

ES *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos y hologramas (in)finitos*

EN *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiverses and holograms (in)finite*

ITA *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversi e ologrammi (in)finiti*

FRA *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multivers et hologrammes (in)finis*

POR *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos e hologramas (in)finitos*

Lorenzo Torres Hortelano

Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos y hologramas (in)finitos



LORENZO TORRES HORTELANO

Doctor en Comunicación Audiovisual. Profesor Titular Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.
E-mail: lotoho@gmail.com

RESUMEN (ESP)

En este artículo se relacionan algunos de los temas que suelen movilizarse en el mejor *anime* contemporáneo —como los *multiversos* y los *décadage* temporales— con una teoría del cine relacionada, a su vez, con los hologramas y el inconsciente del espectador. Para ello, se analizan algunas secuencias claves de una película ejemplar en este sentido: *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

PALABRAS CLAVE: *anime, multiversos, hologramas, Your Name, inconsciente filmico.*

ABSTRACT (ENG)

This article connects some of the themes that are usually mobilized in the best contemporary anime—such as multiverses and temporal *décadage*— with a theory of cinema associated, in turn, with holograms and the spectator's unconscious. To this effect, some key sequences of an exemplary film in this sense are analyzed: *Your Name (Kimi no na wa)* by Shinkai Makoto (2016).

KEYWORDS: *Anime, multiverses, holograms, Your Name, filmic unconscious.*

RIASSUNTI (ITA)

Quest'articolo presenta la relazione fra alcuni temi che di solito si muovono nel migliore *anime* contemporaneo, come i *multiversi* e i *décadages* temporali, e una teoria del cinema, in rapporto a sua volta, con gli ologrammi e l'inconscio dell'aspettatore. Per raggiungere queste relazioni, si analizzano alcune sequenze di un film esemplare e unico per questa ricerca: *Your Name (Kimi no na wa)* di Shinkai Makoto (2016).

PAROLE CHIAVI: *anime, multiversi, ologrammi, Your Name, inconscio filmico*

RÉSUMÉ (FRA)

Dans cet article on met en relation quelques-uns des thèmes habituellement mobilisés dans les meilleurs anime contemporains – notamment les multivers et les *décadages* temporels – avec une

théorie du cinéma elle-même mise en rapport avec les hologrammes et l'inconscient du spectateur.

Pour cela, on analyse quelques séquences-clés d'un film exemplaire à cet égard : *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

MOTS-CLÉS: *anime, multivers, hologrammes, Your Name, inconscient filmique.*

RESUMO (POR)

O artigo apresenta alguns dos temas que habitualmente são tratados no melhor anime contemporâneo —como multiversos e *décadage* (desalinhamento) temporais— com uma teoria do cinema sendo por sua vez relacionada com hologramas e o inconsciente do espectador. Para isso, são analisadas algumas sequências-chaves de um filme exemplar nesse sentido: *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

PALAVRAS CHAVE: *anime, multiversos, hologramas, Your Name, inconsciente filmico.*

desazonador— saber que el universo donde habitamos es único, pues nuestra frágil identidad, al tiempo que nuestras emociones están en juego.



Figura 1. «Inicio de Your name: un meteorito cae sobre Itomori». Your Name (película, 106 minutos), de N. Kawaguchi y G. Kawamuray (productores) y M. Shinkai (director), 2016, Japón: CoMix Wave Films²; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip1> (videoclip 1).

INTRODUCCIÓN

El mismo día en el que empecé a escribir sobre *Your Name* se anunció en algunos titulares de la prensa generalista que, según la última investigación de S. W. Hawking y T. Hertog, el universo es finito (El País, 2018). Es significativo que, precisamente, se resuma así esta relevante teoría. Lo señalo porque hay un matiz importante en estos titulares (Nieves, 2018; Velásquez, 2018); estos brillantes científicos afirman en concreto que «la salida de la eterna inflación no produce un multiverso fractal infinito, sino finito y de forma razonablemente suave»¹ (Hawking y Hertog, 2018, p. 1). Por tanto, efectivamente es finito, en el sentido de que los múltiples universos que se podrían haber formado tras el Big Bang tendrían un número limitado.

Sin embargo, Hawking y Hertog no explican por qué esos multiversos estarían limitados. Quizá el arte y el cine, por ejemplo, con *Your Name*, nos pueda ayudar a explicarlo o, al menos, a emocionarnos pensando en ello.

Cerrando el tema de los titulares citados, se trataría, pues, de los algo apresurados, usuales y tranquilizadores titulares de prensa en una posmodernidad demasiado líquida, en terminología de Bauman (2006). Es decir, para el gran público siempre será más cómodo —o menos

METODOLOGÍA

En este artículo voy a emplear el método de análisis textual que utiliza la línea del grupo de investigación encabezado por Jesús González Requena y que se denomina *Teoría del texto*³.

A continuación, detallaré las categorías específicas que voy a manejar en el análisis de *Your Name* que se deducen del propio objeto de estudio.

MULTIVERSOS

La cultura popular ofrece todo un macrogénero que atraviesa los medios más influyentes y que se basa en la reflexión y ficcionalización del concepto de *multiverso*, que tiene, como he señalado, todo un desarrollo teórico⁴, pero que, como voy a mostrar, también tiene otro tipo de despliegue en el amplio campo de la cultura popular audiovisual. Sirvan algunos ejemplos:

1 Las traducciones de las citas textuales en el artículo son elaboradas por el autor.

2 En el resto del artículo, cuando no se especifique la procedencia, se entiende que la imagen pertenece a la película citada.

3 Véase www.tramayfondo.com y www.gonzalezrequena.com.

4 Para una introducción rápida, véase este video reportaje realizado por Eduard Punset a Max Tegmark del Departamento de Física del MIT: <https://www.youtube.com/watch?v=ukaExOoKE2g>. Y para mostrar por qué es importante preguntarse por estos límites, véase la charla TED de Antonio Acín: <https://www.youtube.com/watch?v=9kHAKwcRhtY>.

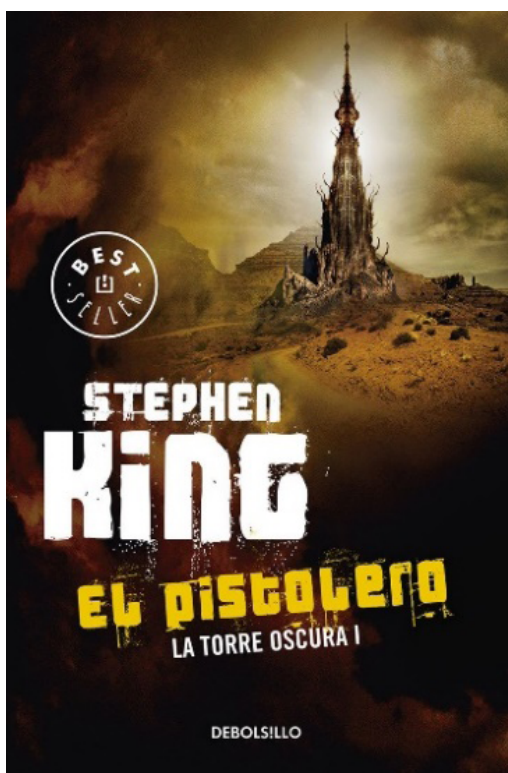


Figura 2. «Portada de la edición española de El pistolero I. La torre oscura (The Dark Tower: The Gunslinger)», S. King, 1989. (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51LQEH12kL._SX327_B01,204,203,200_.jpg).



Figura 3. Tomado de «Cartel de La torre oscura/The Dark Tower» de A. Goldman, R. Howard & E. Huggins, 2017 (<https://shorturl.at/cfhPQ>).

Sin ánimo de exhaustividad, tenemos varios ejemplos: la saga de libros de La Torre Oscura de Stephen King (1982-2012)⁵ (figura 2), con adaptación cinematográfica incluida⁶ (figura 3).



Figura 4. «Hush. Muñeco Multiverse» DC Comics/Mattel, s.f. (https://http2.mlstatic.com/hush-batman-dc-comics-multiverse-arkham-city-action-figure-D_NQ_NP_460221-MLA20714946085_052016-O.webp).

DC Comics⁷, incluyendo todo tipo de artículos de promoción comercial (figura 4).



Figura 5. Tomado de «Star Trek Multiverse / Timeline by Disruptor Beam», (juego para móvil inteligente, iOS y Android), CBS Studios Inc., Paramount Pictures Corp., 2016-2019 (<https://i.ytimg.com/vi/JtBQa7DubJc/maxresdefault.jpg>).

La saga televisiva y cinematográfica de ciencia-ficción Star Trek (Gene Roddenberry, 1966) que incluye videojuego móvil (figura 5).

5 Ver: <https://www.stephenking.com/darktower/>; <https://www.inverse.com/article/32023-dark-tower-it-which-stephen-king-books-are-set-in-the-same-universe>.

6 Ver la página web: <http://www.thedarktower-movie.com/discanddigital/>.

7 Ver <https://www.dccomics.com/> y <https://www.dccomics.com/blog/2014/08/18/the-map-of-the-multiverse>



Figura 6. «Cartel de Interstellar», (película de 169 minutos) de L. Obst, & E. Thomas (productores) y C. Nolan (director), 2014, Estados Unidos (<https://collegian.com/wp-content/uploads/2014/11/interstellar-photos-pictures-stills.jpg>).

La oscarizada Interstellar (Christopher Nolan, 2014)⁸ (figura 6).



Figura 7. «Cartel de Urutoraman zero the mubi: Cho kessen! Beriaru ginga teikoku/Ultraman Zero» (película, 100 minutos) de E. Tsuburaya (productor) y Y. Abe & W. Winckler (directores), (2010), Japón: Tsuburaya Productions (<https://www.imdb.com/title/tt1682376/mediaviewer/>).

O la saga japonesa de animación Ultraman Zero/Urutoraman zero the mubi: Cho kessen! Beriaru ginga teikoku (Yūichi Abe, William Winckler, 2010) (figura 7), más pensada para los fans del fenómeno otaku⁹.



Figura 8. «Futurama» (serie de televisión) de M. Groening y D. Cohen (productores) (1999-2013), Estados Unidos: FOX. (<http://www.cc.com/shows/futurama>).

La serie televisiva de animación Futurama (Groening y Cohen, 1999-2013) (figura 8).



Figura 9. «Zelda Multiverse Theory», tomado de The Legend of Zelda (videojuego), de S. Miyamoto y T. Tezuka (creadores) (1986-2019) Japón: Nintendo, (<https://www.nintendo.co.jp/character/zelda/index.html>).

O el videojuego japonés en sus diferentes entregas The Legend of Zelda¹⁰ (Miyamoto & Tezuka, Nintendo, 1991) (figura 9).

En general, de estos ejemplos se deduce el multiverso como lugar de aventura, amenazante, al que es difícil llegar y del que es aún más complicado volver. Incluso sin visitarlo, se trata de un espacio paralelo donde solo encontraríamos peligros mortales, pero también conflictos íntimos: ambos aspectos están presentes en Your Name.

8 <http://www.interstellarmovie.net/> y <https://www.space.com/27692-science-of-interstellar-infographic.html>

9 Aficionados al anime/manga o cómic japonés, ver Lamarre (2004).

10 Para un análisis de este interesante juego, véase: Navarro (2017).

Todo ello se intuye en las imágenes publicitarias de los ejemplos expuestos, en las que predominan los tonos oscuros —el negro del espacio exterior tanto como el vacío existencial—, con rostros amenazantes o enmascarados, así como varios tipos de armas.

Precisamente, uno de los pilares básicos de la estructura narrativa de *Your Name* es la dificultad que tienen los protagonistas de encontrarse en el mismo espacio-tiempo, pues aparentemente viven en diferentes dimensiones temporales. Ahí reside el verdadero conflicto del relato, donde cristaliza todo su drama, al tiempo que da pie a los momentos más divertidos.



Figura 10. «Inconsciente y multiverso de Everett».

Que el multiverso es algo que está en los orígenes del filme se percibe desde su primer acto, donde oímos literalmente un diálogo en el que se cita el popular multiverso de Everett¹¹, así como el *inconsciente*, concepto que enseguida retomaré (figura 10):

—Sayaka: Es como si tuvieses amnesia...

—Mitsuha: Ahora que lo dices... Sentí como si estuviese teniendo un sueño muy extraño. ¿Era el sueño de la vida de alguien más? No puedo recordarlo.

—Katsuhiko: Yo lo sé. Eso fue... ¡Recuerdos de tu vida pasada! O tal vez tu inconsciente está conectado al multiverso de Everett. (Kawaguchi, Kawamura y Shinkai. (2016, 106 minutos; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip2> [videoclip 2])

¹¹ Hugh Everett III (1930-1982), físico estadounidense que propuso por primera vez la teoría de los universos paralelos en la física cuántica. Curiosamente, en cierto momento dejó la física desalentado por la falta de interés hacia su teoría por parte de comunidad científica.



Figura 11. *Avengers: Age of Ultron* (película, 142 minutos), de K. Feige (productores) y J. Whedon (director), 2015, Estados Unidos: Marvel Studios.

Volveré sobre ello, pues me parece interesante relacionarlo con lo que podríamos denominar el *gag mainstream* o chiste generalista al que estamos expuestos gracias a la disolución del relato clásico que se da en el actual Hollywood y en sus sucedáneos globales, en el que el *gag* tiene sentido por sí mismo, es decir, no ayuda a la progresión narrativa del relato y, sin embargo, el espectador medio lo reconoce instantáneamente a modo de guiño reconocible, devolviéndonos una experiencia políticamente correcta, en la que se congelan y redifican modelos clasistas, de diferencia sexual discriminatoria, pero teniendo en cuenta que existiría otra diferencia de este tipo que sería integradora, es decir, de todo tipo de sentidos tutores (González Requena, 2013) o ideas preconcebidas que, más que buscar la identificación del espectador con lo más intenso del relato, ofrece el gesto conciliador falso o la más rápida filiación ideológica (figura 11). Todo ello debilita el relato audiovisual hasta límites nunca conocidos en la historia del cine, como en las sagas actuales de superhéroes que, en la misma medida que rompen récords de taquilla en el primer fin de semana de estreno, aumentan la duración de su metraje de forma directamente proporcional¹², como si su modo de relato estuviera necesitado de una ampliada temporalidad para rellenar el vacío de contenido, por no hablar de la hiperinflación de los efectos especiales digitales.

HOLOGRAMAS

Permítanme una última cata cosmológica conscientemente especulativa. Para ello, volvamos a la conclusión de la investigación de Hawking y Hertog y fijémonos en un dato de su teoría que me parece muy interesante poner en relación con los medios audiovisuales, especialmente, con el cine. Me refiero a

¹² Es lo que sucede estos días con *Vengadores: Infinity War* que, con 149 minutos de duración, fue considerado el mejor estreno de la historia (El País, 1 de mayo 2018).

la denominada *cosmología holográfica*. Nuestros científicos citan a P. MacFadden y K. Skenderis (2010, p.1) cuando afirman que la observación de los orígenes «revela un universo esencialmente plano» (Autor, 2010, p. 1). Es decir que realmente lo que veríamos del universo es una representación holográfica. Para entender esto hay que tener en cuenta el principio holográfico: «la máxima cantidad de información almacenada en una región del espacio se escala como el área de su superficie bidimensional, como un holograma» (Jack, 2016, p. 1). Cabe recordar que un holograma no es una imagen en sí, sino una codificación de un campo de luz proveniente de una interferencia en un haz de luz que da como resultado un patrón. En condiciones ideales este patrón se difracta dando como resultado indirecto una representación tridimensional del haz original.

Para ilustrar esta idea, veremos un ejemplo¹³ adecuado por su simplicidad y claridad (figura 12).

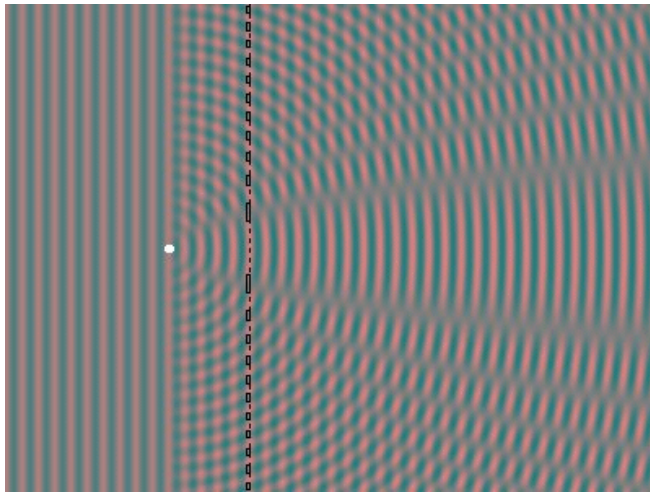


Figura 12. «Enregistrement de l'hologramme», CC BY-SA 3.0. (2006) Tomado de https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif.

Este ejemplo da la posibilidad de pensar el cine de una manera diferente: probemos a imaginar cómo sería el dispositivo cinematográfico adaptándolo a este esquema básico del holograma. Si situamos al espectador en ese punto blanco cuya distorsión del haz de luz produce la existencia indirecta del holograma, podemos pensar que la incidencia en su mente (incluida su parte inconsciente) de las imágenes de la película daría lugar a la ilusión del relato, en este caso, audiovisual. Algo así (figura 13):

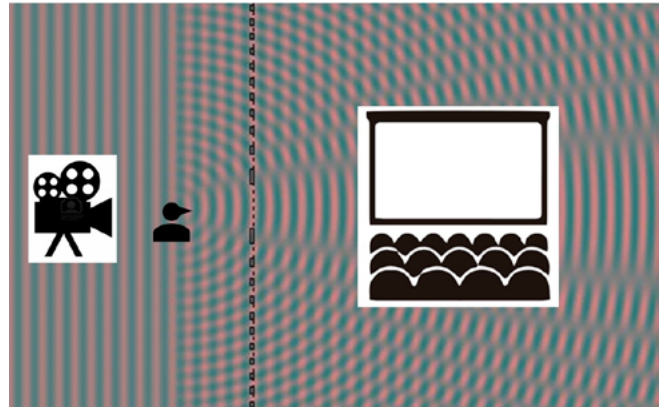


Figura 13. «Espectador en el esquema holográfico», adaptación del autor de https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif

Desde que en los orígenes del cine se empezó a esconder la cámara-proyector tras el espectador, toda la potencia del relato visual pasó a focalizarse en la pantalla, en la que solo aparentemente se reducían a dos las tres dimensiones de nuestra realidad. Y digo «aparentemente» porque en ese recorrido contrario al del dispositivo holográfico el espectador se sitúa justo en ese punto blanco (o ciego) del holograma, recibiendo la luz desde un proyector que queda oculto (conformando ya una topología del inconsciente del dispositivo cinematográfico)¹⁴ y desde atrás, es decir, en primer lugar, hacia su inconsciente¹⁵ y, por lo tanto, produciendo en también un efecto tridimensional.

INCONSCIENTE FÍLMICO

No olvidemos que en el inconsciente es donde se manifiestan los sueños, lo onírico, nuestros deseos y emociones más profundas, aquellas que precisamente más nos cuesta controlar.

Jesús González Requena, uno de los analistas del audiovisual más influyentes en lo que llevamos de siglo XXI, afirma que, aún oculto, el proyector sigue ahí, a modo de «inconsciente topológico de la sala cinematográfica» (2014a). Una máquina que fija «huellas de lo real» que quedan interiorizadas por el espectador y, por ello, son huellas que se cifran o se simbolizan (idem). En este sentido, que la película que analizo sea de animación no es relevante. Si bien es cierto que desaparece la inmediatez de la huella de lo

¹³ Para comprobar el efecto holográfico de forma dinámica, véase: https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif

¹⁴ Para el lector interesado en profundizar en esta topología recomiendo: González Requena (2014a).

¹⁵ Utilizo *inconsciente* en sentido psicoanalítico como lo definió Freud, es decir, como parte o lugar de un sistema dinámico en la mente humana desconocido para la consciencia, sobre todo a partir de *Más allá del principio del placer* (1920).

real fotográfico, si nos tomamos en serio el proceso de identificación entre los personajes de una película y su espectador como pilar central de nuestra relación con el cine, hay en la animación una huella emocional que es igual de palpable. Esto es válido tanto para la muerte de la madre en *Bambi* (Walt Disney y Hand et al., 1942) (figura 14), como para la lucha de Ashitaka contra el demonio Tatarigami en *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*) (Suzuki y Miyazaki, 1997) (figura 15).



Figura 14. *Bambi*. (fotograma de la película, 70 minutos). Disney, W. (productor) y Hand, D. et al. (directores), 1942, Estados Unidos: Walt Disney.



Figura 15 *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*). (fotograma de la película, 134 minutos), de Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director), 1997, Japón: Studio Ghibli.

En *Your Name*, esta experiencia de lo real que nos depara el cine también es muy evidente, por ejemplo, si atendemos al acto que va a desencadenar la resolución del conflicto que sufren los protagonistas: tanto la destrucción que sufre el pueblo de Mitsuha, como el encuentro con Taki, provenientes ambos de sus respectivos *multiversos*. Hechos, ambos, que el espectador vive intensamente, es decir, que nos afecta *realmente* (pese a que sea animación) tanto como a ellos¹⁶.

16 Sin duda los efectos especiales del cine de Hollywood tienen aquí una ventaja evidente; pero no se queda atrás este *anime*; ver videoclip 3: <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip3> (consultado: 16/09/2018), CT: 01:31:22.

Precisamente, si más arriba he hablado del inconsciente, el que sea el lugar de nacimiento de la protagonista el que se destruye, nos indica, asimismo, la devastación de su yo imaginario para poder acceder al horizonte simbólico¹⁷ con el *otro* —previo paso por lo *real*¹⁸ de la destrucción. Un yo que, en primer lugar, es el del espectador en el patio de butacas. Si retomamos el gráfico que he propuesto y comparamos la topología del cinematógrafo con la ontología del holograma, podemos probar a pensar que ese haz trasero que viene del oculto proyector y que cristaliza en la pantalla en 2D, es filtrado por nuestra consciencia y reconvertido a 3D en nuestro inconsciente; es decir, desde un yo *plano* a una *dimensión simbólica holográfica*¹⁹ reflejada en la pantalla como lugar tercero (simbólico).

ANÁLISIS TEXTUAL DE YOUR NAME

Veamos si puede ayudar a argumentar esta propuesta el analizar algunas secuencias del filme. ¿Qué ocurre en *Your Name* que nos pueda hacer pensar en todo esto? Recapitulemos: el Big Bang, los multiversos, los hologramas, lo real, la identificación, el inconsciente, lo real.

Tenemos dos protagonistas adolescentes, Mitsuha (figura 16) y Taki (figura 17).



Figura 16. «Mitsuha se mira en el espejo».

17 Como aquello que espera al héroe tras el cumplimiento de su tarea.

18 Introduzco aquí lo *real* a partir de la teoría del texto, en la línea preconizada por González Requena: «lo real como lo que escapa al orden de lo imaginario y de lo semiótico: lo que no se reconoce como Gestalt, como forma conformada, y lo que escapa a toda significación: lo asignificante. Lo real como Lo Otro (no confundir con El Otro)» (González Requena, 1996, p. 31).

19 Para profundizar en los registros de la imagen y la dimensión simbólica, recomiendo: González Requena (1996).



Figura 17. «Taki busca a su alma gemela».

La selección de la edad de los personajes es importante si tenemos en cuenta, por una parte, su carácter *naïf* y, sobre todo, la época de cambios que usualmente supone esta etapa de crecimiento. Ya surge aquí la primera de las ideas que manejo: se problematiza en la película algo que tiene que ver con los orígenes, algo que, como en la adolescencia, va a cambiar de forma acelerada. Una especie de explosión vital que va a tener su eco en la caída del cometa en Itomori, el pueblo de Mitsuha, pero que, como en el Big Bang, dará lugar, finalmente, a algo más vital y dinámico.

Inicialmente, Mitsuha y Taki no saben de su existencia mutua, pero lo harán en breve a través de notas y mensajes en sus respectivos móviles. Mitsuha, la chica vital, vive en una zona rural, la citada Itomori, pero anhela las emociones de la vida urbana. Itomori pertenece a la región de Gifu, que está justo en el centro de Japón, es decir, un lugar de cruce de caminos (figura 18). Por ello, en la Edad Media japonesa, se decía: «controla Gifu y controlarás Japón» (Gifu International Center, 1995). Todo ello es muy significativo de cara a entender el conflicto del relato.



Figura 18. Gifu (s. f.). En Wikipedia. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Gifu_Prefecture.

Un día, Mitsuha sueña con que en su próxima vida le gustaría ser un apuesto joven tokiota, que resulta ser como Taki. Simultáneamente, él, quien vive en la gran ciudad, sueña con Mitsuha (y sus pechos) (figura 19). Ambos descubren un día que, durante la noche, mientras sueñan, sus cuerpos se intercambian y, cuando se dan cuenta de ello, comienzan a comunicarse por medio de notas y, aunque sufren todo tipo de malentendidos cuando viven la vida del otro, sobre todo por el intercambio de sexo, llegan a acostumbrarse a ello²⁰ (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver [https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip4](https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip4/videoclip4) [videoclip 4]).



Figura 19. «Descubrimiento de los pechos».

El verdadero conflicto aparece paulatinamente cuando se va creando un vínculo especial entre ellos y surge el deseo de conocerse, pero, aparte de vivir en lugares diferentes, también están separados por diferentes temporalidades, pues la línea temporal de Taki está adelantada tres años hacia el futuro. Esto viene a complicar la trama pues, cuando ocurre el intercambio, ella lo experimenta en lo que sería un Tokio posterior y viceversa. Debido al juego temporal que suele darse en los multiversos de ficción, el lector puede estar desorientado en este momento, al igual que el espectador en ese punto del filme. Es algo de lo que Mitsuha no se

20 Esta es la primera escena de este tipo.



Figura 20. «¿No me recuerdas?».



Figura 21. «Taki habla».

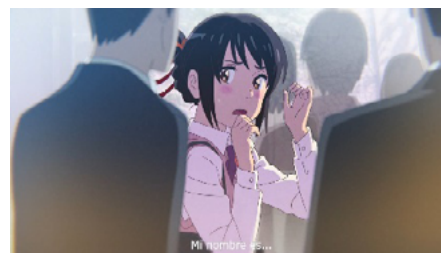


Figura 22. «Mi nombres es».



Figura 23. «El lazo...».



Figura 24. «El lazo...».



Figura 25. «...rojo».



Figura 26. «Mitsuha despierta».

da cuenta inmediatamente, es decir, al principio cree que ambos están en la misma línea temporal. Ella finalmente se enamora de Taki y decide ir a su encuentro en Tokio: le busca, pero su móvil está desconectado. Finalmente se encuentra casualmente con él en un tren (escena que aparece al principio del filme); pero este Taki es uno que todavía no sabe de los intercambios, pues como he señalado, el Taki del intercambio está adelantado tres años en el tiempo... «— Mitsuha: ¿No me recuerdas, mi nombre es... Mitsuha».

Por lo tanto, en su primer encuentro, él no sabe quién es ella, pero le pregunta por su nombre y ella le da su lazo rojo que, simbólicamente, les unirá a partir de ese momento (de la figura 20 a la 26). Para entender esto, hay que recordar que la abuela de Mitsuha le enseña el arte tradicional japonés de tejer hilo y le explica cómo se relaciona con el llamado *hilo rojo del destino*. Es una leyenda tradicional en la que se explica que estamos conectados con ciertas personas mediante un hilo rojo que se funde

con nuestras venas y conecta con el corazón sin que se pueda romper pese a las dificultades de la vida. En otro sentido, ese hilo representa también el flujo del tiempo.

Al día siguiente de ese primer encuentro, Taki ve en las noticias cómo un cometa destruye Itomori, pero al faltar tres años para los intercambios, no le da mayor importancia (figura 27 a la 29). Estos intercambios cesarán y será entonces cuando Taki decida ir a buscarla al pueblo, sin saber que Mitsuha ha muerto, pero lo sospecha inconscientemente.

Demos un salto al momento del punto de ignición, es decir, aquel en el que se cristalizan las emociones más profundas del espectador y que da sentido a todo el relato. Me refiero al momento en el que finalmente se encuentran por unos instantes sabiendo ya de su existencia. Previamente, en toda la primera parte del filme, hemos disfrutado de unas secuencias llenas de



Figura 27. «Choque del meteorito».



Figura 28. «Choque del meteorito desde la montaña».



Figura 29. «Caos».

deliciosos malentendidos y pasos hacia el enamoramiento, pero, como ya intuye el lector, todo parece que va a acabar mal por culpa de ese cometa (figura 30).



Figura 30. «Estoy solo-a porque quiero».

Cuando Taki llega al pueblo se da cuenta del *décadage* temporal de tres años y entiende que el cometa ha matado a Mitsuha. En realidad, el espectador ha ido comprobando cómo esas dos líneas de tiempo se cruzaban: ahí se moviliza el inconsciente del espectador, lo que demuestra cómo esta dimensión temporal es uno de los verdaderos alimentos de esta parte de nuestra psique.

En una maravillosa secuencia, ya casi al final del relato, ambos protagonistas se llaman en la cresta de una montaña, cerca del templo (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip5> [videoclip 5]). La acción está pautada por la tensión entre el suspense del encuentro y el saber del espectador que, inconscientemente, entiende que los protagonistas por fin van a encontrarse, diluyendo así los límites temporales. Además, sus cuerpos, en este momento, están intercambiados. Va a anochecer. Se pueden oír y sentir, pero no se ven: comparten el mismo espacio, pero les separan tres años, como puede comprobarse por las diferencias entre los lagos que se ven al fondo de la imagen, transformados tras el impacto del meteorito (figura 31 a la 42).

La maestría cinematográfica —casi diría holográfica— del director, Shinkai Matoko, se muestra en la solución adoptada para fusionar ambos *multiversos*. Básicamente,

mediante dos técnicas cinematográficas que rompen con el lenguaje audiovisual más tradicional. En primer lugar, se salta intencionadamente varias veces el eje visual (figura 33 y 34).

Y, sobre todo, justo antes de encontrarse, los protagonistas miran a cámara —en realidad, uno al otro— insertándonos de lleno en el momento más emocionante del relato (figuras 39 y 40).

Con el último rayo de luz del crepúsculo consiguen verse. Él le devuelve el lazo rojo y retornan a sus respectivos cuerpos (figura 41 y 42).

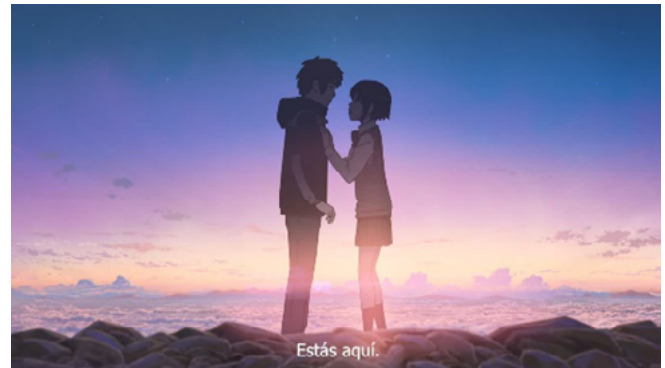


Figura 41. «Estás aquí».



Figura 42 «¿Cómo te iba a reconocer?».

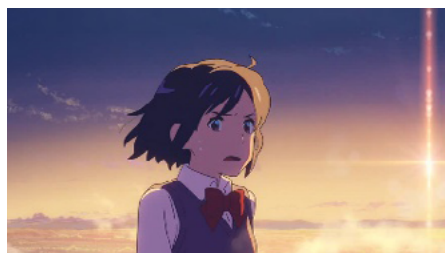


Figura 31. «El encuentro mágico 1».

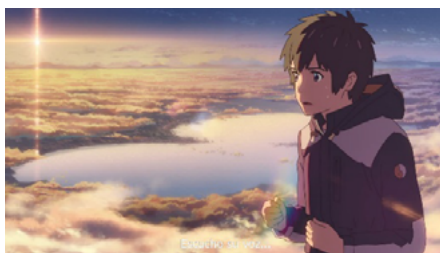


Figura 32. «El encuentro mágico 2».

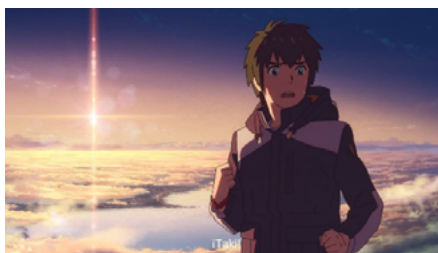


Figura 33. «El encuentro mágico 3».

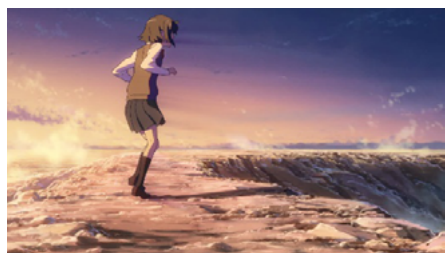


Figura 34. «El encuentro mágico 4».



Figura 35. «El encuentro mágico 5».

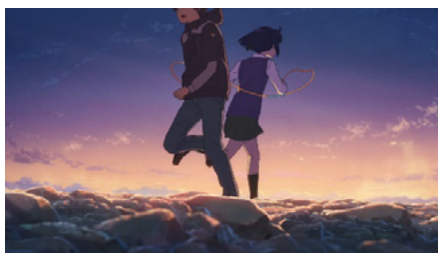


Figura 36. «El encuentro mágico 6».

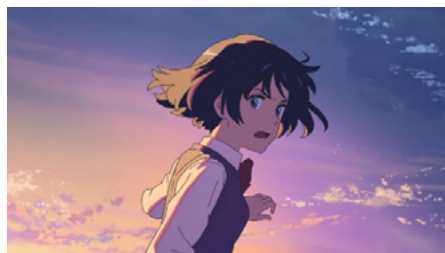


Figura 37. «El encuentro mágico 7».

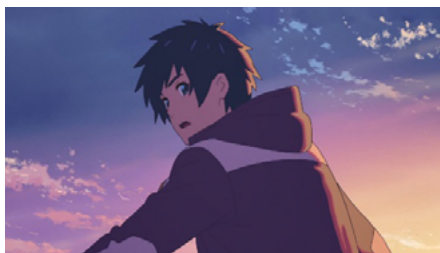


Figura 38. «El encuentro mágico 8».

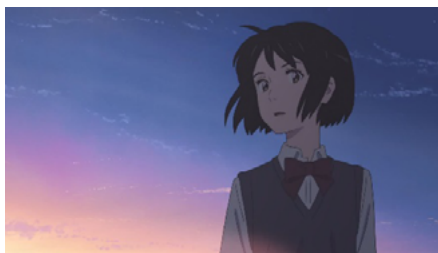


Figura 39. «El encuentro mágico 9».



Figura 40. «El encuentro mágico 10».

Antes, para que no se olviden mutuamente de este momento, deciden escribirse los nombres en un papel, pero Taki, en vez de esto, aprovecha para escribirle que la ama.



Figura 43. «La búsqueda final».



Figura 44 «Encuentro fugaz en el tren».

Ahí quedará dibujado el eterno tema del amor como reconocimiento. Un tema, además, que resuena en el último episodio del relato, cuando en un postrero salto al futuro de ocho años, en Tokio, ambos —que ya han dejado la adolescencia— se cruzan y parece que se reconocen y, sin embargo, en un primer momento, no se atreven a hablarse (figura 43 y 44). Mas, enseguida se repite el cruce y surge la pregunta «¿tu nombre es...?». Finalmente, en el último suspiro del *filme*, se restablece la conexión, es decir, la cristalización del (in)finito reconocimiento amoroso (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip6> [videoclip 6]); (figura 45).

CONCLUSIÓN

Para finalizar, recordemos que Hawking sugería que no vivimos en un universo infinito, invitándonos a pensarlo más en términos de *multiversos* (Hawking y Hertog, 2018), los cuales, teniendo en cuenta el estado de conocimiento y tecnología actual, serían estancos y, desde nuestra perspectiva de la cultura popular y

cinematográfica, llenos de misterios y peligros, toda una roca dura u ombligo del sueño. He relacionado todo ello más arriba con la topología del inconsciente, así como con su traslación al modelo cinematográfico pensado como holograma. Mi conclusión es que, mediante el relato cinematográfico, esos multiversos, así como el sistema consciente-inconsciente, posibilitan al espectador experimentarlos como modelos estancos, produciéndose un punto de ignición cuando este atraviesa la frontera que le interconecta con lo desconocido.

Es lo que viven nuestros protagonistas con icónicas representaciones de esos puntos de ignición, tanto físicas (los intercambios corporales, el destructor meteorito) como emocionales (el descubrimiento del amor, la importancia del azar, las tradiciones espirituales japonesas).

En todo caso, nos sirve para sobrellevar, a escala inconsciente, los posibles efectos psíquicos de la última teoría de Hawking: que el destino del universo y antes, el de la humanidad, es desvanecerse a medida que las estrellas mueran²¹. Mientras tanto, la medida de lo humano sigue construyéndose a partir de los textos, entre estos, los cinematográficos todavía en un lugar privilegiado y, destacándose aún más, los que muestran —el temblor de— el amor.

BIBLIOGRAFÍA

- ABE, Y., Winckler, W. (directores) y Tsuburaya, E. (productor), Japón: Tsuburaya Productions (productores), *Ultraman Zero* [saga cinematográfica], 2010, Japón.
- ACÍN, A. [TEDx Talks] (2016, diciembre 9). *La segunda revolución cantica*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gkHAKwCRhtY>
- BAUMAN, Z. (2006): *Vida líquida*. Barcelona, España: Paidós.
- DISNEY, W. (productor) y Hand, D. et al. (directores). (1942). *Bambi* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney.
- EL universo es finito, según la última investigación de Stephen Hawking (3 de mayo de 2018). *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/05/02/ciencia/1525265054_514813.html
- FREUD, S. (1920): *Obras completas*, XVIII, “Más allá del principio del placer”, Argentina: Amorrortu.
- GONZÁLEZ Requena, J. (1996). El texto: tres registros y una dimensión. *Trama y Fondo* (1), 3-33. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://www.gonzalezrequena.com/>

21 A la espera de la publicación oficial en alguna revista científica de prestigio, solo tenemos informaciones periodísticas al respecto: «La escalofriante predicción de Hawking presentada días antes de morir» (RT, 19 de marzo de 2019)



Figura 45. «El reconocimiento».

- resources/1996+El+Texto+Tres+Registros+y+una+Dime
nsi\$C3\$B3n\$2C+en+TramayFondo+1.pdf
- GONZÁLEZ Requena, J.
—(2014A). *Los espacios del cine*. Madrid, España:
Recuperado el 2 de junio de 2019 de <http://gonzalezrequena.com/textos-en-linea-o-2/libros-en-linea/los-espacios-del-cine/2a-parte-del-cinematografo-al-cine/>
- (2014B). Seminario Psicoanálisis y Análisis Textual 2007/2008 sesión del 14/12/2007 (1) [curso de doctorado]. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://gonzalezrequena.com/2-14122007-1-naufragio/>
- GIFU International Center (1995), recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://www.gic.or.jp/en/>
- HAWKING, S. W. y Hertog, T. J. (2018). A Smooth Exit From Eternal Inflation? *High Energ. Phys.* (147). Recuperado el 2 de junio de 2019 de: [https://doi.org/10.1007/JHEP04\(2018\)147](https://doi.org/10.1007/JHEP04(2018)147)
- GROENING, M. (1999-2003) (director), EEUU: The Curiosity Company & 20th Century Fox Television. *Futurama* [serie de animación].
- HOLOGRAMAS. (s. f.). En Wikipedia. Recuperado el 12 de septiembre de 2018 de: https://es.wikipedia.org/wiki/Holografia#/media/File:Holo_rec.gif
- HUSH. *Muñeco Multiverse*, DC Comics/Mattel, S. A., s. a.
- INSTANT Gifu. Gifu International Center (1995). Recuperado el 3 de junio de 2019 de <http://www.gic.or.jp/en/>
- JACK Ng, Y. (2016). Holographic Theory of Gravity and Cosmology. *Frascati Physics Series*, 64, 22-28. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://arxiv.org/abs/1610.06236>
- KAWAGUCHI, N. & Kawamura, G. (productores) y Shinkai, M. (director) (2016), Japón: CoMix Wave Films. *Your Name* [película de animación].
- KING, S. (1989). *El pistolero (The Dark Tower: The Gunslinger)*. Barcelona, España: Ediciones B.
- LA escalofriante predicción de Hawking presentada días antes de morir (18 de marzo 2018). RT. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://actualidad.rt.com/actualidad/265914-stephen-hawking-ultima-investigacion-fin-universo>
- LAMARRE, T. (2004): An Introduction to Otaku Movement. *EnterText* 4.1., 151-187. Recuperado el 3 de junio de 2019 de: <https://web.archive.org/web/20120306022123/http://www.brunel.ac.uk/4042/entertext4.1/lamarre1.pdf>
- MCFADDEN, P. y Skenderis, K. (2010). Holography for Cosmology. *Physical Review*, 81(2). DOI: 10.1103/PhysRevD.81.021301
- NAVARRO Remesal, V. (2017). Goddesses in Japanese Videogames: Tradition, Gameplay, Gender, and Power. En L. Torres Hortelano (Ed.), *Dialectics of the Goddess in Japan Audiovisual Culture*, Lanham, Estados Unidos: Lexington Books.
- NIEVES, J. M. (3 de mayo 2018). Publicada la última teoría de Stephen Hawking: no vivimos en un Universo infinito. *ABC Ciencia*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://www.abc.es/ciencia/abci-publicada-ultima-teoria-hawking-no-vivimos-universo->

[infinito-201805022155_noticia.html](#)

- NOLAN, C., Obst, L. & Thomas, E. (productores) y Nolan, E. (director). *Interstellar* [cinta cinematográfica]. EEUU: Legendary Pictures, Syncopy, Lynda Obst Productions.
- GOLDSMAN, A., Howard, R., Huggins, E. (productores) y Nikolaj Arcel (director). 2017. *La torre oscura/The Dark Tower* [cinta cinematográfica]. EEUU: MRC, Imagine Entertainment, Weed Road.
- MIYAMOTO, S. & Tezuka, T. (creadores), *The Legend of Zelda* (1982-2019) [videojuego], Japón: Nintendo.
- RADOFF, J. (productor), *Star Trek Timelines*, 2016-2019, Estados Unidos: Disruptor Beam. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <https://www.disruptorbeam.com/games/star-trek-timelines-es>
- SUZUKI, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1997). *La princesa Mononoke* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- UNIVERSO paralelo 1-4. (2015, octubre 2). *Los universos paralelos explicados por Eduard Punset*. [Archivo de video]. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=uKaFxOOkE2g>
- VELÁSQUEZ Gómez, R. (2 de mayo de 2018). Revelan teoría final de Stephen Hawking: el universo no es infinito. *El Colombiano*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <http://www.elcolombiano.com/tecnologia/ciencia/teoria-final-de-stephen-hawking-permite-los-multiversos-EK8639372>
- ‘VENGADORES: Infinity war’ se convierte en el mejor estreno de la historia (1 de mayo de 2018). *El País*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de https://elpais.com/cultura/2018/04/29/actualidad/1525024152_216554.html

ANEXO: FICHA DE LA PELÍCULA

Título: *Your Name*
 Título original: *Kimi no na wa*
 Año: 2016
 Duración: 106 min.
 País: Japón
 Idioma: japonés
 Dirección: Makoto Shinkai
 Guion: Makoto Shinkai
 Música: Radwimps
 Fotografía: Animation, Makoto Shinkai
 Producción: Noritaka Kawaguchi, Genki Kawamura
 Productora: CoMix Wave Films
 Distribución: Tōhō (Japón); Selecta Visión (España)
 Género: Animación. Drama. Ciencia ficción. Romance. Drama romántico. Historias cruzadas. Multiversos.
 Estreno: 3 de julio de 2016 (Anime Expo, Japón); 7

de abril de 2017 (España).

Premios:

- 2016: Premios Annie: Nominada a mejor director y filme independiente
- 2016: Festival de Sitges: Mejor *filme* de animación
- 2016: Críticos de Los Angeles: Mejor *filme* de animación
- 2016: Satellite Awards: Nominada a Mejor largometraje de animación
- 2016: London Filme Festival: Nominada a Mejor película
- 2017: Asociación de Críticos de Chicago: Nominada a Mejor *filme* de animación
- 2017: 40° Premios de la Academia Japonesa: Animación del Año (Excelencia en animación); Guion del Año; Premio Excepcional en Música

MÁS INFORMACIÓN:

- Sinopsis: <http://www.yourname.es/#story>
- Web oficial (japonés): <http://www.kiminona.com/>
- Web oficial (España): <http://www.yourname.es/>
- Filme Affinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film307521.html>
- Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Kimi_no_Na_wa.
- IMDB: <https://www.imdb.com/title/tt5311514/>

Nota sobre las imágenes: el autor declara que no ha percibido ninguna remuneración por la escritura y publicación de este artículo. Por ello, amparado por el derecho universal a cita y por motivos exclusivamente académicos, se responsabiliza del uso de todas las imágenes de este texto, por lo que descarga a la revista que lo publica de cualquier responsabilidad que pudiese derivarse del uso público de las citadas imágenes.

