciar sentimientos. Esto se puede ver claramente en las escenas del kiosco en las que intercalando planos de la naturaleza con los de la conversación, aporta mucha más potencia y énfasis, además de incluir sentimientos como la delicadeza.²⁰

La película también dispone de flashbacks que nos permiten conocer un poco más a los personajes principales. Los añade mientras los personajes están durmiendo. Por ejemplo en el minuto quince vemos a Takao de pequeño en el parque con toda la familia, regalándole unos zapatos a su madre por su cumpleaños.

4.4.6. Tiempo.

Sobre el tiempo, el tiempo cronológico de la película es de cuarenta y seis minutos. Mientras que el dramático empieza en el mes de junio hasta las navidades de ese año, lo cual serían unos siete meses aproximadamente.

4.4.7. Planos.

Con respecto a los planos, Makoto Shinkai es un director muy peculiar en el mundo del anime. Pretende hacer cine convencional, pero adaptado a la animación. Utiliza una gran variedad de planos desde ángulos peculiares, además de estilos de grabación, como travellings, cambios de enfoque, etc.

El jardín de las palabras destaca por muchos planos, pero nos gustaría destacar, los planos detalle, y los planos generales.

²⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico* (Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991).

Sobre los planos detalle, el director nipón parece querer gustarse, y mostrarnos la gran calidad de su dibujo, puesto que aprovecha la mínima, para cerrar el plano y enseñarnos como el cuchillo corta la verdura, como cae la lluvia sobre las hojas de los árboles, o una imagen de dos insectos sobre un arbusto.



Fig. 44. Verdura. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)

Los planos generales y generalísimos hay que destacarlos también debido a que son poco usuales en este género, o al menos de la forma que lo hace Shinkai. El Jardín de las Palabras muestra grandes paisajes urbanos, donde podemos ver la grandiosidad de Kanto, y también la parte más natural de la región nipona. Uno de los más interesantes, es uno en el que se ve el Jardín desde arriba, y va alejándose cada vez más de la tierra, como si fuera un dron, algo realmente original y que le aporta una nueva perspectiva al anime.



Fig. 45. Jardín. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)

4.4.8. Iluminación.

La iluminación, al ser una película de animación, todo es artificial. Pero hay que decir que Makoto en esta cinta recrea la luz de una forma muy especial. Recrea bastantes

planos a contraluz, en los interiores prima luz artificial, y de las cosas más interesantes, se apoya en la naturaleza para iluminar las escenas.

Los planos a contraluz podemos verlos sobre todo en interiores, y en momentos de la película en los que vemos a los personajes a disgusto con su día a día. Un ejemplo es cuando Takao está en su cuarto esperando a ver si llueve, y así poder ver a su querida Yukari.



Fig. 46. Takao. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)

El jardín de las palabras, desarrolla casi toda su trama en el jardín basado en el jardín nacional Shinjuku Gyoen, que está situado en Shinjuku en la Prefectura de Tokio, Japón. Esto hace que Makoto disponga de una gran cantidad de recursos para jugar con la luz. Por ejemplo, hay un plano, en el que la luz pasa a través de un árbol con flores violetas, de modo que vemos estos colores en la piel y ropas de los protagonistas. También cuando están en el kiosco, la luz pasa a través de todas las planta del jardín, lo cual crea unos reflejos verdes que hacen que visualmente sea muy atractiva.



Fig. 47. Kiosco. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)

Al final de la película hay un uso muy interesante y poético en el que él le está soltando una reprimenda a ella, y el tiempo es muy lluvioso, por lo que la luz es muy pobre. Y cuando se está solucionando el conflicto, y Yukari incluso le abraza y le da las gracias por salvarle la vida, aparecen rayos de luz hasta culminar con una escena muy iluminada.



Fig. 48. Tristeza. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)



Fig. 49. Alegría. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>)

4.4.9. Sonido y Música.

Para el director japonés, el sonido en sus películas es algo fundamental y esta no iba a ser menos. Podemos destacar el sonido de la lluvia, la cual es un personaje más, al igual que la naturaleza y la ciudad, apoyando en todo momento las decisiones y sentimientos de nuestros dos protagonistas.

La música viene de la mano de Daisuke Kashiwa, un compositor nacido en Hiroshima, que se dedica a componer música sobre todo para películas. Kashiwa utiliza para el Jardín de las Palabras varias piezas de piano y una más compleja con violines, violonchelo y piano.

Makoto utiliza las piezas musicales como enlace de escenas, así como para adelantar el paso del tiempo, ilustrándolo con imágenes sueltas y la propia música. También las emplea en momentos en los que no hay palabras, para que las notas hablen por sí mismas. Se puede destacar una escena en la que con el sonido de la tormenta y un crescendo de la pieza musical, consigue un dramatismo abrumador.

Por último con respecto a este punto, Makoto suele pedirle a bandas pop japonesas un tema que se convierta en la canción principal del film. En este caso se lo pidió a Motohiro Hata el cual llama a la canción *Rain* por motivos obvios y que suena durante la escena final y los créditos y que lleva el clímax de la película a otra dimensión.

4.4.10. Estreno y Distribución.

La película se estrenó el 31 de mayo de 2013, aunque se proyectó primeramente en el Gold Coast Film Festival de Australia el 28 de abril de ese mismo año. La distribuidora original fue Taho y la española Selecta Vision la cual distribuye una gran cantidad de productos audiovisuales de origen asiático. ²¹

4.4.11. Valoración Personal.

Sobre nuestra valoración personal, *El Jardín de las Palabras* es una película delicada, sencilla y no apta para todos los públicos. Es así debido a que es de cocinado lento, requiere paciencia a pesar de su corta duración. Y es que el cine de Makoto Shinkai, es así, muy real, deja que los sentimientos de los personajes, salgan por sí mismos.

Quizá a la trama le falte algo de complejidad, de modo que tenga más interés, pero no creo que sea el objetivo del film.

Con respecto a lo técnico, es impecable, visualmente maravillosa, y suena de lujo. La banda sonora en los momentos en el Kiosco del parque, aportan realmente paz. Y la música, escogida con mucho gusto.

En definitiva, una gran película, y sin duda una de las mejores obras de Makoto Shinkai.

4.5. Your Name.

4.5.1. Introducción.

Kimi no na wa, o como se conoce en occidente, *Your name*, se trata de la película más reciente de Makoto Shinkai. El film fue producido por Comix Wave Film, empresa que se ha encargado de producir todos los trabajos del director nipón.

²¹ <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-11167/> (Consulta: 15/6/2018)

4.5.2. Productora.

Comix Wave Films es una empresa de estudio y distribución de películas de animación japonesa establecida en Chiyoda, Tokio, Japón. El estudio es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y anuncios de televisión. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó de CoMix Wave Inc., que se formó inicialmente en el año 1998 de Itochu Corporation, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas.

4.5.3. Reparto.

El cast está principalmente formado por Mone Kamishiraish la cual interpreta a Mitsuha en la película, y Ryūnosuke Kamiki el cual hace de Taki.

Mone Kamishiraish es una muy joven actriz japonesa, que a pesar de su corta edad, lleva ya por delante una extensa carrera en el mundo de la actuación. Ha participado en películas de cine convencional como *Lady Maiko*, *Oboreru Knife o A Forest of Wool and Steel*. Con respecto a productor de animación, hay que resaltar sus trabajos en *Wolf Children*, y *Yo-Kai Watch Shadowside: Oni-o no Fukkatsu*.

Con respecto a Ryūnosuke Kamiki, también de origen japonés, ha participado en películas de live action como, *Big Man Japan*, *Sun, u Otsuichi*. Pero donde más ha brillado su carrera es en el cine de animación, habiendo sido parte de películas del Estudio Ghibli como *El Viaje de Chihiro* y *El Castillo Ambulante*.

4.5.4. Guión.

El guión es original y fue escrito por el propio Makoto Shinkai. Éste cuenta la historia de Taki y Mitsuha, que descubren un día que durante el sueño sus cuerpos se intercambian, y comienzan a comunicarse por medio de notas. A medida que consiguen superar torpemente un reto tras otro, se va creando entre los dos un vínculo que poco a poco se convierte en algo más romántico.

Vamos a diferenciar la película en tres actos, y analizar el guión en cada uno de ellos. Con respecto al primero, iría desde el principio del film hasta que cae el meteorito alrededor del minuto 45. Esta es la parte de la película más cómica, en la que el guión se centra en mostrarnos los personajes de una forma más divertida, con unos diálogos amenos que nos permiten conocer poco a poco a los personajes.

El segundo acto iría desde que Taki empieza a investigar acerca de Itomori y finalizaría cuando se bebe el Sake hecho por Mitsuha. Este es un acto mucha más oscuro, triste y lleno de incertidumbre. Taki no es capaz de recordar sus sueños, salvo

leves pinceladas y quiere volver a ver a Mitsuha de nuevo porque se da cuenta de que realmente la ama. Al final de este acto se le viene a la cabeza el Sake que Mitsuha había hecho, y que había guardado en una cueva. Una vez allí decide bebérselo, ya que este simboliza la otra mitad de Mitsuha, y de este modo cree poder salvarla.

El tercer y último acto sería desde que Taki y Mitsuha se encuentran en lo alto del cráter, hasta que se cruzan en las escaleras de Tokyo. Este acto es muy especial puesto que es una gran mezcla de sentimientos, mayormente agridulces. Taki ha preparado un plan para evacuar a los habitantes y deja en las manos de Mitsuha que se finalice con éxito. Una vez resulta la situación, cada uno vuelve a su línea temporal, sin recordar nada, pero con la sensación de recordar a alguien. Con esto Makoto juega con la tensión de si se volverán a ver las caras, y lo más importante, si se reconocerán o no.

Un guión más complejo que en otras ocasiones, pero resuelto de manera mucho más limpia que por ejemplo El lugar que nos prometimos.

4.5.5. Montaje.

Estamos por primera vez en un film de Makoto Shinkai, ante un montaje de tipo paralelo, es decir, un relato simultáneo de varias acciones también simultáneas que acaban confluyendo.²²



Fig. 50. Paralelo. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

El film además cuenta con un flashforward que se presenta nada más empezar la película, lo que le da una complejidad añadida a la cinta.

Cuenta también con flashbacks, que se añaden con un estilo visual completamente diferente a lo que es la película, y en los que se cuentan hechos del pasado de los personajes, con el fin de indagar en sus vidas.

²² SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico* (Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991).

Por último añadir que el montaje se vuelve rítmico en numerosas ocasiones, yendo de la mano de la banda sonora.

4.5.6. Tiempo.

El tiempo cronológico de la película es de 106 minutos. Mientras que el tiempo dramático sería de 8 años.

4.5.7. Planos.

Con respecto a los planos, Makoto Shinkai es un director que siempre aporta una gran variedad y que intenta imitar el estilo del cine convencional en todo momento. De este film vamos a destacar algunos importantes.

Primeramente los grandes planos generales. Makoto aprovechando el guión de *Your Name*, capta a la perfección tanto los ambientes rurales como de ciudad. Para ello utiliza una gran variedad de planos generalísimos describiendo al detalle ambas partes.



Fig. 51. Tokyo. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)



Fig. 52. Campo. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Otro tipo de plano importante en el film, son los cortos, en los que se muestran detalles que tendrán relevancia en la película, como por ejemplo los hilos, o las manos de los personajes. Además de otros en los que simplemente se gusta así mismo.



Fig. 53. Hilo. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)



Fig. 54. Mitsuha. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Hay que destacar la presencia de planos nadir y cenitales, los cuales no suelen ser muy habituales en este tipo de animación.



Fig. 55. Cuarto. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)



Fig. 56. Vergüenza. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Otros planos interesantes son los que hace resaltando el punto de fuga.



Fig. 57. Punto. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)



Fig. 58. Estrecho. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Por último, Makoto en esta película añade una peculiaridad frente a otras de sus obras, y son los time-lapses, lo cual le aporta mucho interés y variedad en lo que a los planos se refiere.

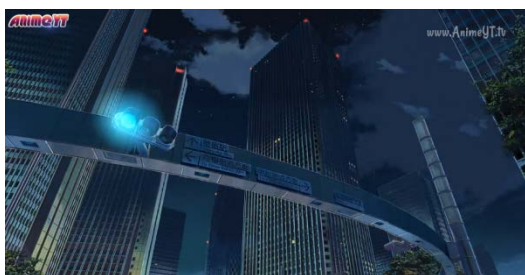


Fig. 59. Noche. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

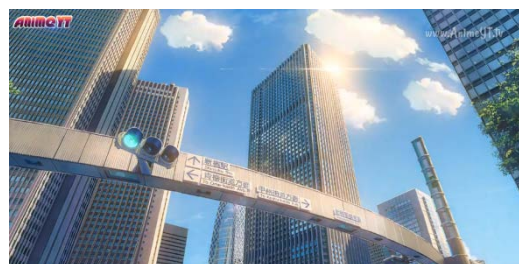


Fig. 60. Día. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

4.5.8. Iluminación.

La película si tuviéramos que describirla en cuanto a la luz de forma general, diríamos que es una película muy iluminada, y es que Makoto con Your Name transmite buenas vibraciones en prácticamente todos los momentos de la cinta.

Podemos destacar el gran uso de la luz del atardecer²³, el cual es uno de los temas principales de la película, por lo que los tonos anaranjados están muy presentes.



Fig. 61. Kataware Doki. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Podemos encontrar grandes paisajes iluminados con el sol. Además del uso de la naturaleza como filtro para que entre esta luz. Las escenas en las que va a visitar el monte de Itomori son un ejemplo claro de esto.



Fig. 62. Abuela. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Otra gama de colores muy importante en la película son los azules y los violetas, pero no apagados como se puede intuir, sino realmente brillantes. Y es que el meteorito es

²³ En la película se le llama al atardecer Kataware Doki, que en un dialecto tradicional del japonés significa crepúsculo.

otro de los personajes del film, y Makoto toma los colores de este para iluminar prácticamente todas las escenas de noche.

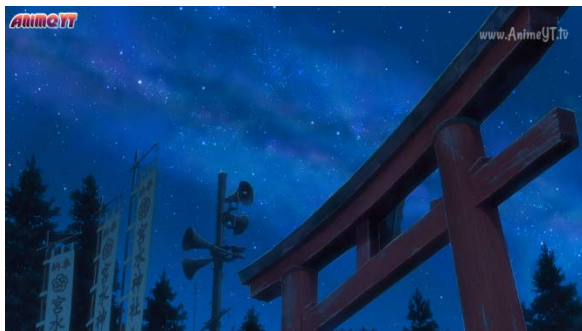


Fig. 63. Monumento. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)



Fig. 64. Meteorito. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

También se apoya mucho en ventanas y cristales para dejar pasar la luz y jugar de este modo con los reflejos creados.



Fig. 65. Atardecer. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Hay que destacar que para los flashbacks en los que Mitsuha viaja a Tokyo a conocer a Taki, la gama de colores se vuelve especialmente naranja, muy acorde también con el vestuario de los personajes, aportando bajo nuestro punto de vista todas las ganas que tenía la joven de reunirse con Taki.



Fig. 66. Flashback. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

Por último añadir que cuando Taki bebe del Sake de Mitsuha y ve el pasado de ella, la puesta en escena cambia por completo, y se nos cuenta el flashback con ilustraciones con toques de acuarela y con tonos pastel, lo cual le aporta un gran añadido visual al film.



Fig. 67. Acuarela. (Fuente: <https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>)

4.5.9. Sonido y Música.

La banda sonora es espectacular y sin duda uno de los puntos fuertes de *Your Name*. Primeramente hablando sobre el sonido, está muy cuidado, y mucho más limpio que en anteriores películas. Incluye una gran variedad de ambientes, tanto de ciudad como de campo, y realmente te hace adentrarte en ellos. Hay pequeños detalles como el sonido del fuego chispear o el sonido de la cazuela hervir, que están realmente conseguidos.

Con respecto a la música, Makoto le encargó a un grupo japonés, Radwimps, que se encargara plenamente de ello, y que además de las piezas instrumentales, compusieran cuatro canciones pop que encajaran con el guión.

De este modo Radwimps compuso *Dream Lantern*, *Zenzenzense*, *Sparkle* y *Nandemonaiya*. Cuatro canciones que además de ser pegadizas y bonitas, tienen un valor añadido. Las cuatro están compuestas por la misma melodía pero tratadas de forma diferente.

Un ejemplo es que la primera canción empieza con un sonido invertido de guitarras, que al final de la película se repite pero en el sentido real, simulando así que al principio nada estaba claro y que al final sí.

También en la canción *de Zenzenzense* se aprecian los cortes de sonido que aparecen por ejemplo en la escena en la que se escriben los nombres en el monte de Itomori.

En definitiva, las canciones actúan de metáforas de la propia historia, siendo mucho más que meras acompañantes.

La película cuenta además con otro tipo de piezas. Por ejemplo unas más de música de cámara, que se incorporan en los momentos más místicos de la película. Otras melodías melancólicas a piano, introducidas en momentos más tristes del film. Y otras de distintos estilos, con percusión y con diferentes ritmos, con el fin de simplemente acompañar a algunas escenas.

4.5.10. Estreno y Distribución.

Your Name tuvo su fecha de estreno el día 26 de agosto de 2016, mientras que en Estados Unidos y España sería el 7 de abril de 2017. En Latinoamérica, se estrenaría el 4 de agosto de 2017 en México, el 25 de septiembre de 2017 en Colombia y el 5 de octubre de 2017 en Perú.

La empresa encargada de distribuirla en Japón fue Toho es una productora de cine japonesa establecida en Tokyo. Mientras que en España sería la empresa Selecta Vision, encargada de distribuir la mayoría de productos audiovisuales asiáticos en España.²⁴

4.5.11. Valoración Personal.

Bajo nuestro punto de vista, *Your Name* es sin duda la mejor película de Makoto Shinkai. El guión es bastante original, con cierta complejidad, pero resuelto de una manera brillante, a diferencia de films anteriores como *El Lugar que nos Prometimos*.

²⁴ <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-249877/> (Consulta: 15/6/2018)

Los personajes saben ser divertidos, entrañables y románticos, todo en su justa medida. Y es que el film en sí te lleva de comedia a drama de manera sutil y elegante. La banda sonora es maravillosa, al igual que la animación, la cual en esta cinta se ve realmente pulida y con un gran salto de calidad con respecto a su filmografía. En definitiva, Makoto puede decir que a la quinta va la vencida, y es que *Your Name* se ha consagrado como un referente y como una de las películas de mayor éxito de la historia de la animación japonesa.

5 CONCLUSIONES

Como se puede observar con este análisis tanto de la obra, como de la vida de Makoto Shinkai, el director nipón es uno de los grandes del cine de animación japonés. Es una persona que empezó haciéndolo prácticamente todo él, incluso las voces de sus personajes, y que gracias a su talento y trabajo ha progresado de una manera asombrosa, llegando tener el record de recaudación de una película de animación japonesa.

Realizando este Trabajo de Fin de Grado se han alcanzado ciertos objetivos relacionados con algunas asignaturas cursadas a lo largo del Grado en Comunicación Audiovisual, como por ejemplo Historia y Técnicas Cinematográficas, o Narrativa I y Narrativa II.

Uno de los objetivos planteados era contextualizar el desarrollo de Makoto Shinkai. Lo hemos llevado a cabo mediante un análisis de la historia del anime, desde sus inicios, hasta la actualidad, donde hemos visto cuando surgió, pioneros, autores que han destacado, y obras realmente importantes en la historia de este género. Gracias a este trabajo hemos averiguado el contexto en el que Makoto Shinkai ha crecido como cineasta y en qué lugar se coloca su obra.

Mediante el análisis de su vida, hemos visto como ya desde joven se gestó este director de cine, sabiendo más sobre su vida personal y profesional, de modo que hemos podido observar quién es realmente Makoto Shinkai, además del director de *Your Name* (2016).

El objetivo de observar y destacar las peculiaridades del director nipón también ha sido cumplido. Mediante el visionado repetido de toda su obra, hemos encontrado

puntos comunes que Makoto ha repetido en muchas de sus películas, como los trenes, o los gatos. Además de sus recursos técnicos y estilo de dirección.

Hemos hecho un repaso de sus premios y reconocimientos, concluyendo en que aún tiene donde superarse.

Finalmente mediante el análisis de todos sus largometrajes, desde *El Lugar que nos Prometimos* (2004), hasta *Your Name* (2016), hemos podido contemplar una clara evolución, sobre todo en la animación de sus películas. Además del dibujo, hemos analizado todos los detalles técnicos y artísticos que componen su filmografía, a fin de comprender su obra y su metodología.

Por último añadir que Makoto Shinkai no ha llegado su techo y que seguramente en pocos años, estará junto a nombres como Miyazaki o Katshuhiro Otomo, en lo alto de la historia de la animación japonesa.

BIBLIOGRAFÍA

Libros Impresos y Monografías:

AUMONT, Jacques, *Análisis del film* (Barcelona, Paidós Ibérica, 1990).

KATZ, Steven D., *Plano a plano: de la idea a la pantalla* (Madrid, Plot, 2000).

MASCELLI, Joseph V., *Los cinco principios básicos de la cinematografía: manual del montador de cine* (Barcelona, Bosch, 1998).

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Teoría del montaje cinematográfico* (Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991).

SIETY, Emmanuel, *El plano: en el origen del cine* (Barcelona, Paidós Ibérica, 2004).

Sitios Web:

Los Comienzos del Estudio Ghibli (Consulta el 16 junio 2018) Disponible en:
<http://www.studioghibli-eonefilms.com/historia.html>

List of Studio Ghibli Films (Consulta el 16 junio 2018) Disponible en:
<https://www.imdb.com/list/ls076439519/>

Katshuhiro Otomo (Consulta el 16 junio 2018) Disponible en:
<https://www.imdb.com/name/nm0960028/>

La Historia del anime detallada (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
<https://www.3djuegos.com/foros/tema/488612/0/la-historia-del-anime-detallada/>

La Animación Japonesa Cumple 100 Años (Consulta el 17 junio 2018) Disponible en:
<http://www.rtve.es/rtve/20170216/animacion-japonesa-cumple-100-anos/1486982.shtml>

Mamoru Oshii (Consulta el 16 junio 2018) Disponible en:
<https://www.imdb.com/name/nm0651900/>

Biography of Makoto Shinkai (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
<https://everythingisanime.wordpress.com/2013/05/05/biography-of-makoto-shinkai/>

El Universo Autoral de Makoto Shinkao (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
<https://www.caninomag.es/el-universo-autoral-de-makoto-shinkai/>

Hablamos con el director de Your Name, el filme número 1 en Japón (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
https://i-d.vice.com/es_mx/article/wjdqjx/hablamos-con-el-director-de-your-name-el-filme-nmero-uno-en-japn

Makoto Shinkai, el heredero de Miyazaki (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
https://elpais.com/cultura/2017/04/03/actualidad/1491211669_039551.html

Interview: Makoto Shinkai (Consulta el 15 junio 2018) Disponible en:
<https://otakuinreview.com/2011/10/19/interview-makoto-shinkai/>

Who's Who? (Consulta el 15 junio 2018) Disponible en:
<https://makotoshinkai.weebly.com/influences-and-art-style.html>

Creator, Makoto Shinkai (Consulta el 14 junio 2018) Disponible en:
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/MakotoShinkai>.

El Lugar que nos prometimos (2004) (Consulta el 5 junio 2018) Disponible en:
<https://youtu.be/N2x9u3UPE3Y>

5cm Por Segundo (2007) (Consulta el 7 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.animeyt.tv/ver/byousoku-5-centimeter-pelicula-sub-espanol>

Viaje a Agartha (2011) (Consulta el 9 de junio de 2018) Disponible en:
<https://animeflv.net/ver/14941/hoshi-o-ou-kodomo-1>

El Jardín de las Palabras (2013) (Consulta el 2 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.animeyt.tv/ver/kotonoha-no-niwa-sub-espanol>

Your Name (2016) (Consulta el 11 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.animeyt.tv/ver/kimi-no-na-wa-sub-espanol>

Other Worlds (1999) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=z3gWvDRsqFM>

Ella y su Gato (1999) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=jeW9vZz2RY4>

Voces de una Estrella (2002) (Consulta el 6 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=LudPOYV8RIU&t=741s>

Sonrisa (2003) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=wNhsxBGgFRQ>

A Gathering of Cats (2007) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=-YKuxZgDamM>

Someone's Gaze (2013) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=KSwnUQJGnA>

Cross Roads (2014) (Consulta el 13 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=pTNBrCp1Zxw>

Makoto Shinkai (Consulta el 10 de junio de 2018) Disponible en:
<https://www.filmaffinity.com/es/search.php?styp=director&sn&stext=Makoto%20Shinkai>

Películas:

El Lugar que nos Prometimos Directed by Makoto Shinkai. Comix Wave Films (2004). USA Distributed by ADV. UK distributed by Anime Limited. ESP distributed by Selecta Vision.

5Centímetros por Segundo Directed by Makoto Shinkai. Comix Wave Films (2007). ESP distributed by Selecta Vision, USA distributed by Discotek Media. MEX distributed by Konnichiwa Festival

Viaje a Agartha, Directed by Makoto Shinkai. Comix Wave Films (2011). ESP distributed by Selecta Vision.

El Jardín de las Palabras, Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2013). JAP distributed by Taho, ESP distributed by Selecta Vision.

Your Name, Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2016). JAP distributed by Taho, ESP distributed by Selecta Vision.

Ella y Su Gato (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (1999).

Other Worlds (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (1999).

Voces de una Estrella, (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2002).

Sonrisa, (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films. (2003)

A Gathering of Cats, (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2007).

Someone's Gaze (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2013).

Cross Roads (Cortometraje), Directed by Makoto Shinkai, Comix Wave Films (2014).