

Hilando un futuro narrativo

Por Zvezda Ninel Castillo

Tu nombre (2016).
Dirección: Makoto Shinkai



¿Qué hay de extraordinario en otra historia de providenciales adolescentes intercambiando cuerpos y a travesando los márgenes de la normalidad para salvarlos a todos? Argumentalmente, la película que en 2017 conquistó récords ordinariamente destinados a los altos mandos de la animación nipona, no es algo nuevo bajo el sol de oriente. Decenas de historias ligeras usan el *friki-friday* para abordar

la empatía, los roles de género y las normas de convivencia; el *Slice of Life* es una categoría bien conocida desde los 70; los temores apocalípticos y el buscado retorno a la identidad nacional son pan de cada día desde que el manga existe; y –como señaló el director del Festival Internacional de Cine de Tokio, Yoshihiko Yatabe– demasiadas heroínas se pasean ya entre cielos azules y nubes esponjosas con sus faldas escolares. Sin embargo, lo trillado de los elementos no resta méritos a *Kimi no na wa* (*Tú nombre*) porque su valor narrativo y su poder de convocatoria no dependen de lo inédito de sus piezas, sino de la particular manera en la que se componen como

un todo significativo: como una historia de amor que actualiza los núcleos filosóficos de la tradición en un tiempo disgregado y de barreras comunicativas que exige un reacomodo en los hilos de las relaciones humanas. No es, ni de cerca, la obra cumbre del Japón animado, pero sí es una joya visual y temáticamente sólida con la que Makoto Shinkai se probó a sí mismo como un maestro estratega en la batalla que están librando los creadores orientales más reflexivos que quieren dar alas del tamaño del orbe a sus obras, pero sin traicionar sus ansias de rebeldía contra el estancamiento artístico-social que genera la cultura del consumo globalizado que se expresa tan fuertemente en el fenómeno *Otaku*.

Desde el momento de su lanzamiento, *Tu nombre* caminó de premiación a premiación entre palmas y elogios (el único símbolo de estatus que se le negó, de entre todos a los que aspiró, fue la nominación al Oscar en animación –y eso es algo que celebro porque estoy harta de la obsesión con la validación hollywoodense en una categoría en la que los jueces mismos han declarado ni siquiera ver las películas). Parece tenerlo todo a su favor: tiene el respeto general de las instituciones y la gente, no hay detractor con posibilidad alguna de hacerle más que cosquillas y su gran narrativa parece haber penetrado –al menos a nivel emocional– en las grandes audiencias. Pero, ¿es prudente fiarse de estas reacciones cuando al fondo de todo y tan marcadamente están la oferta y la demanda? ¿Puede creerse en este proclamado amor por la película cuando los que la están juzgando son los sujetos consumidores de la posmodernidad? La fascinación por este romance de corte *sekai-kei* (“mundo-tipo”, neo género centrado en una pareja con un poder que la hace la fuerza motora de los eventos de un mundo-circundante en crisis) bien puede ser la fugaz sonrisa de sociedades dispersas que aceptan gozosas y livianas la propuesta dulce, bella y entretenida de una historia que hoy ven tan profunda como divertida, pero que mañana olvidaran. Palmas y elogios no son sinónimos de comprensión y respeto. Ni siquiera los creadores “nivel dios” como Hayao Miyazaki se libran al cien por ciento de la compra-venta banal. No pocos de los que, de este lado del mundo, califican sus obras diciendo “hermosas” comprenden sólo a medias lo visto y se guardan –por buenos negociadores y políticamente correctos– en el fondo de su expresión un calificativo de “exóticas” peligrosamente similar al de un conquistador del XVI frente a un desfile de mulatas,

- Hilando un futuro narrativo

oro y guacamayas, o al de los yanquis “buena onda” piropeando “mujeres de confort” después de Hiroshima y Nagasaki.

Por aceptada que hoy se perciba esta obra de Makoto Shinkai, no deja ser un producto pop caminando sobre la delicada línea entre lo genuinamente artístico y lo meramente consumible. Su lugar dentro de la historia cultural no puede configurarse por completo en este momento porque el momento posmoderno es frágil y confuso. Inevitablemente avanza por la vía de lo cuestionado, y su lucha por la validación tiene la complicación extra de que proviene de una industria que tiene orbitando a su alrededor a la muy problemática y vituperada subcultura *otaku*, y de que nació en un país complicadamente posmoderno. Japón y sus igualmente globalizados compañeros de juego del G7, tienen una relación de amor-odio que se deja sentir en todos sus tratos: aunque le compran modas, tecnologías y modelos empresariales, son muy taimados cuando se trata de permitirle la entrada a sus trabajos filosóficos y culturales, los dejan pasar pero no por la libre, porque una parte de ellos sigue temiéndole a este perdedor de la Segunda Guerra Mundial; las cosas habrán cambiado bastante desde el 59, pero no por eso olvidan que en ese año Kojeve aseguró que el esnobismo japonés es mejor constatación del animal-humano de la posthistoria que el consumidor del *american-way*, y que tarde o temprano todos podían terminar japonizados (Esquirol, 1998).

Un signo inequívoco de que el entusiasmo con el que *Kimi no na wa* fue acogido en Occidente no está libre de afectadas reservas y de una incomprensión de fondo, lo podemos identificar en las dos cosas que fueron más enfatizadas por la prensa al hablar de la película: lo exitosa que fue y la idea de que Makoto Shinkai es “el nuevo Miyazaki”. Personalmente encuentro indignante (y algo racista) que más de un siglo de animación japonesa, de una industria que produce anualmente miles de contenidos, sea ignorado por “profesionales” que no se toman la molestia de desquitar su salario investigando para ir más allá de un comentario sobre dinero y Miyazaki. Hay por ahí circulando alguna que otra buena reseña, pero en su mayoría, los comentarios emitidos parecían haber sido pedidos al por mayor por la toda poderosa palabra de lo comercialmente aceptable. Desde la ignorancia y enfatizando lo insustancial, le dieron calificaciones automáticamente altísimas a esta película cuyos méritos fílmicos y narrativos no parecen haber analizado,

porque su preocupación no era realmente el valor artístico sino la consigna mercadotécnica de que los dibujitos japoneses vendan bien –pero dentro del corral– y de que la gente los relacione con un artista al que ya están acostumbrados.

Entre los fieles parroquianos de las tiendas de comics, revistas, comunidades y páginas de internet especializadas, esa reducción tiene efectos dispares y generalmente inofensivos: los *geeks* juiciosos simplemente la ignoran y hacen sus propias revisiones de la película, mientras que los pro-antis (hastados *nerds* de corazón frío y desdén hipsterizado que se hacen los listos tildando de sobrevalorada y moda de un día a una historia que no han visto) sólo se cuelgan de ella por un rato para tirar mala leche. Lo negativo de ese enfoque mediático se percibe más bien entre los fanáticos corte *otaku* –que saben todo y nada del anime– y el público carente de puntos de referencia que ve la película sólo por las calificaciones, pues en ambos se inserta o exagera la obsesión con los criterios de valor banales o mal entendidos, y esto afecta gravemente su gusto y su capacidad de interpretación. El punto de venta para la mayoría de las personas en esos dos sectores opuestos fue la comparación con Miyazaki, un director magnífico y raro –aunque no al grado de ser el único punto luminoso en el horizonte- entre miles de enajenados que viven para vender y consumir, y cuyo nombre, irónicamente, está siendo utilizado como etiqueta fetiche dirigida precisamente a esos enajenados.

Imagen 1. Fotograma de la película.



Fuente. FILMAFFINITY.COM.

La industria del entretenimiento, y el propio estudio Ghibli, llevan años tratando de imponerle a alguien el mote del nuevo

- **Hilando un futuro narrativo**

Miyazaki. Un desatino muy hipócrita por parte de quien no titubeó ni un poco cuando la gente se enojó por su acertado comentario acerca de que el problema del anime son los *otakus* y que es necesario romper con su lógica de consumo que asfixia al arte, pero que ahora valida una estrategia que le conviene a esa lógica de consumo, sólo porque también es buena para su estudio. Tanto Miyazaki como Shinkai son apologistas del humanismo, el dialogo y las reflexiones filosóficas, pero tienen enfoques muy distintos, y basta con mirar esta imagen para darse una idea de ello: *El Viaje de Chihiro* de Miyazaki es una historia de *low-fantasy* que critica el descontrol y la falta de memoria a partir de la estancia de una chica en el mundo espiritual; mientras que *5 centímetros por segundo* de Shinkai es una obra que expone el dolor y la naturalidad de las separaciones humanas desde una perspectiva hiperrealista. La gente tendría que poder identificar que las personalidades, propuestas y estilos de estos dos artistas son claras y distintas porque los elementos que necesita para ello están en las películas; pero no lo comprenden porque los bombardean con la idea de que el anime tiene un solo representante por turno y de que en la oscuridad de la sala de cine todos los gatos son pardos. Este impulso a la confusión en nombre de lo que beneficia al mercado es un ejemplo muy significativo de las estrategias corporativas que usa el sistema global para lucrar con el fenómeno *otaku* y con el público no *otaku* que comparte su posmoderna incapacidad para relacionarse con las grandes narrativa que Hiroki Azuma (filósofo de herencia hegeliana que se ha vuelto referente de varios estudios literarios y culturales, pero ha sido muy ignorado en occidente) señala en su libro: *Otaku: los animales de la base de datos de Japón*.

Retomando la idea del esnobismo japonés como la expresión plena del animal posthistórico, el animal-humano, *Homo Sapiens*, extremadamente formalista cuyo deseo objetual lo mueve a separar la forma de sus contenidos no para transformarlos, sino para oponer esta forma pura a sí mismo y a los otros de Kojève (Prósperi, 2012), Azuma plantea que, en el mundo posmoderno del fin de la historia en el que vivimos, ya no se generan grandes narrativas integradoras (hilos temáticos profundos y de aplicación universal) porque ni creadores ni audiencias tienen un compromiso existencial con la historia o con la cultura. Ambos, son animales disgregados y hechos a la medida del mercado, que producen y consumen ingredientes englobados en enormes lis-

tas, o “bases de datos”, de elementos atractivos (en Japón se le llama a esto “Moe”) que se combinan según ciertos patrones de afectividad para cocinar pequeñas narrativas: éxitos comerciales que luego son retomados por los consumidores u otros autores en forma de “obras derivadas” —lo que Lyotard y Baudrillard llamaban “simulaciones” o “simulacros”— o refritos (un concepto más bien americano que no usa Azuma, pero que me parece muy ilustrativo). La forma en que el mercado trató de desviar nuestra atención de las narrativas de las películas de Miyazaki y Shinkai para hacer que nos concentremos en el discurso del “nuevo Miyazaki” es una derivación extrema de esto, pues están tratando de convertir a los mismos autores en elementos moe de la base de datos.

Azuma describe el consumo narrativo como una estructura de árbol en donde la gran narrativa es un tronco cuyas raíces pueden comunicarse con otras narrativas y cuyas ramas son cubiertas por una capa superficial de pequeñas narrativas consumidas por el lector. Por otro lado, el consumo de base de datos es una estructura de doble capa, donde el tronco de la gran narrativa queda tan oculto por la atomización de los datos que se pierde por completo para ser sustituido por infinidad de simulaciones, de pequeñas narrativas anárquicas que se recomponen según la apreciación moe del lector, formando una esfera deformada de simulaciones que, indiferentes al tronco narrativo, no pueden generar nada en sentido histórico, sino que se las pasan encerradas en su reproducción insustancial e incommunicante de datos tomados por la pura compulsión de la acumulación esnob. El ejemplo más conocido que da de esta sustitución del consumo narrativo por el consumo posmoderno y animalístico de datos disgregados es el caso del icónico *Neo Genesis Evangelion* del estudio Gainax, un mecha (género de robots gigantes de batalla) deconstructivo, lleno de personajes psicológicamente dañados y de nudos argumentales nunca resueltos, que jugó con la obsesión por los elementos moe (la sensualidad de las chicas, el dibujo hiperdetallado de la tecnología, y los símbolos judeo-cristianos) a un grado tan extremo que acabó por darnos uno de los finales de anime más discutidos del internet. Esta historia que, según Azuma, causó un síndrome narrativo del que nació el género *sekai-kei*, fue el oscuro epitome de la sensibilidad de los decepcionados de los 90’s que constataron, no uno, sino dos fracasos del mito del progreso histórico en un solo siglo: la derrota en la

- Hilando un futuro narrativo

Segunda Guerra Mundial –que estudiaban de forma obsesiva pero poco reflexiva en la escuela (hasta 1989 los gobernaba el mismo emperador que los arrastró a ese desastre y hoy lo hace su hijo)– y la ruptura de la burbuja inmobiliaria que coronaba el famoso “milagro japonés”. Esa generación vio masacradas sus posibilidades de confiar en los proyectos históricos modernos y después de ello, le tocó algo peor: una serie de tragedias naturales y hechos violentos que fracturaron su sentido de seguridad existencial. En el 1994, la secta Aum Shinrikyo realizó un ataque químico de gas sarín en la ciudad de Matsumoto; en enero del 1995 sufren el terremoto de Kobe; dos meses después la secta vuelve a atacar pero ahora lo hace en Tokio y deja 6 mil afectados (BBC redacción, 2016); el 29 de mayo de 2011 se da el sismo de Sendai, más fuerte que el de Kobe, y a esto lo sigue una oleada de incendios, un tsunami y dos contingencias nucleares (esos que dicen que los japoneses son fatalistas y ególatras porque hacen historias de desastres que “curiosamente” siempre pasan en Japón, tendrían que leer el desafortunado historial de la isla). Después de tanto golpe, la nación se volcó a la compra-producción de contenidos tipo “el fin está cerca”, “nuestro mundo es una mentira”, “¿quién vigila a los vigilantes?” y “perro come perro”, cuyo punto culmen fue el manga *sekai-kei: Saikano: Mi novia, el arma definitiva. La última canción de amor en este pequeño planeta* de Shin Takahishi, un romance entre dos adolescentes que comparten un diario y que tratan de construir un noviazgo en medio de una guerra nunca explicada que acaba con el mundo.

Al respecto de *Kimi no na wa*, Hiroki Azuma dijo que al ver esta película y *Shin Godzilla* (las dos representantes oficiales de Japón a nivel internacional del año 2016) tuvo la sensación de que estaba, no ante el inicio de algo, sino frente al cierre ambiguo (no necesariamente positivo, pero tampoco inminentemente malo) de la era dominada por los *otakus* desesperanzados y sin rumbo de las generaciones *Gainax* y *Sekai-kei* (Stimson, 2016). Es decir, que vio en ambos filmes la toma de los elementos estructurales que usaban las historias de vacío, soledad y muerte de los noventa y a principios del nuevo milenio, llevados a un lugar más cercano a las producciones de esta década (que tienden a ser argumentalmente más suaves, físicamente más *moe* y atmosféricamente más luminosas); pero la ruptura con el desaliento de ese tipo específico de *otaku*, no implica necesariamen-

te un cambio en el modelo de consumo. Los otakus fascinados por las tramas densas de los 90 eran igual de consumistas que las fanáticas de *Hello Kitty* porque comprendían muy poco de profundidad narrativa y realmente se relacionaban con ellas a partir del consumo de sus elementos y su traslación a otros ambientes. Si los *otakus* de entonces no supieron interpretar sus tragedias, ¿por qué los de ahora habrían de poder leer mejor sus comedias y romances? Sin compromiso narrativo no hay historia capaz de romper con la esfera del instante replicante.

Aunque coincido con Azuma en muchas de sus descripciones, no comparto su suspicacia tan desencantada respecto a los fans consumidores de datos, a las obras derivadas, al grado de ruptura que tenemos con los relatos integradores en el sentido moderno, ni a lo que están logrando en estos momentos los cineastas como Makoto Shinkai. La esfera del consumo instantáneo de pequeñas narrativas es a cada momento abierta y puesta en cuestión por las comunidades de “fans” autocríticos y metacríticos que juegan, tanto con su propia condición de espectadores emocionalmente comprometidos como con los elementos de la base de datos, para no caer en el fanatismo consumidor y posicionarse racionalmente frente a obras con las que sí sienten compromisos narrativos que les permiten leerlas en múltiples niveles y generar obras derivadas que no anulan a la gran narrativa, sino que, al contrario, le dan una nueva plataforma de proyección. La generación de historias capaces de penetrar en las raíces culturales de las grandes narrativas desde la reproducción y la recodificación de los elementos disgregados de lo popular no es algo nuevo; sólo es algo más complicado de hacer en este mundo global que hace más ambiguas las trampas del fariseísmo, la banalización y la charlatanería. Los buenos estrategias pueden sacar adelante esta lucha creadora si son inteligentes y genuinos, y, como dije al principio, me parece claro que Shinkai lo es.

“¿Apareció porque dormí pensando en él? Si su visita, sueñera yo, sueño era ¿Hubiera podido jamás despertar?” Waka de Ono no Komashi, poeta del periodo Heian (S.VII). La película, inicia hablando de la caída de las estrellas, dos voces hablan de ellas, se interrumpen por un *opening*. A media película, irrumpe este poema, lo corta otra canción –como si fuera el cambio de temporada de una serie, algo que no había visto antes en una película de anime, menos en una con tantos elementos tantas

- Hilando un futuro narrativo

veces vistos—. Muchos reseñaron la película y mencionan el poema; hasta donde he visto nadie menciona que, según la leyenda, la poeta que lo escribió prometió ser amante de un cortesano si la visitaba 100 noches seguidas (¿alguien más recordó *Cinema Paradiso*?); pocos han hecho la peculiar cronología de la cinta, así que menos han reparado en la interesante aparición de un 100. No he visto destacar a nadie *Todas las armas* de Chéjov ocultas a lo largo de la película, como el hecho de que el apellido del protagonista, Tachibana, significa enredadera de flores y es el nombre de un estilo de floristería Ikebana que se parece a la figura de un cometa cayendo. Ni me he topado tampoco con reflexiones sobre las delicadas referencias al sintoísmo que de principio a fin marcan la base filosófica de la obra. No es la séptima maravilla, pero es una historia con más reto del que aparenta. El sentido del humor, la velocidad, la preocupación por comunicarse de manera efectiva tanto con los neófitos del anime como los espectadores avezados en la materia (aunque estos prefieran obras más complejas del mismo Shinkai), todos estos son signos claros de que la vocación de *Tu nombre* es la del entretenimiento dirigido principalmente a los jóvenes. El director no ha tenido ningún reparo a la hora de admitirlo porque no hay vergüenza en ello: esto es entretenimiento *mainstream*, pero no en el sentido convencional de objeto simplón y chatarra.

Es una historia sobre las relaciones humanas, Shinkai no quiere poner una esnobista barrera de acceso a ella y el público; pero tampoco compromete sus líneas temáticas principales ni el camino largo hacia ellas. Desde su primera película, su forma ha sido el detalle y su tema el de la soledad y la posibilidad de romperla mediante la hilvanación de la intimidad. En esta ocasión eligió exponer esa idea desde la ficción especulativa y el misticismo, sobre un fondo de hermosa hiperrealidad. Para hablar de la seductora y artera hiperrealidad, Baudrillard recordaba “La lotería en Babilonia” de Borges, la virtualidad excelsa de un mapa tan perfecto que terminó por cubrir la tierra real y las personas tuvieron que caminar sobre él, trozando con su paso esa seductora reproducción que estaba cubriendo la verdad, bella simulación tratando de sustraernos del discurso. No me sorprende que Hiroki Azuma no retome esa explicación de Baudrillard para criticar la cinta, pues fue parco pero claro: no ve en ella un inicio sino una clausura. Tomando en cuenta el hecho de que el primer trabajo de Makoto Shinkai fue diseñar fondos para una

compañía de videojuegos, de que es un experto en virtualidades y simulaciones —sumersiones con las que mentalizan a los soldados cuando tienen que operar drones bombarderos y tanques— no es raro ser escéptico sobre lo que viene con estos directores.


Pero confío en la capacidad de esta generación para abrir una nueva etapa narrativa. La hiperreal creación de la atmósfera no atomiza la experiencia, no sustituye al símbolo, ni aleja a la gente del mundo real, sino que al contrario, la está lanzando a él (van a ver los lugares exquisitamente reflejados en la animación). Les dio algo que los nuevos creadores están buscando más y más: la experiencia de su mundo actual, pero en intensa interacción con el mundo histórico y tradicional. La historia de amor no es sólo entre dos personas, el hilo rojo del destino hace de puente entre dos mundos que se extrañan aún antes de conocerse: el mundo del relato antiguo que quiere dinamismo y el mundo de la técnica que necesita serenidad. Amantes que requieren encontrarse para salvarlos a todos. El “Kushikamisake” que une a los enamorados es la bebida divinizada por el trabajo del individuo en pos de la purificación espiritual que genera una intimidad real. Esas intimidades que se encuentran son las tejedoras del “Musubi”, el concepto que a media cinta aparece para darnos la clave que une todo: los hilos del espíritu son los mismos que los de la realidad física y son también las cuerdas que dan su resonancia particular a esta película que, insisto: no es la mejor, pero promete futuro.

Referencias

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.
- BBC Redacción. (8 de abril de 2016). Qué es Aum Shinrikyo: la apocalíptica secta japonesa que está resurgiendo en partes de Europa. *BBC Mundo*. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/04/160407_sociedad_secta_japonesa_pre-ocupa_europa_rusia_ac
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Esquirol, J. M. (1998). *La frivolidad política del final de la historia*. Caparrós Editores.
- Miyazaki, H. (Director). (2001). *El Viaje de Chihiro* [Película]. Japón. Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Dentsu Inc.

- **Hilando un futuro narrativo**

- Prósperi, G. (2012). *La cuestión del cuerpo en las filosofías de A. Kojève, G. Bataille, G. Deleuze y G. Agamben* [Tesis de posgrado]. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Shinkai, M. (Director). (2007). *5 centímetros por segundo* [Película]. Japón. CoMix Wave Films.
- Shinkai, M. (2016). *Tu nombre* [Película]. Japón. CoMix Wave Films.
- Stimson, E. (09 de octubre de 2016). *Cultural Critic Hiroki Azuma: Shin Godzilla, your name. Signify End of an Age*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2016-09-10/cultural-critic-hiroki-azuma-shin-godzilla-your-name-signify-end-of-an-age/106281>
- Tomatore, G. (Director) (1988). *Cinema Paradiso* [Película]. Italia-Francia. Les Films Ariane, Cristaldifilm, TF1 Films Production, RAI 3, Forum Picture.

*Esta obra está publicada bajo una licencia Creative Commons 4.0 Internacional [Reconocimiento-Atribución-NoComercial-Compartir-Igual]  <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>