

Aspectos culturales incluidos en las formas de narrar y el consecuente tratamiento de la temporalidad a través del uso del *flashback* en el cine japonés.

Tutora: Müller, Sara

Alumno: Garay Aquilino, Marcos Javier

Carrera: Dirección y Producción de Cine, Radio y Tv

Matrícula N° 410-02340

A handwritten signature in black ink, appearing to be the name of the student, Marcos Javier Garay Aquilino.

Índice

Planteamiento del problema	4
Objetivos.....	7
Preguntas	8
Antecedentes.....	10
La manifestación de la cultura en el cine	10
Especificidades del cine japonés	11
Flashbacks.....	13
Marco teórico	15
Las manifestaciones culturales en el cine	15
Montaje y temporalidad	17
Principios narrativos	18
Flashbacks.....	20
La introducción.....	20
Subjetividad/objetividad.....	22
Desencadenantes	26
Función narrativa	27
Hipótesis.....	30
Muestra.....	31
Metodología.....	32
Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del <i>flashback</i>	32
Dimensión 1: narrativa	32
Dimensión 2: técnica.....	34
Dimensión 3: estructura	35
Unidad de análisis 2: <i>flashback per se</i>	35
Dimensión 1: narrativa	35
Dimensión 2: estructura	36
Unidad de análisis 3: <i>flashback</i> en el contexto global del film.....	38

Análisis	40
La tumba de las luciérnagas	40
Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del <i>flashback</i>	40
Unidad de análisis 2: <i>flashback per se</i>	50
Unidad de análisis 3: <i>flashback</i> en el contexto global del film	53
Recuerdos del ayer	54
Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del <i>flashback</i>	54
Unidad de análisis 2: <i>flashback per se</i>	77
Unidad de análisis 3: <i>flashback</i> en el contexto global del film	87
Pompoko.....	89
Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del <i>flashback</i>	89
Unidad de análisis 2: <i>flashback per se</i>	93
Unidad de análisis 3: <i>flashback</i> en el contexto global del film	94
El viaje de Chihiro	95
Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del <i>flashback</i>	95
Unidad de análisis 2: <i>flashback per se</i>	97
Unidad de análisis 3: <i>flashback</i> en el contexto global del film	97
Conclusión.....	99
Referencias bibliográficas	107
Anexo	111
Hayao Miyazaki.....	111
Isao Takahata	112
La tumba de las luciérnagas	114
Recuerdos del ayer	115
Pompoko.....	116
El viaje de Chihiro	117

“In a world where American domination of mass culture is often taken for granted and local culture is frequently seen as either at odds with or about to be subsumed into hegemonic globalism, anime stands out as a site of implicit cultural resistance.” Napier, 2005, p.9.

Planteamiento del problema

Es muy frecuente encontrar en la literatura relacionada al cine oriental, el reconocimiento de una identidad propia por parte de la cinematografía japonesa, siendo ésta contenedora de características singulares dentro del lenguaje audiovisual y tratando temáticas ligadas a la autorreferencia cultural. El caso japonés ha sido tomado como paradigmático a la hora del estudio de los cines nacionales, incluso al nivel de acuñarse términos como “japonesidad” al referirse tanto a narrativas como a cuestiones estéticas, entre tantas otras, presentes en el cine nipón.

Una de las características particulares y que es destacada por Burch (1979) en su obra *To the Distant Observer*, es su reticencia histórica a adoptar los métodos hollywoodenses de narrar ligada, en parte, al poder de decisión de los *benshi*¹ sobre las producciones fílmicas japonesas y a la hostilidad que los caracterizaba. Según Burch (*ibid.*), uno de los recursos narrativos que el cine japonés se oponía a acuñar era el de los *flashbacks*.

Si bien hoy podemos observarlos en una gran cantidad de films nipones, nos resulta interesante realizar un análisis de cómo es empleado en obras más actuales. Burch (1979) habla de tres posturas que los japoneses suelen adoptar en cuanto a la importación de ideas, técnicas o artefactos extranjeros, pudiendo estas ser “la aceptación a gran escala, el rechazo global o la transformación/adaptación” (p.90). Esta misma idea, se ve reforzada por Bordwell (1988), quien menciona que los autores cinematográficos japoneses de la década de 1920, “se desviaban, en formas aisladas y controladas, de las normas clásicas [de Hollywood]” (p.21). Esto se hacía evidente ante el uso de recursos que eran inusuales en el corpus cinematográfico hollywoodense y europeo de la época. Rastros del empleo del recurso del *flashback* de manera distintiva en el cine japonés, pueden también ser hallados en la obra de Turim (2013), quien, en su libro *Flashbacks in Film, Memory and History*, dedica apartados específicos a su uso en Japón.

Partiendo de estas ideas, en el presente trabajo tendremos como objeto de estudio al *flashback* y las maneras en las que éste se manifiesta dentro de la narración de films nipones, pudiendo dicho recurso adoptar en gran medida la forma clásica hollywoodense o acuñar maneras de narrar propias de la cultura japonesa. Para llevarlo a cabo, pondremos énfasis en el cine de animación, más específicamente, en films de la productora Studio Ghibli. La selección de la misma se ve justificada por su gran importancia a nivel mundial, además de la frecuentemente

¹ Los *benshi* fueron figuras de destacada importancia en los inicios del cine japonés, encargados de narrar los films mudos, que carecían de intertítulos. Era habitual que el público asistiera al cine para escuchar a su *benshi* preferido, antes que para ver a su actor favorito en un film. Burch rescata el poder de decisión que estos personajes tenían por sobre la producción de los films de la época, pudiendo demandar la eliminación de escenas o la grabación de otras nuevas. (Burch, 1979).

mencionada insistencia de sus cofundadores y principales directores Miyazaki y Takahata, en la preservación de la cultura tradicional japonesa. Ilustraremos, a continuación, su importancia tanto para la cinematografía nacional como internacional:

“Hoy en día, después de Hollywood, Studio Ghibli es la compañía de animación más rentable del mundo. En Japón, sus películas lideran las taquillas, y se mantienen en cartelera durante meses. A nivel internacional, han sido altamente galardonados, habiendo ganado diversos premios prestigiosos, incluyendo el Óscar por Mejor película animada otorgado a *El viaje de Chihiro* (2001), la única película de habla no inglesa en haber ganado en esta categoría. Su arte ha servido de inspiración a cineastas de todo el mundo. A pesar de crear películas predominantemente para su mercado nacional, se encuentran entre las productoras más aclamadas por la crítica en todo el mundo.” (Le Blanc y Odell, 2019, p.4).

Teniendo en cuenta la distintiva forma de narrar de sus principales directores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, hemos recortado nuestro análisis a cuatro de sus films, realizados de 1988 al 2001: *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Recuerdos del ayer* (1991), *Pompoko* (1994) y *El viaje de Chihiro* (2001). Dicho recorte intencional fue realizado teniendo en consideración aquellas obras que presentan al menos una regresión temporal dentro de su estructura narrativa, y pensando en aquellas que creemos, proveerán una perspectiva más enriquecedora para la distinción de aspectos ligados a la cultura nipona.

Con el fin de establecer nuestros fundamentos teóricos, recurriremos a autores especializados tanto en narración y temporalidad clásicas en el cine de Hollywood, en el caso de Bordwell (2003), como en los relatos japoneses (Kawai, 2012 y Burch, 1979). Adicionalmente, tomaremos las ideas de quienes han teorizado específicamente sobre el recurso del *flashback*, (Turim, 2013 y Luchoomun, 2012).

Teniendo en cuenta las teorías de dichos autores, procederemos a estudiar a los *flashbacks*, por un lado, desde sus aspectos **estructurales**, es decir, cómo los mismos se construyen teniendo en cuenta, su *circuito de recolección*, según plantea Luchoomun (2012), definiendo así su nivel de objetividad o subjetividad, por un lado y, por otro, su *estructura causal*, según los postulados de Bordwell (2003) y Kawai (2012) y la lógica (o ilogicidad) que de ésta se desprende. En segundo lugar, consideraremos los aspectos **técnicos** utilizados para la introducción de los *flashbacks*, entendiéndolos como aquellos recursos que los construyen, tanto a través del montaje, como de la producción del film (los encuadres, tipos de plano, movimientos de cámara y elementos filmados, el uso de la iluminación, entre otros) y otros **narrativos**, relacionados a elementos metafóricos o conceptuales que formen parte del relato. Adicionalmente, identificaremos las **funciones narrativas** que los mismos cumplen dentro del film. Finalmente, nos detendremos a interconectar estos aspectos con elementos propios de la cultura japonesa, según lo planteado por los autores ya mencionados.

Por último, cabe aclarar, que la gran mayoría de los autores aquí citados, son provenientes de Occidente, habiéndonos sido muy dificultoso acceder a traducciones de escrituras japonesas realizadas por autores nipones. Es menester considerar esto, puesto a que la manera de diferenciar los aspectos culturales dados por la narración y la temporalidad, estarán abalados casi exclusivamente por puntos de vista externos a la cultura observada, siendo Kawai la única excepción.

Objetivos

General

Determinar cómo los *flashbacks* de los films japoneses del corpus son construidos, adaptando sus funciones, aspectos estructurales, narrativos y técnicos a fin de responder a parámetros culturales propios, alejándose o acercándose a las narrativas clásicas de Hollywood.

Específicos

- Analizar las características específicas del uso del *flashback* en la muestra seleccionada de cine japonés, incluyendo sus aspectos estructurales, técnicos y narrativos.
- Identificar la diferencia entre la forma de narrar oriental y occidental según las funciones narrativas del uso del *flashback* en la muestra del cine japonés.
- Revelar los aspectos culturales explícitos e implícitos en la construcción de la temporalidad a través del uso del *flashback* que lo enlazan a la cosmovisión japonesa.

Preguntas

General

¿Cómo se construyen los *flashbacks* de los films japoneses del corpus seleccionado, en su función, aspectos estructurales, narrativos y técnicos, habiéndolos adaptado a parámetros culturales propios, pudiendo así separarse o acercarse a la forma clásica de construcción hollywoodense?

Específicas

En relación a sus componentes técnicos:

- ¿Qué recursos técnicos son utilizados para la presentación de cada uno de los *flashbacks*?
- El uso de dichos recursos ¿significa una redundancia en cuanto al uso de una gran cantidad o son utilizados de manera más moderada?

En relación a sus componentes narrativos:

- ¿Qué recursos narrativos son utilizados para la presentación de cada *flashback*?
- ¿Cómo se relacionan dichos recursos narrativos con los planteos de Burch (1979) de la temporalidad extra-diegética y el *kakekotoba*?
- De entre los planteados por Luchoomun (2012) ¿qué elementos narrativos sirven como desencadenantes de los *flashbacks*?
- En el caso de que dichos desencadenantes consistan en elementos que posean un parecido visual con el pasado, siendo estos objetos inanimados, ¿podría adjudicarse el recuerdo a dichos elementos, en lugar de a un personaje?
- ¿Qué relación tienen aquellos *flashbacks* que parecen desprenderse directamente de la narrativa (y no de la mente de un personaje) con la “memoria anónima” que propone Burch (1979)?
- Los acontecimientos narrados en los *flashbacks* ¿implican una predominancia o una ausencia de antropocentrismo?

En cuanto a sus aspectos estructurales:

- Según la propuesta de Luchoomun (2012), ¿el circuito de recolección se ve claramente delimitado o no se encuentra definido?
- ¿Los *flashbacks* son de carácter objetivo o subjetivo?
- Ante la presencia de *flashbacks* objetivos, ¿se ve ligada dicha objetividad a los conceptos relativos al budismo zen y al sintoísmo, planteados por Castro (2003)?
- ¿Qué acciones “causas”, desembocan en el *flashback*, tomando a este como su “consecuencia”? ¿Estas acciones se aproximan más a la lógica clásica de Hollywood o la ilogicidad planteada por Burch (1979)?

Sobre su función narrativa:

- ¿Qué funciones narrativas cumplen los *flashbacks* presentes en el corpus?
- ¿Qué relación existe entre dichas funciones y la intención simbólica de representar nostalgia característica de las narraciones tradicionales japonesas? ¿y en cuanto a la función dramática?
- ¿Cómo se relacionan las funciones narrativas con las formas de narrar clásicas de Hollywood? ¿Y con las formas de narrar nativas japonesas?

Antecedentes

De acuerdo con los postulados metodológicos de Hernández Sampieri (2014), organizaremos los antecedentes aquí presentados de manera cronológica, con el fin de otorgar un entendimiento de la evolución de los conocimientos del estado del arte a lo largo del tiempo. Además, responderán a un orden temático en el que partiremos de las cuestiones más generales, comenzando por la manifestación de la cultura en el cine, hasta las más particulares.

La manifestación de la cultura en el cine

En primer lugar, abrazando la idea de que el cine es contenedor de características de la nación que le dio origen, Georges Sadoul (2004), con su *Histoire du Cinéma Mondial*, realiza un análisis de los elementos específicos del cine de todo el mundo, incluyendo tanto continentes como países. A esto lo hace partiendo de la idea de que las obras fílmicas, tendrían a la nación y al pueblo en su diversidad como base de sus relatos.

Villarreal (2006), escribe desde una perspectiva similar, viendo al cine como reflejo de una identidad social. En su artículo argumenta cómo el cine mexicano, como industria cultural, persigue la materialización de una ideología, ligada a la pertenencia y a la identidad social, dominante en aquella sociedad en la que pretende ser vendida. Esta cultura, suele estar representada a través de “códigos fáciles”, que se incluirán en la narración, con el objetivo de que el público reviva la experiencia de temas y estilos narrativos ya conocidos. Se trataría de argumentos que incluyan persecuciones, peleas, malentendidos, finales felices, etc. Podemos observar como la idea planteada por Villarreal (*ibid.*), puede ser aplicada en la cinematografía de diversas naciones, incluyendo la japonesa, aquí estudiada, teniendo en mente que el cine es capaz de reflejar códigos de la sociedad en la que se produce, y siendo su éxito comercial en dicha sociedad, prueba irrefutable de ello.

Extendiendo la bibliografía del autor previamente citado, nos encontramos también con su estudio *Imágenes de la rebeldía Massmediática* (2008), en el que se realiza un estudio de cómo la novela Rebelde consiguió su éxito a través de la representación de la simbología que se desprende del concepto de rebeldía. Para llevar este estudio a cabo, Villarreal (2008) se dedica a definir cada uno de estos “símbolos de la rebeldía”, incluyendo la corbata desalineada, los *piercings*, los tatuajes, el cabello despeinado y de colores, entre otros, rastreando su origen en la cultura pop y analizando la manera en la que estos fueron tomados como capaces de representar la rebeldía en la juventud.

Por otro lado, haremos mención del artículo escrito por Goyeneche-Gómez (2012) *Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual*. Aquí se relacionan los conceptos de cine, cultura e historia, haciendo un recorrido por los

planteamientos de distintos autores, como los historiadores Natalie Zemon Davis, Marc Ferro y Pierre Solín. En su última sección, Goyeneche-Gómez (*ibid.*), muestra de manera práctica, cómo se podrían interconectar cuestiones culturales relacionadas con el concepto del racismo, con las formas de representación del cine mudo colombiano.

Para poner en práctica el análisis de los films desde un punto de vista cultural e histórico, Goyeneche-Gómez (*ibid.*) procede a realizar un estudio interdisciplinario, citando a distintos autores que hablan del racismo colombiano, durante la época en la que los films que analiza fueron realizados. Dichos autores tratan desde problemáticas históricas ligadas al racismo, hasta su representación visual en las artes, sin descuidar cuestiones como la transnacionalización del cine, y la búsqueda del cine nacional colombiano de imitar al cine internacional hegemónico, principalmente al hollywoodense y al italiano. Todo esto es planteado desde la consideración de films como agentes cristalizadores de la historia y la cultura de una sociedad, considerando un tiempo y espacio históricos específicos. Los films, sin embargo, no cargarán con el peso de la representación cultural, sino que estos serán consecuencia de la manera en la que una determinada sociedad reproduce los códigos culturales. Es así, como concluye que los films del período que analiza, representan una supresión del campo visual de cualquier representación “racial que no estuviese en el marco del proyecto ideal de ‘nación’” (Goyeneche-Gómez, 2012, p.407). Es decir, no se muestra presencia de “negros, indígenas, zambos o mulatos, entre otros actores sociales” (*ibid.*).

Por su parte, Vega Sánchez y Chávez Huamaní (2019), partiendo de su idea de que el cine es un factor capaz de influir en la construcción de las identidades sociales, realizan una recopilación de bibliografía de autores que abalan su postura. En su escrito, los autores llegan a la conclusión de que el cine sirve como medio para representar la cultura de una sociedad. Sin embargo, mencionan que aquellos films realizados con la intención de ser comercializados a nivel internacional, no siempre son fidedignos a la cultura de la nación de la cual son originarios.

Especificidades del cine japonés

En cuanto a las formas de narrar autóctonas japonesas, Sedeño Valdellós (2002), con una visión un tanto occidentalista, y refiriéndose al cine japonés como “misterioso”, realiza un recorrido histórico para sentar las bases de cómo se llegó a la configuración actual de los films nipones mediante la evolución de elementos culturales. Al final de su artículo, concluye que Japón mantiene intacta su manera de contar historias a través de las obras cinematográficas, afirmando que la rentabilidad de los films nipones no está ligada a su éxito internacional, sino más bien al interno, lo que se ve reflejado en la manera en la que los directores incluyen asuntos relativos a Japón, por una cuestión más bien “antropológica y sensitiva más que nacionalista, aunque ello no signifique que no guste fuera [del país]” (*ibid.*, p.266).

Napier (2005), por su parte, se centra específicamente en el caso de la animación japonesa o “anime”. En su obra *From Akira to Howl's Moving Castle*, realiza un recorrido por las obras de anime contemporáneas, resaltando sus características específicas que la aleja de la animación tradicional del resto del mundo, por un lado, y de Estados Unidos, por otro. Así, es capaz de detectar elementos distintivos, como maneras de representar el cuerpo, la identidad y la metamorfosis, la presencia de niñas mágicas y mundos de fantasía y la exploración de la historia y la identidad nacional japonesa.

Por otro lado, encontramos también el libro *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, editado por Alastair Phillips y Julian Stringer (2007). A lo largo de sus 24 capítulos, cada uno de los cuales se centra en un film de destacada importancia para la industria cinematográfica japonesa, nos adentramos en cuestiones tanto industriales, como culturales y críticas de cada uno de estos. Se demuestra cómo el cine japonés ha ido transitando por distintas etapas, pasando por épocas más ligadas a cuestiones nacionalistas, hasta desembocar en un cine actual con una mayor inserción global, siendo el anime uno de los responsables de dicha globalización. Todo esto, teniendo en cuenta los distintos contextos históricos, desde la llegada del cine desde Francia, en 1897 pasando por las Guerras Mundiales, los bombardeos en Tokio de 1945, que destruyeron el 40% de todos los cines de Japón, y la posterior reconstrucción del país y su inserción en un mundo más tecnológico y globalizado.

Dentro de la descripción de los 24 films seleccionados, se observan rastros de inusuales usos narrativos de la temporalidad, relacionados con la realidad social y cultural de cada momento. Ejemplos de estos son la fragmentación temporal de *Marcado para Matar*, de Seijun Suzuki (1967), ante la “purificación” del país en 1964, que consistían en una limpieza superficial de la ciudad, con medidas como reubicar mendigos o prohibir los camiones recolectores de heces; la ruptura física del tiempo, en *Doble Suicidio* de Masahiro Shinoda (1969), asociada al auge del *manga* y como manifestación contra el naturalismo típico de Hollywood; la fragmentación y superposición temporal de *La Venganza es Mía* de Shohei Imamura (1979), ligada a la situación post-Segunda Guerra Mundial y el uso de la temporalidad no lineal y los *flashbacks* y *flashforwards* en *Terapia para Él y Ella* de Kitano Takeshi's Hana-Bi (1997), del cual no se nos brinda un contexto histórico.

Adicionalmente, Blat Martínez (2016) es capaz de dar nombre al proceso de readaptación cultural llevado a cabo por los japoneses a la hora de incorporar elementos de otras culturas, ajenas a la propia. Se trata del *iitokodori*, definido como “el acto de incorporar lo mejor (de algo)” (*ibid.*, p.39). Este concepto ha sido acuñado para denominar la manera en la que Japón ha ido readaptando elementos de culturas externas a la suya, intentando siempre conservar su *ethos*, la esencia de su nación. Con esta idea, el autor consigue justificar el actual éxito del anime en un mundo globalizado y reconoce, también, que este proceso de readaptación es llevado a cabo por diversas naciones en un intento de conservar la individualidad ligada a la

tradición, ante el temor de “ver desaparecer los valores humanos tragados por la frialdad de la máquina capitalista y globalizadora” (*ibid.*, p.44).

Finalmente, Centeno Martín (2017), pone en jaque la condición del cine japonés como un cine nacional, haciendo un recorrido por una serie de autores y cuestiones relativas a la cultura de Oriente y Occidente. El autor menciona la imposibilidad de que el cine japonés sea visto como uno “puro”, mencionando también las influencias de Occidente que ha tenido a lo largo de su historia.

Flashbacks

García Catalán (2012), comenta cómo los *flashbacks* han evolucionado a lo largo del tiempo, desde sus formas más clásicas hasta las más contemporáneas. Para llevarlo a cabo, toma el caso de la trilogía de *Volver al futuro* (1985-1990), como un ejemplo del uso clásico del recurso, siendo éste utilizado con fines esclarecedores de la historia. Posteriormente, a partir de la película *La piel que habito* (2011), el autor detecta la capacidad del *flashback* de enredar la historia, para dar una solución hacia el final del film, combinando pasado y presente. Finalmente, en un análisis de los viajes temporales de *Perdidos* (2004-2010), es capaz de identificar el uso de un *flashback* para confundir más que aclarar y le da nombre a un nuevo recurso: el *flash-sideways*. Éste último sería utilizado por la trama para hacer un salto dimensional, es decir, cosas que suceden al mismo momento, pero en distintas dimensiones.

En el estudio del brasileño Alex Damasceno (2013), podemos observar cómo el autor toma a los *recuerdos* como algo que va más allá de la presencia de los *flashbacks*. De esta manera, los recuerdos se manifiestan, no solo a través de la modificación temporal, sino también mediante otras técnicas más complejas y creativas. Es así como Damasceno (*ibid.*), separándose de la propuesta de Musterberg (1991) _en la que se toma al recuerdo como una subcategorización de *flashback* con un componente psicológico_ considera al recuerdo como algo que puede bien ser representado en un *flashback* o a través de otros métodos más novedosos. Para comprender la propuesta de Damasceno, debemos tener en cuenta que su estudio parte de la idea de Jacques Aumont y Michele Marie (2003), quienes definen al *flashback* como una modificación en el ordenamiento de las escenas, en la que una imagen del presente, será interrumpida por otra del pasado, para luego regresar al presente. Entonces, explica Damasceno (*ibid.*), el recuerdo pasa a ser algo más complejo, que no se ve representado únicamente por el desordenamiento de la narrativa, sino también a través de métodos tales como el uso de la profundidad de campo y la superposición de escenas, entre otros.

En su artículo *Infância e cinema: o flashback e uma singularidade em construção*, la autora de Sousa Carvalho Rocha (2014), analiza los *flashbacks* presentes en el film holandés *Carácter* (1997). Para realizarlo, se centra en las teorías freudiana y lacaniana, y sus ideas de que la

infancia es la etapa en la que se construyen las percepciones que serán acarreadas a lo largo de toda la vida. A partir de la relación mostrada en las regresiones temporales entre el protagonista y sus padres, la autora es capaz de detectar este vínculo entre el psicoanálisis y el film en cuestión.

Recuperando los conceptos de *mind-game film*, *mind-fuck film* y *psychological puzzle film*, refiriéndose, los tres, a obras cinematográficas narradas con la intención de confundir al espectador, los autores Huyer, Leites y Rocha da Silva (2021), analizan la película *Following* (1998) de Christopher Nolan. Para llevar esto a cabo, se centran, principalmente, en la ausencia de linealidad temporal y el uso del *flashback* consecuente. Los autores son capaces de dilucidar la manera en la que los *flashbacks*, los cuales representan tres temporalidades distintas (los autores le dan el nombre de “trilienales”), consiguen confundir al espectador, de manera similar a la que se encuentra confundido el protagonista. La idea de dicha forma de narrar, establecen, es la de generar un cierto grado de empatía y complicidad en la relación espectador-protagonista, siéndole revelados a ambos la misma información a la vez. Cabe aclarar también, el carácter de subjetividad que los *flashbacks* reciben en este artículo, teniendo en consideración una serie de parámetros establecidos por los propios autores. Una de las principales características que lo hacen ser subjetivo es la de ser narrada por el mismo protagonista que recuerda.

Marco teórico

En el presente capítulo, según una de las posibilidades planteadas por Hernández Sampieri (2014), organizaremos la información de acuerdo a una perspectiva temática presentando, de manera agrupada, los postulados de diferentes autores que ahonden en temáticas similares. Al igual que en los antecedentes, los títulos irán de lo general a lo particular.

Las manifestaciones culturales en el cine

Como expresa el teórico Ferró (1988), “la utilización y práctica de modos de escritura específicos, son armas que están ligadas a la sociedad que produce un film y la que lo recibe” (p.17). Es decir que cualquier film es visto como un medio cristalizador de ideologías y maneras de pensar de la sociedad que le da origen. A su vez, también representa las formas de pensar de la sociedad que la recibe haciéndose esto evidente, principalmente, a través de la censura.

A partir de esta idea, Ferró (*ibid.*) elabora una propuesta acerca de cómo conectar el contenido de un film con la cultura de la sociedad en la que lo produce. La misma consistiría en detectar elementos de la ficción con un *contenido latente* que, al ser enfrentados a cuestiones relativas a la realidad social, podrían develar ideologías de su autor pudiendo, inclusive, estar incluidas en el film de manera inconsciente, sin haber querido ser expresadas explícitamente.

Krackauer (1985) menciona que las películas son capaces de representar “claves de los procesos mentales ocultos” (p.15). Dicho de otra manera, revelarían cuestiones psicológicas de sus autores y de la sociedad en la que los mismos se encuentran inmersos. Esto se debe a que el cine consiste en un registro del mundo visible, pudiendo este ser de la realidad cotidiana _como en el caso de los documentales_ o bien de universos imaginarios, con la ficción. Cualquiera de estas dos posibilidades estaría cargada de representaciones ideológicas que deberían analizarse para ser detectadas.

El autor incluye un relato del contexto histórico de cada uno de los films y fragmentos de la biografía de sus realizadores. A su vez, es capaz de vincular elementos constitutivos de las ideologías sociales de diferentes estratos económicos, y las sensaciones predominantes en el inconsciente colectivo de cada época, con la manera en la que se construirían historias y personajes cinematográficos, además de cuestiones narrativas, como las tendencias de usos específicos de montaje de cada época.

Adicionalmente, Bordwell (1988) menciona tres maneras de abordar el análisis fílmico, capaces de develar el contenido *involuntario*, presente en los films: el acercamiento de *expresión*, el de *reflexión*, y el *sintomático*.

En el caso del primero, se refiere a un enfoque centrado en hallar cómo la película expresa, de manera espontánea, un aspecto de la vida del artista o de su temperamento. De esta forma, podrían encontrarse paralelismos en el film y en la biografía de su director, o cuestiones que reflejaran su forma de ser.

En segundo lugar, se encuentra lo que Bordwell (1988) denomina el *acercamiento reflexionista*, refiriéndose a que el film podría contener signos cargados de significados colectivos que el autor no habría elegido intencionalmente. Dicho acercamiento, consiste en llevar a cabo interpretaciones de los signos contenidos en los films, y su relacionamiento con ideologías, cuestiones sociales y/o patrones culturales imperantes en la época de la creación del film, conteniendo éstas, frecuentemente, un bagaje histórico que les dio origen. Dicho de otra manera, diversos elementos *_técnicos, estructurales y narrativos_* contenidos en el film, estarían reflejando a otros, relativos al contexto en el cual el film fue elaborado. Con este enfoque, se podría tener en cuenta tanto aspectos más generales, en el caso de la temática global de un film, como cuestiones más concretas. Este último sería el caso de escenas o secuencias aisladas que contengan un elemento común significante ligado a un aspecto de su contexto social y cultural.

El tercero, y más abstracto de los enfoques es el *sintomático*. La denominación de éste, deviene de la relación con el síntoma freudiano. Se refiere a aquellos elementos cargados de contradicciones con respecto a la ideología de un autor. Dicho enfoque, consiste en hacer una suerte de análisis psicoanalítico en el film, buscando, por un lado, aquello que no es dicho por el autor, con el fin de mantener una postura ideológica determinada, y por otro, las inconsistencias ideológicas, que revelarían las contradicciones reinantes en la mentalidad del propio autor.

Teniendo en mente el acercamiento reflexionista de Bordwell (1988) y la idea, compartida por los tres autores previamente citados, de que existen diversos elementos y recursos utilizados en los films asociados, directa o indirectamente, a la cultura que les dio origen, abordaremos ahora, la propuesta de Burch (1979) y el caso japonés.

En su estudio, Burch (*ibid.*) plantea la posibilidad de adopción de tres posturas por parte de la cultura japonesa frente a elementos culturales extranjeros: la *aceptación a gran escala*, el *rechazo* o la *adaptación* de elementos culturales extranjeros a las ideologías nativas. A esta idea la justifica considerando la historia de Japón que, durante años, ha intentado hallar su lugar entre los “poderes”, incluyendo a China, India y, posteriormente, de las culturas europeas y estadounidenses. En relación al cine, Burch (*ibid.*) menciona que se trata de la adopción de una máquina (el cinematógrafo) y un modo de producción extranjeros, a los modos de narrar propios. Burch (*ibid.*) habla de una coexistencia de estas tres posturas en las décadas de 1920 y 1930 no solo en el cine, sino en diversos aspectos de la vida, generando así contradicciones,

como ejemplifica con el caso de la vestimenta de la época, que incluía sobretodos Meiji (tradicionales japoneses) y faldas de estilo occidental.

Montaje y temporalidad

Según Aumont (2004), ante los ojos de Eisenstein, el montaje es el proceso a partir del cual se le puede otorgar un sentido a una sucesión de imágenes mediante la yuxtaposición de éstas. Dicho sentido respetaría siempre la intencionalidad de un autor, y sería directamente transmitido al espectador a través del film. Partiendo de este supuesto, Eisenstein trabaja con la temporalidad en su cine utilizando, principalmente, paralelismos tiempo-espaciales, haciendo alarde de la capacidad del séptimo arte de combinar imágenes y crear nuevos significados.

Adicionalmente, Aumont (*ibid.*) menciona a Epstein, quien describe a la temporalidad en el cine como algo apartado de la realidad o, dicho de otro modo, capaz de modificarla y replantearla desde cero. De esta manera, apuntalando la idea del tiempo desde una visión más bien filosófica, reconoce la capacidad que posee el arte cinematográfica de modelarlo a su antojo. Si bien Epstein se centra en describir dichas posibilidades de elasticidad temporal teniendo en cuenta recursos narrativos como la cámara lenta, la cámara rápida o, inclusive, la inversión del tiempo, nos atreveremos a extender su tesis al cine contemporáneo, en donde el abanico de recursos que posibilitan las alteraciones temporales se torna más amplio, surgiendo, dentro del mismo, los *flashbacks* que buscan representar una percepción temporal más subjetiva y psicológica, entre las más complejas.

En cuanto a la construcción de la temporalidad en films clásicos japoneses, nos encontramos con el punto de vista de Castro (2003), quien hace referencia a la existencia de un tiempo circular y cíclico, sin principio ni fin, el cual ve su punto de partida en las ideologías budistas y sintoístas del País del Sol Naciente. El autor enfrenta a esta concepción de temporalidad nipona con el montaje, proceso que imposibilitaría la representación de un tiempo absoluto, sin inicio ni final, debido a los constantes cortes entre planos y escenas y a la obviedad de que todo film debe iniciar y terminar. La solución de esta disonancia se encontraría en la utilización, por parte de los japoneses, de un montaje que se moviliza de una manera distinta al tradicional que conocemos en Occidente, esto es, mediante una progresión no causal (opuesta a la idea de que cada escena cumple con la función de hacer a la narración moverse hacia la conclusión de la narración). Y, por otro lado, la existencia de pausas, motivadas por la emotividad y, nuevamente, no por la causalidad narrativa.

El montaje clásico nipón permitiría, entonces, que cada plano, escena o secuencia, tenga un tiempo independiente, sin causalidad concreta y que busca crear un ritmo interno para hacer perceptibles atmósferas y sentimientos.

Principios narrativos

Retomando el concepto de David Bordwell (2003) sobre las *normas*, entendiéndolas como aquellas que rigen un determinado *paradigma* y haciendo siempre énfasis en el arte cinematográfica, caracteriza a las mismas como poseedoras de tres niveles de abstracción. Estos son: los *recursos* técnicos utilizados para la elaboración del film, los *sistemas* entendidos como significancia brindada a partir de la manera en la que los recursos se presentan (generando distintas posibilidades en la construcción de una lógica, una temporalidad y un espacio cinematográficos) y las *relaciones entre sistemas*, viendo el film de una forma más global.

Un aspecto primordial a tener en cuenta, son los principios a través de los cuales se regula el segundo nivel, el de los sistemas narrativos. Estos son los que Bordwell (*ibid.*) define como *lógica*, *espacio cinematográfico* y *tiempo cinematográfico*.

En primer lugar, se habla de *lógica*, al hacer referencia a las relaciones de causalidad entre los acontecimientos de la historia. Es decir, las leyes de causa y efecto de las distintas acciones presentes en la historia deberán tener un orden lógico a lo largo de todo el film. El argumento puede complicar o facilitar el relacionamiento de un acontecimiento como consecuencia de otro según la manera en la que se los ordene.

En cuanto al *espacio cinematográfico*, Bordwell (*ibid.*) refiere a toda la información brindada en el argumento, para que el espectador pueda reconstruir un espacio dentro de la historia.

Se habla, en tercer lugar, de que la narración se organiza en un *tiempo cinematográfico*. El mismo está integrado por tres componentes que lo constituyen: una duración, una frecuencia y un orden.

En lo relativo a la *duración*, Bordwell (*ibid.*) nos revela que se puede tener como referencia aquella que el espectador interpreta de la *historia*, la que el *argumento* representa o bien la duración de un film *en pantalla*, lo que dura la proyección de un film. Por otro lado, también se habla de las duraciones de un *plano*, una *escena* o una *secuencia*.

Al referirnos a la *frecuencia*, estamos hablando de la cantidad de veces que un evento o una acción se presenta en el argumento.

Finalmente, El *orden* temporal, en el caso del cine clásico de Hollywood analizado por Bordwell (*ibid.*), suele ser cronológico. Sin embargo, pueden existir ciertas rupturas en el mismo, las cuales consisten en la introducción de *flashforward* y *flashbacks*. Los primeros suelen ser menos frecuentes, y se utilizan para representar eventos que tendrán lugar en un tiempo futuro dentro del argumento. Los mismos pueden o no resultar iguales a lo predicho.

En el caso de los *flashbacks*, se trata de escenificaciones de acontecimientos que transcurrieron en momentos anteriores del argumento. Éstos podrían también estar incluidos dentro de otros *flashbacks*, como menciona Turim (2013), pudiéndose rastrear uso de esta técnica narrativa hacia los comienzos del cine sonoro hollywoodense.

Otros dos recursos temporales menos frecuentes en el cine hollywoodense, son la *yuxtaposición* y *superposición temporal*. Ambos son introducidos por Carlos Bousoño (1970) como dispositivos utilizados en la poesía, sin embargo, veremos que también son aplicables al ámbito cinematográfico. En el caso del primero, Bousoño (*ibid.*) refiere a dos instantes separados por una gran distancia temporal que se dan de forma correlativa, obviando todo proceso intermedio pudiendo, por ejemplo, un muchacho convertirse en anciano en una misma escena. Por otro lado, la *superposición temporal* ocurre cuando dos planos temporales se dan de forma simultánea. Así, un personaje viejo, por ejemplo, se ve a sí mismo como niño.

La conexión estos dos últimos recursos de narración temporal con elementos culturales nipones, se hace evidente al considerar los planteos de Kawai (2012). Esto es, a partir de la idea del *yüan-ch'i*, la que entiende que nada en este mundo existe independientemente de cualquier otra cosa. Dicho de otro modo, la esencia del *yüan-ch'i* sería “la existencia y emergencia dinámica, simultánea e interdependiente de todas las cosas”. Además, aclara la importancia de comprender que esta ideología se aleja de la linealidad causal que predomina en el ideario occidental, característica también rescatada por Castro (2003), como ya hemos comentado en el apartado sobre montaje, y que ha sido marcado, adicionalmente, por Burch (1979), quien retoma al filósofo Nakamura Hajime y la “ilogicidad” nipona, es decir, el rechazo de la lógica occidental, una característica de la forma de pensar japonesa². De manera ilustrativa, Kawai (2012) retoma un gráfico propuesto por Toshihiko Izutsu, en el cual se ve representada dicha coexistencia entre las partes de un todo universal:

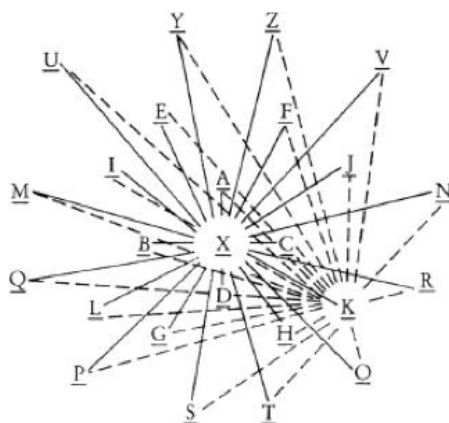


Figura 1. Ilustración del pensamiento *yüan-ch'i*.

² Ver Burch, N. (1979). *To the Distant Observer, Form and Meaning in Japanese Cinema*, p.91.

En este diagrama, cada letra corresponde a un fenómeno o entidad. Desde el punto de vista de la "X", todos los otros fenómenos (A, B, C, ...) son factores que forman a "X". La situación es la misma para cualquier otro fenómeno, como "K", "A", "B", "C", y así, *ad infinitum*.

Kawai (2012) explica cómo el diagrama previamente presentado sirve como justificativo ideológico para las maneras de narrar de algunas historias clásicas japonesas. Esto explicaría, a su vez, cuestiones relativas a las significaciones paralelas, las presencias de los sueños en la tierra, los efectos de los sueños durante la vigilia y a las mencionadas superposiciones y yuxtaposiciones temporales.

Flashbacks

La introducción

Según aclara Bordwell (1997), existen diversos recursos técnicos y narrativos utilizados para dar lugar a la presentación de un *flashback*, entre los cuales se encuentran: el primer plano de un rostro, el fundido encadenado³, la voz *over*⁴, el *flashback* sonoro (el cual se aprecia al mantenerse la imagen en el momento presente de la historia y realizar una regresión en el tiempo a través del sonido) y la música. A estos, el autor Marcel Martin (2002) le agrega el *travelling in*⁵ (en el que la cámara avanzará hasta detenerse frente al rostro en primer plano) y a tres recursos menos frecuentes: un breve fundido a negro, un fundido a blanco mediante la apertura del iris y una transformación apenas notoria de la iluminación del decorado (pudiendo este oscurecerse o aclararse repentinamente). Bordwell (1997) describe que se puede hacer uso de uno, o varios de estos recursos, especificando que el cine clásico de Hollywood se caracteriza por introducir a los *flashbacks* con más de uno, es decir, se produce el uso de una redundancia de recursos.

Por otro lado, encontramos también otro aspecto, mencionado por Burch (1979), que presenta una característica diferencial en la forma de narrar japonesa. Este autor alude a la función de los *benshi*, de dejar fluir a la película, contraponiéndose a la manera occidental de narrar a través de intertítulos, lo cual interrumpía el relato. Adicionalmente, el autor destaca la priorización japonesa de la forma por sobre el contenido en sus relatos. Es decir, la manera en la que una historia es contada sería más importante que el contenido de esta historia en sí.

³ Según la definición de Martín Marcel en *El lenguaje del cine* (2002), "el fundido encadenado consiste en la sustitución de un plano por otro por sobreimpresión momentánea de una imagen que aparece sobre la anterior, que se desvanece." (p.95).

⁴ Según Casetti y di Chio (*ibid.*), el sonido en *over* es todo aquel sonido que "no proviene del espacio físico de la trama" (p.100), pudiendo estos ser *no diegéticos* (cuyo origen es ajeno al espacio de la historia) o *diegéticos internos* (que pertenecen a la historia, pero cuya fuente es el interior de la cabeza de un personaje).

⁵ Cabe aclarar que tomaremos a los movimientos de cámara como si se tratara de aquellos efectuados en el cine tradicional, dejando de lado el planteo de Thomas Lamarre (2009) acerca de un movimiento simulado en la composición de la misma animación. Nos centraremos entonces, en los movimientos de cámara de la forma en la que estos son percibidos y no a la forma en la que son técnicamente efectuados en la propia realización de la animación (p.26).

De esta manera, el *flashback* japonés clásico, no estaría caracterizado por la redundancia de recursos típica de Hollywood, sino que buscaría una transición temporal más fluida e imperceptible. Así, los *flashbacks* podrían introducirse utilizando recursos *extra-diegéticos*, como lo denomina Burch (*ibid.*), permitiendo que pasado y presente coexistan en un mismo plano, creando, de esta forma, una nueva temporalidad que no es ni pasado ni presente. Burch (*ibid.*) aclara que estos casos, si bien son extra-diegéticos, no son extra-narrativos, estando, así, fuera del mundo “natural” que se plantea en la ficción, pero formando parte de la narración general.

Adicionalmente, Martin (2002), también menciona la posibilidad de introducción de un *flashback* a través de un *cambio de plano por corte seco*, descrito por el autor como “la sustitución brusca de una imagen por otra” (p.94). La posibilidad de la utilización del corte seco implicaría ubicar a los planos de las dos temporalidades, “en un mismo nivel de realidad” (*ibid.* p.245), sin romper en absoluto la continuidad⁶. De esta manera, respetaría la idea del flujo narrativo continuo, usando al montaje como si de una misma temporalidad se tratara.

En esta instancia, se torna relevante aclarar cada uno de los posibles tipos de plano que podrían ser utilizados frente a la presencia de los cortes secos, con el fin de hacer un análisis más exhaustivo, y en el caso de que no se presenten exclusivamente primeros planos, como propone Bordwell (1997). Es por eso que retomamos la teoría de Casetti y di Chio (2002), quienes proponen una clasificación teniendo en cuenta la escala de campos y planos, los cuales se diferencian, principalmente, en la cantidad de espacio que abarcan tanto los sujetos u objetos como la acción dramática dentro del encuadre:

- Campo Larguísimo (C.L.L.): el encuadre abarca un ambiente entero, más del necesario para mostrar la acción y los personajes. Los sujetos/objetos pueden perderse en el encuadre.
- Campo Largo (C.L.): se encuadra un ambiente completo, pero la acción y los sujetos son claramente visibles.
- Campo medio (C.M.): la acción ocupa el centro de atención, el ambiente pasa a un segundo plano, cumpliendo el papel de trasfondo o escenario.
- Total (Tot.): unidad ambigua que se sitúa entre el campo medio y la figura entera. Se filma la acción entera independientemente de su relación con el ambiente y la distancia con los objetos. Es un poco más específico que el campo medio, ya que suele omitir el ambiente y concentrarse exclusivamente en la acción.

⁶ Dicha continuidad, menciona Martin (2002), “evoca con fuerza el fluir de la conciencia bergsonian o la duración proustiana” (p. 242), haciendo referencia a la idea de Bergson de un monólogo interno en el que se yuxtaponen imágenes y pensamientos íntimos, sensaciones y recuerdos dentro de la conciencia, y a la elasticidad que la ficción puede otorgar a la duración de los hechos, en relación a su duración en la vida real.

- Figura entera (F.E.): encuadre del personaje de pies a cabeza. La figura humana se encuadra en su totalidad.
- Plano americano (P.A.): encuadre del personaje de las rodillas hacia arriba.
- Media figura (M.F.): el personaje se encuadra de la cintura para arriba.
- Primer plano (P.P.): encuadre cercano del personaje, concentrado sobre el rostro, con el contorno del cuello y de la espalda.
- Primerísimo primer plano (P.P.P.): encuadre muy cercano concentrado sobre la boca y los ojos del personaje.
- Detalle (Det.): acercamiento concreto a un objeto o un cuerpo.

Retomando los recursos utilizados para la introducción de los *flashbacks* japoneses, Burch (1979) menciona el uso de una estrategia semántica proveniente de la poesía *waka*, un tipo de poesía tradicional japonesa. Se trata del *kakekotoba* o “palabras-eje”, una figura retórica en la que estas “palabras-eje”, son utilizadas con otra palabra homófona (que suena igual) o de pronunciación similar, para cambiar el sentido del poema que se está narrando. Como explica Burch (*ibid.*), este recurso podría presentarse visualmente en el cine, utilizando un objeto como medio de transición, haciendo que el mismo sea portador de dos significados que servirían como representación de la convivencia de pasado y presente en un mismo plano. A esto lo ejemplifica con una escena de la película *A page of madness* (1926), en la que se muestra a una bailarina hacia el fondo del plano _en tiempo pasado_ y los barrotes de una prisión al frente. Esta escena estaría representando el pasado de una bailarina que actualmente se encuentra confinada en una prisión.

El *paneo rápido* (*swish-pan*) es otra manera de transición temporal al *flashback* usada por los japoneses, según Burch (*ibid.*). Recurso utilizado con frecuencia en los inicios del cine japonés, y que raramente se empleaba en Occidente. Se trata de una transición realizada a partir de una rotación rápida de cámara sobre su mismo eje.

Subjetividad/objetividad

Por otro lado, y más allá de los recursos técnicos y narrativos utilizados para su introducción, los *flashbacks* pueden caracterizarse según la información que estos brinden, pudiendo ser *objetivos* (o *impersonales*) o *subjetivos*. Para determinar esto, recurriremos al planteo de Luchoomun (2012), quien realiza una diferenciación de las imágenes pasadas, haciendo énfasis en su carácter subjetivo u objetivo. En el siguiente cuadro comparativo, podemos observar las características que diferencian a los que Luchoomun (*ibid.*) denomina *flashbacks por memoria* (objetivos) y *actos memorísticos* (subjetivos).⁷

⁷ Este cuadro ha sido extraído de la tesis doctoral “*Mental Images in Cinema Flashback, Imagined Voices, Fantasy, Dream, Hallucination and Madness in Film*” de Luchoomun Lawrence (2012, p. 66).

Tabla 1

Distinciones entre el flashback por memoria y el acto memorístico.

Factor	Flashback por memoria	Acto memorístico
1. Tiempo: relación entre la duración de la secuencia y el tiempo transcurrido en el presente	Disparidad fundamental/imposible de determinar (ver factor 2).	Idéntica; coincidencia exacta (ver factor 2).
2. Resolución	Usualmente resuelta, aunque en el cine moderno, muchas secuencias suelen quedar irresueltas. Estas últimas serán identificadas como <i>flashback</i> por memoria.	Siempre se resuelven (si el paréntesis que cierra el circuito se omite, entonces será considerado <i>flashback</i> por memoria)
3. Énfasis principal (narración o recuerdo)	La narración suplanta al recuerdo.	Recuerdo – típicamente se corta entre el personaje recordando en el pasado y la escena del pasado.
4. Duración	Generalmente más larga.	Generalmente más corta.

Haremos aquí algunas aclaraciones en cuanto a las ideas presentadas en el cuadro anterior. Al hablar de las características formales que suelen constituir a *flashbacks* y los actos memorísticos, Luchoomun (*ibid.*) determina un *circuito de recolección (recollection circuit)*, el cual, en su estructura más simplificada estaría compuesto por tres fases: un plano de apertura con el objeto o personaje desencadenante; la visualización del recuerdo a través del *flashback*; y un plano de cierre con el que se retorna al objeto o personaje inicial⁸. Como podemos observar, al hacer mención del cierre y apertura de paréntesis de un *flashback*, Luchoomun (*ibid.*) estará haciendo referencia a las escenas anteriores y posteriores del mismo, las cuales, para que sea considerado subjetivo, deberán presentar, necesariamente, una coincidencia, característica que no siempre se cumple en los *flashbacks* objetivos. Dicha coincidencia consistiría, principalmente, en que el inicio y cierre del circuito de recolección tuvieran lugar en un mismo contexto espacio-temporal.

Por otro lado, destacamos que los factores 1 del *tiempo* y el 2 de la *resolución* están directamente relacionados. Esto se debe a que será lo sucedido posterior al final del *flashback* (la escena de regreso al presente o resolución) lo que servirá como factor determinante de la duración real del mismo. En el caso de los *flashbacks* objetivos, la escena del regreso al presente será, usualmente, la misma que dio lugar al origen del *flashback* en un primer lugar,

⁸ Planes Pedreño, José A. (2018) *El presente devorado por el pasado: declinaciones del flashback metaléptico y sus resonancias en el discurso memorístico de La Prima Angélica*, p. 929.

pudiéndose confundir, en estos casos, con los *flashbacks* subjetivos. Sin embargo, si ésta segunda escena del presente llegara a ser una distinta a la primera, entonces nos encontraremos, indefectiblemente, ante la presencia de un *flashback* objetivo. Los *flashbacks* subjetivos, en cambio, se caracterizarán por siempre volver a la misma escena (y, muchas veces, al mismo plano) que presenciamos previo al inicio de la regresión al pasado. De esta manera, los factores 1 y 2 serán tomados como un conjunto y servirán, a su vez, para determinar el factor 3 del énfasis.

Si el tiempo de duración del *flashback* es idéntico al del tiempo que transcurre en el presente (lo cual será representado por el regreso al mismo momento presente, cerrando así el circuito), estaremos, en la mayoría de los casos, en presencia de una imagen mental, es decir, el énfasis estará en el *recuerdo* y el *flashback* será subjetivo. Si, en cambio, al culminar el *flashback* se retornara a una escena nueva, en un tiempo-espacio diferente al que se nos presentaba previo al inicio del *flashback*, se estaría haciendo un claro énfasis en la *narración*, priorizándola por sobre lo que podría ser un recuerdo subjetivo.

La importancia del cuarto y último factor aparece en el momento en el que resulta difícil determinar el tipo de *flashback* a través de cualquiera de los otros tres factores. Luchoomun (*ibid.*) supone, en este caso, que los actos memorísticos son normalmente cortos, debido a que se trata de recuerdos que pueden ser muy fácilmente interrumpidos por el contexto en el que el personaje se encuentra en el presente.

Luchoomun (*ibid.*) menciona, no obstante, la posibilidad en que un personaje pueda encontrarse frente a ciertos actos, como escuchar música o mirar la televisión, que serían capaces de apartarlo del presente por un período más prolongado de tiempo, mostrándose un *flashback* subjetivo de una duración más prolongada de lo normal. Sin embargo, en estos casos, se podría diferenciar entre un *flashback* subjetivo y otro objetivo haciendo una relación entre duración y énfasis. Luchoomun (*ibid.*) lo resuelve con un ejemplo práctico en el que un personaje que escucha una pieza musical sirve como desencadenante de una retrospección temporal. El regreso al presente incluye la pieza musical aún sonando, sin embargo, al haber sido un *flashback* muy extenso (cercano a los ocho minutos) e ininterrumpido (sin regresar por lapsos al presente), se considera que el énfasis está puesto en la narración y no en el recuerdo. El *flashback* en este caso, es objetivo. Empero, si un *flashback* de tal extensión se presenta en forma de fragmentos, siendo interrumpidos por el presente, entonces se tratará de *flashbacks* subjetivos.

Así, los factores son analizados de manera ascendente, para determinar la naturaleza de cada una de las imágenes retrospectivas. Es decir, si al analizar el factor 1 y 2, no se puede determinar si se trata de un *flashback* objetivo o subjetivo, procederá a analizar los otros dos factores.

Haremos, adicionalmente, mención de algunos casos especiales: el de los *flashbacks sonoros subjetivos*, que incluyen voces, a los cuales Luchoomun (*ibid.*) se refiere como *recalled voices*. Se trata de regresiones compuestas exclusivamente por diálogos u otros sonidos emitidos por voces (risas, llanto, etc.). Las mismos suelen ser presentadas con una imagen genérica del personaje de cuya voz se está teniendo el recuerdo. Estos *flashbacks* son siempre subjetivos. Existen, no obstante, casos en los que un *flashback* inicia como uno sonoro para, posteriormente, adentrarse a la imagen del pasado. En estos casos debería evaluarse, según el circuito de recolección y la duración del *flashback*, la subjetividad y/u objetividad de las imágenes de la retrospección.

En cuanto a las superposiciones temporales, podemos encontrar una referencia a ellas en lo que Luchoomun (*ibid.*) denomina formas impuras (*impure forms*). Con esta se refiere a actos del pasado que son representados “con toda la plenitud y riqueza del presente” (p.108). El autor menciona que cuando se trata de recuerdos subjetivos, la manifestación de éstos se vería fragmentada y empobrecida, pudiendo ser representados a través de una superposición de la imagen del pasado en el tiempo presente o careciendo, los elementos del pasado, de detalles que permitiría que fueran exactamente iguales a como lo eran al ser parte del presente. Si ocurriera el caso de que la superposición temporal manifestara al pasado con toda la riqueza del tiempo presente, estaríamos frente a un *flashback* objetivo.

Adicionalmente, menciona que en los casos en los que las temporalidades fueran transgredidas por la superposición temporal, es decir, si los personajes o elementos del pasado modificaran el presente o viceversa o, en los casos en los que se rompa la cuarta pared, mirando los personajes directamente al lente de la cámara, pudiendo, inclusive hablarle a ésta, el *flashback* estaría poniendo su énfasis en la narración y no en la memoria del personaje, siendo este objetivo. A estos casos los denomina “transgresión del espacio temporal” (*transgression of temporal space*) (*ibid.*, p.38).

Ahora bien, haciendo referencia al caso nipón, nos detendremos, nuevamente, a observar el estudio de Castro (2003), quien consigue trazar una conexión entre el *budismo zen* y la construcción de la temporalidad en el cine japonés. El autor explica cómo, en el zen, se busca una comprensión que va más allá de la singularidad de las cosas, llegando a ser una visión que comprende al todo como una unidad. Teniendo esta idea en cuenta, el tiempo cinematográfico no estaría regida por inicios y finales claramente delimitados, sino que tendría una estructura más fluida.

Este concepto, llevado a la idea de Luchoomun (2012) de la existencia de un circuito de recolección, que necesariamente debería tener un inicio y un final marcado, en el caso de que se tratase de un *flashback* subjetivo, nos lleva a reflexionar sobre la potencial presencia de cierres e inicios sin claras delimitaciones en los *flashbacks* japoneses.

Adicionalmente, en cuanto al carácter objetivo o subjetivo del *flashback*, retomamos aquí los dichos de Burch (1979) acerca de la memoria anónima, presente en algunos films clásicos nipones. Como él lo describe, se trata de “[...]el resultado de la expulsión parcial de imágenes de la diégesis [...] y su ascenso a la superficie del film.” (p.131). Dicho de otra manera, el autor se refiere a imágenes que surgen directamente de la diégesis del film o, como nos menciona Luchoomun (2012), de la narrativa. Es por esto, que los *flashbacks* japoneses, al menos en su forma clásica, serían poseedores de un carácter predominantemente objetivo.

Desencadenantes

Otro de los aspectos fundamentales planteados por Luchoomun (2012), es el de los *desencadenantes* (*prompts*). Se trata de distintos elementos que forman parte de la historia y serán los que darán origen a las escenas retrospectivas, ya sea que estén ligadas a la narrativa o a los recuerdos subjetivos de un personaje en particular. Si bien la mayor parte de desencadenantes son compartidos tanto por *flashbacks* objetivos como subjetivos, existen algunas claras diferencias.

Tal es el caso de los *flashbacks* desencadenados por *narrativas*, es decir, por líneas de diálogo que relaten los acontecimientos observados en la retrospección, pudiéndose tratar de voces en *over* o cuyo interlocutor se muestre en pantalla. Éstos serán siempre *flashbacks* objetivos. Lo mismo se debe, según la hipótesis planteada por Luchoomun (*ibid.*), a que, en la realidad, es imposible narrar un acontecimiento y recordarlo al mismo tiempo. Sin embargo, plantea que existe una excepción al caso: esto ocurre ante la presencia de imágenes retrospectivas que se intercalan (o superponen) con la narración confusa de un personaje. En dicho caso, retomando la relación de énfasis-duración, sí estaríamos ante un *flashback* subjetivo.

En lo que concierne al resto de los desencadenantes que pueden dar lugar a la presencia de recuerdos de un personaje o a regresiones de la narrativa, la diferenciación se vuelve difusa, compartiendo, ambas formas de *flashback*, posibles desencadenantes. Entre estos se encuentran los siguientes:

1. **Escuchas de grabaciones de audio.**
2. **Sonidos:** la presencia de algún efecto de sonido del presente similar a la de uno del pasado.
3. La **interpretación de una pieza musical:** música que también está presente en el *flashback* de manera diegética.
4. Una **línea de diálogo:** algún personaje, cuya voz podría escucharse en *over* o no, proceda a pronunciar una serie de palabras que desencadenarán el recuerdo. En estos casos, se refiere a líneas de diálogos que no signifiquen la narración de los hechos mostrados en la secuencia del *flashback*.

5. **Visualización de una fotografía:** la misma suele ser una manera voluntaria de disparar un recuerdo.
6. **Parecido visual:** cuando una percepción del presente comparte algún parecido con una imagen del pasado. Suele tratarse de objetos o personas que están en el presente y que se encontrarán también en las escenas pasadas. En los casos japoneses, podría darse especial protagonismo a los objetos inanimados como desencadenantes de recuerdos, siendo estos los portadores de memoria.
7. **Lugar:** se hace referencia a cuando un personaje visita un lugar en el que ya ha estado en el pasado. Los recuerdos desencadenados en estos casos suelen estar mayormente relacionados a la nostalgia.
8. **Situación paralela:** una similitud entre una situación del presente y algún aspecto del pasado. En este caso no hablamos de similitudes visuales, sino la similitud de algún acontecimiento. Para ilustrarlo, retomaremos el ejemplo que propone Luchoomun (2012) sobre un personaje que, ante la emoción de los preparativos para una operación revolucionaria, se desencadenarán escenas románticas de cuando participó, en su pasado, de una revolución.
9. **Predisposición a recordar:** nos encontramos aquí ante un desencadenante que no se encuentra en el contexto de un personaje, sino que forma parte del mismo. Luchoomun (*ibid.*) menciona que cuando una conciencia se encuentra adecuadamente predispuesta a recordar, todo a su alrededor, hasta las situaciones más banales y remotas serán potenciales disparadores de recuerdos. Daremos aquí otro ejemplo que resulta esclarecedor: en *El prestamista* (Sidney Lumet, 1965), se aproxima el vigésimo quinto aniversario de la muerte de la esposa del protagonista en un campo de concentración. El mismo se ve enfrentado ante una mujer que le muestra sus pechos, ofreciéndole sus servicios, situación que actuará como desencadenante del recuerdo de su esposa sufriendo ante las manos de los Nazis. Según Luchoomun (*ibid.*), los pechos de esta mujer le recuerdan a los de su esposa, simplemente por el hecho de ser pechos y porque, en el aniversario de su muerte, está predispuesto a realizar asociaciones de este estilo.
10. **Memoria anónima.** Este desencadenante es propuesto por Burch (1979), y es considerado como parte de la narración nativa japonesa. En este caso, el *flashback* surgiría directamente de la narración, sin estar este ligado a la memoria de un personaje. Esta posibilidad, explica Burch (*ibid.*), se ve ligada a la ausencia del antropocentrismo nipón, otra cuestión que los separa de las narraciones occidentales.

Función narrativa

En su libro "*Flashback in Film: Memory & History*", Maureen Turim (2013) retoma el análisis realizado por Ronald Barthes (2004) sobre la obra literaria "Sarrasine", con la intención de aplicar lo planteado por este último al recurso del *flashback*, determinando las distintas

funciones que este puede tener dentro de la narración de un film las cuales, aclara, van más allá que simplemente alterar el orden temporal cronológico. Dentro de éstas, se distinguen:

1. En relación al enigma o conflicto presente en el film:
 - a. El *flashback* como **retardador de la solución del enigma**: en este caso se usa una sucesión de *flashbacks* a lo largo del film, los cuales crearán un enigma y, a su vez, retardarán la solución del mismo. Estos concluirán con la solución del conflicto/enigma pudiendo este presentarse mediante la utilización de un "*flashback* como solución del enigma".
 - b. El *flashback* como **herramienta para resolver el enigma**: en este caso, el *flashback* provee una parte faltante del interrogante, el misterio a develar en el film, sin ser esta la reconstrucción completa del hecho. Dicho de otra forma, el *flashback* se presenta como una "pieza faltante" para la resolución del enigma, ubicándose previo al clímax. Este caso coincidiría con la respuesta parcial al enigma.
 - c. El *flashback* como **solución del enigma**: la regresión en el tiempo brinda información que da respuesta a un interrogante presentado al inicio de la trama. Por ejemplo: el film comienza con un asesinato y el *flashback* muestra cómo fue cometido. Aquí, el *flashback* estaría coincidiendo con la última parte de la secuencia del enigma: la revelación de la verdad. En el caso específico del cine japonés, puede suceder que la verdad revelada sea utilizada para completar una leyenda.

2. En relación a la estructura causal del film:

Aquí se sitúa la **función dramática** propuesta por Martin (2002), que consistiría en la ruptura de lo lógico bordweliana, retomando el concepto de la "ilogicidad" característica japonesa. En ésta, el *flashback* surge al inicio de la película y dura el resto o la mayor parte de esta. Según comenta el autor, consiste en confiarle al espectador, desde el comienzo del film, el desenlace. Con este procedimiento, se buscaría darle a la obra una "unidad tonal", en la que se restaría importancia a los procesos de causa-efecto, quitándoles a los acontecimientos su aparente disponibilidad, revelando así su *sentido* profundo, al indicarle al espectador el aspecto de la acción siguiente. Se trataría entonces, de comenzar la narración por el efecto, para luego mostrar las causas que lo llevaron hacia ese punto.

3. Con respecto a los significados y significantes de un film:

La narrativa de un texto o un film, puede encargarse de modificar la percepción que se tiene acerca de un personaje, lugar u objeto al revelar un aspecto previamente oculto de estos. Los *flashbacks*, como menciona Turim (2013), pueden frecuentemente cumplir esta función **reveladora de aspectos psicológicos** de personajes o develar información previamente oculta acerca **de un lugar u objeto**, modificando su

percepción. En este aspecto, los *flashbacks* del cine clásico hollywoodense, buscarían revelar nuevos aspectos que justifiquen el accionar de los personajes. Mientras que, en el cine japonés, se priorizaría la expresión de sentimientos o sensaciones, sin estar éstos directamente ligados a la manera en la que el personaje que recuerda obrará posteriormente en el film.

4. En relación al carácter simbólico:

En el caso específico de los films japoneses, se presentan ocasiones en las que el *flashback*, a través de la oposición de presente y pasado, cumple la función de **manifestación de nostalgia**. Esto ocurre ante la existencia de un presente en donde el personaje que recuerda se encuentra insatisfecho, contrapuesto a un pasado idealizado en el que era feliz, representado a través del *flashback*. Turim (2013) menciona que, en este caso, el *flashback* japonés suele realizar comentarios sobre historia del país. Dicha importancia atribuida a la nostalgia podría encontrar su origen en la ideología japonesa del *mono no aware*, y la melancolía que acarrea el reflexionar acerca de la finitud de las cosas.

5. En cuanto a su relación con las referencias dentro o fuera del mundo del film:

Existen casos en los que la narrativa hace **referencias a conocimientos colectivos** de cualquier disciplina (física, historia, psicología, medicina, etc.) del mundo dentro de la ficción. Aquí también incluye *flashbacks* que el autor de un film podría usar como un **comentario al espectador**, ocurriendo ocasiones en las que se apela a lo que quien está viendo la película conoce, pudiendo esto formar parte del mundo de ficción o del mundo real. Este caso suele estar asociado a “guiños” incluidos en el film y, con menor frecuencia, un personaje podría dirigirse directamente a la audiencia.

Cabe aclarar que más de una función se puede presentar simultáneamente para conformar una estructura narrativa más compleja.

Como Turim (2013) menciona, las funciones más comúnmente utilizadas en el cine clásico de Hollywood, estarían ligadas a la manifestación de motivaciones de los personajes. Se mostrarían, entonces, cuestiones relativas a la historia de éstos, capaces de justificar sus motivaciones en el presente. Otra función frecuentemente utilizada, sería la de permitir a la historia avanzar en su estructura causal. Por otro lado, en los casos japoneses, los *flashbacks* se verían más ligados a manifestaciones metafóricas, de sentimientos y emociones, sin necesariamente incluir motivaciones de los personajes.

Hipótesis

Los *flashbacks* japoneses son poseedores de una especificidad técnica, estructural y narrativa distintiva, que les permite entremezclar recursos provenientes del cine clásico occidental y otros propios ligados a la cultura japonesa, aunque prevalecen estos últimos.

- Los recursos técnicos introductorios tienden a suprimirse o a ser muy reducidos, dando prioridad a los cortes secos.
- Se hace uso de recursos narrativos introductorios con representaciones visuales de *kakekotobas* y el uso de recursos extra-diegéticos a través de la superposición temporal.
- Los desencadenantes de la retrospección predominantes son los parecidos visuales de objetos inanimados observados tanto en el tiempo presente como en el pasado.
- La estructura que da origen al *flashback* tiende a la ilogicidad, sin presentarse una clara estructura causal en donde el desencadenamiento de un *flashback* sea la consecuencia.
- El contenido narrativo predominante de los *flashbacks* consiste en la ausencia del antropocentrismo.
- Los *flashbacks* presentan un carácter objetivo predominante con circuitos de recolección indefinidos.
- La funcionalidad narrativa destaca la manifestación de nostalgia y las funciones dramáticas.

Muestra

La muestra presentada a continuación, siendo esta una intencional, se ha extraído de la página web oficial de Studio Ghibli, del apartado dedicado a sus obras (Studio Ghibli Inc., 2021)⁹, excluyendo aquellas que no pueden considerarse largometrajes debido a su duración inferior a media hora. Cabe resaltar en este punto, que las únicas películas que componen el corpus de estudio son aquellas en las que se presentan *flashbacks* y que consideramos, podrían brindar una perspectiva interesante sobre el tratamiento de los mismos en relación con la cultura japonesa.

Adicionalmente, con ánimos de acotar nuestro estudio, abarcaremos los films de la productora desde 1991 hasta 2001.

Aclarado esto, el corpus fílmico a estudiar incluye:

- La tumba de las luciérnagas – Isao Takahata (1988)
- Recuerdos del ayer – Isao Takahata (1991)
- Pompoko – Isao Takahata (1994)
- El viaje de Chihiro – Hayao Miyazaki (2001)

⁹ <http://www.ghibli.jp/works/>

Metodología

A la hora de abordar nuestra investigación, adoptaremos una metodología cualitativa exploratoria. Esto se debe a que los datos recolectados deberán ser, en gran medida, interpretados para poder extraer información de ellos, dejando de ser la totalidad de la recolección de datos de naturaleza objetiva. Un ejemplo de estos casos es la definición de las funciones narrativas, para la cual precisaremos una descripción y análisis del contenido de los *flashbacks* para su posterior interpretación. Lo mismo ocurre con la definición del carácter objetivo o subjetivo de los *flashbacks*, en donde surgen aspectos a analizar como su duración en relación al tiempo transcurrido en el presente y cuyo análisis también consistirá en una interpretación más bien subjetiva, según las imágenes observadas y la información obtenida, para determinar si su duración es corta o prolongada.

Realizadas estas aclaraciones y teniendo en consideración la existencia de una vasta diversidad de modalidades de investigación, planteamos un protocolo de observación propio que responde a las unidades de análisis construidas. De esta manera, procederemos a descomponer los films del corpus individualmente y en orden cronológico, considerando dichas unidades de análisis y sus dimensiones, haciendo foco en la resolución de cada uno de nuestros objetivos de investigación. La intención de este proceso consiste en establecer un orden coherente de los datos para su posterior interpretación en conjunto al momento de la conclusión.

Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del *flashback*

Dimensión 1: narrativa

En este caso, nos detendremos a analizar y describir aquellos elementos exclusivamente narrativos que se observan previamente al comienzo de la anacronía, es decir, los “desencadenantes”, tal como propone Luchoomun (2012). Dichos elementos, serán interpretados como aquellos que darán comienzo al recuerdo o *flashback*. Para identificarlos, nos encargaremos de analizar, elementos tanto visuales como auditivos, incluidos en los planos previos al inicio del *flashback* y que podrían estar incluidos durante los planos iniciales del mismo.

Los desencadenantes podrían dilucidar aspectos relativos a la ausencia del antropocentrismo en el arte japonesa o a la predominancia del mismo en el cine clásico de Hollywood. De esta manera, serían capaces de revelarnos la presencia de una “memoria anónima”, pudiendo los recuerdos surgir de la narrativa y no de la mente de un personaje. Adicionalmente podrían adquirir importancia los objetos inanimados, a los que se les atribuye la capacidad de contener un alma y, consecuentemente, de ser portadores de memoria y recuerdos.

Nombre del desencadenante	Definición
Narrativas	Desencadenante generado a partir de la narración de acontecimientos pasados por parte de un personaje, la cual comienza en la secuencia inmediatamente previa al <i>flashback</i> , cuyo interlocutor podría mostrarse en pantalla o tratarse de una voz en <i>over</i> y que podría o continuar a lo largo del <i>flashback</i> en forma de voz en <i>over</i> o verse interrumpida con el comienzo del mismo.
Escucha de grabaciones de audio	Desencadenante que surge a partir de la escucha de una grabación de audio, cuyo contenido está relacionado con lo que se observa posteriormente en la secuencia del <i>flashback</i> .
Sonido	Desencadenante generado a partir de un efecto de sonido, relacionado con el contenido del <i>flashback</i> posteriormente mostrado.
Pieza musical	En la secuencia previa al inicio del <i>flashback</i> , suena una pieza musical que podría bien aparecer dentro del mismo (de manera diegética) o simplemente estar relacionado de alguna manera con el contenido de éste.
Línea de diálogo	Algún personaje, cuya voz podría escucharse en <i>over</i> o no, pronuncia una palabra o una serie de palabras que se ven de alguna forma relacionadas con el contenido del <i>flashback</i> posteriormente mostrado, siempre que éstas no signifiquen la narración de los hechos mostrados en la secuencia del <i>flashback</i> .
Visualización de una fotografía	Un personaje observa una fotografía o la misma se muestra en plano en la secuencia inmediatamente previa a la anacronía, y la misma esté relacionada con el contenido del <i>flashback</i> .
Parecido visual	Una percepción del presente comparte algún parecido visual con una imagen del pasado, haciendo referencia, mayormente, a objetos o personas que están en el presente y que se encontrarán también en la secuencia del <i>flashback</i> . Podría también tratarse de objetos inanimados, pudiendo estos ser inertes o seres de la naturaleza (plantas, flores, rocas).
Lugar	Cuando un personaje visita un lugar en el que ya ha estado en el pasado y, en la secuencia del <i>flashback</i> , la totalidad o parte de los acontecimientos escenificados transcurren en dicho lugar.
Situación paralela	Cuando exista una similitud entre una situación del presente y algún aspecto del pasado, sin hacer énfasis en el parecido visual de un sujeto u objeto, sino de la propia situación o acontecimiento.
Predisposición a recordar	Cuando a las escenificaciones de tiempos pasados les antecede cualquier imagen, situación o sonido que no comparte una relación directa con el contenido del <i>flashback</i> , consideraremos que es la predisposición a recordar de un personaje lo que desencadene el <i>flashback</i> . Al mismo tiempo, consideraremos que la aparición constante de recuerdos de un mismo personaje estaría relacionada con este desencadenante.
Memoria anónima	Sucede cuando el <i>flashback</i> se desprende directamente de la narrativa, sin estar este vinculado a la memoria de un personaje u objeto en particular.

Adicionalmente, se identificarán recursos narrativos utilizados para la transición entre pasado y presente, con la finalidad de detectar la presencia de recursos utilizados nativamente por los japoneses, como lo son la representación visual de los *kakekotoba*, y los recursos extra-diegéticos. A estos se le sumarán los recursos de la voz en *over*, el *flashback* sonoro y la música, que nos permitirán determinar, junto con la dimensión técnica analizada posteriormente, la existencia de un empleo redundante de recursos, como se acostumbra en el cine clásico de Hollywood, o si se tiende a un uso más reducido de los mismos, priorizando así la forma por sobre el contenido, aspecto típico del arte japonesa.

Nombre del recurso narrativo	Definición
Voz en over	Pasaje de una imagen del presente a un <i>flashback</i> , pudiéndose ver en el presente a un personaje que está hablando y, al realizarse un corte a una imagen del pasado, se deja de ver la fuente de la que proviene la voz, pero esta se sigue escuchando.
Flashback sonoro	Permanencia de la imagen en el presente de la historia, pero con una regresión temporal a través del sonido.
Música	Representación de la transición temporal a través de una banda sonora.
Recursos extra-diegéticos.	Coexistencia de pasado y presente en un mismo plano, creando, de esta forma, una nueva temporalidad.
Representación visual de un <i>kakekotoba</i>	Transición del pasado al presente a través de la colocación de un elemento en plano que será mostrado también en el tiempo pasado, siendo, el mismo, portador de un doble significado y que serviría como representación de la convivencia de pasado y presente en un mismo plano.

Dimensión 2: técnica

La importancia del análisis de este aspecto, radica en que podrá develarnos aspectos técnicos, típicos de las narraciones clásicas japonesas, como el paneo rápido y del corte seco, que podría relacionarse con la influencia de los *benshi* en el cine clásico japonés y la consecuente búsqueda de una temporalidad cinematográfica que sea percibida como continuada. Adicionalmente, nos permitirá develar si se hace uso de una redundancia de recursos técnicos, como en el cine clásico de Hollywood, o si los mismos son utilizados discretamente, de acuerdo con la idea de flujo temporal nipón previamente mencionado.

Nombre del recurso	Definición
Primer plano	Encuadre cercano de un personaje, concentrado sobre el rostro, con el contorno del cuello y de la espalda.
Fundido encadenado	Sustitución de un plano del tiempo presente por uno del pasado mediante una superposición momentánea de una nueva imagen que aparece sobre la anterior, la cual se desvanece.

Travelling in	Avance de la cámara hacia el personaje, hasta detenerse frente al rostro del mismo culminando en un encuadre cercano, concentrado sobre el rostro, con el contorno del cuello y de la espalda del mismo.
Fundido a negro	Presencia de una pantalla negra, posterior a la imagen del presente, seguida de una imagen que representa un pasado de la historia.
Fundido a blanco	Presencia de una pantalla blanca, posterior a la imagen del presente, seguida de una imagen que representa un pasado de la historia.
Transformación de la iluminación	Oscurecimiento o aclaramiento de a imagen mostrada del presente, sin llegar ésta a desvanecerse, dando paso a imágenes del pasado de la historia.
Corte seco	Sustitución brusca de una imagen por otra
Paneo rápido	Transición realizada a partir de una rotación rápida de cámara sobre su mismo eje.

Dimensión 3: estructura

En esta instancia se realizará una descripción de los acontecimientos que darán lugar al surgimiento de la anacronía. La intención de esta tarea radica en la detección de la estructura de causa-efecto, esta se ve arraigada a la lógica clásica hollywoodense, o si se rige por las leyes de la "ilogicidad" planteadas por Burch (1979), en la que dicha estructura no se cumple.

Posibilidades	Descripción
Estructura lógica	Los acontecimientos que llevan al desencadenamiento de la anacronía cumplen con una clara estructura de causa-efecto. Así, dichos acontecimientos cumplirán el rol estratégico de <i>causas</i> cuyo <i>efecto</i> consistirá en el surgimiento de un recuerdo a través de un <i>flashback</i> .
Estructura ilógica	Los acontecimientos que ocurren previos al <i>flashback</i> no justificarán, de manera directa, la aparición de estos. Los <i>flashbacks</i> podrían, entonces, surgir de manera incidental, sin una clara justificación causal, estando más ligados a la coincidencia o a la manifestación de un sentimiento, entre otros.

Unidad de análisis 2: *flashback per se*

Dimensión 1: narrativa

En este caso, nos detendremos a analizar lo que se es relatado dentro del *flashback*. El contenido narrativo de la retrospectiva podría revelarnos características relativas a la ausencia del antropocentrismo y a la importancia que se les da a los objetos inanimados como poseedores de alma o a la predominancia del antropocentrismo, predominante en el cine clásico de Hollywood.

Posibilidades	Descripción
Ausencia de antropocentrismo	El protagonismo del <i>flashback</i> le será otorgado a elementos no humanos, pudiendo estos ser elementos o seres de la naturaleza u otros objetos inanimados.
Predominancia de antropocentrismo	Los personajes humanos y sus acciones, sensaciones y sentimientos serán predominantemente ilustrados en el <i>flashback</i> .

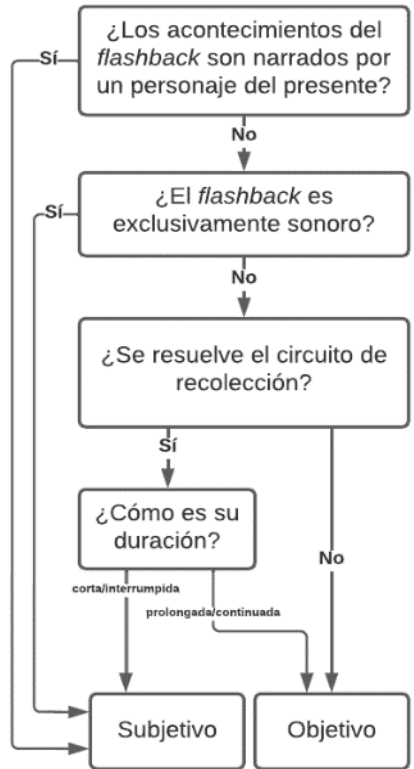
Dimensión 2: estructura

Tendremos en cuenta, por un lado, el *circuito de recolección* del *flashback*. Esto nos permitirá, en primer lugar, determinar la existencia de un acercamiento a la idea del tiempo fluido que forma parte de la percepción temporal tradicional japonesa, en el caso de que el circuito de recolección no se encuentre claramente definido. De lo contrario, si predominasen los circuitos claramente delimitados, con una marcada ruptura temporal, el *flashback* estará más cerca de los postulados del cine clásico hollywoodense.

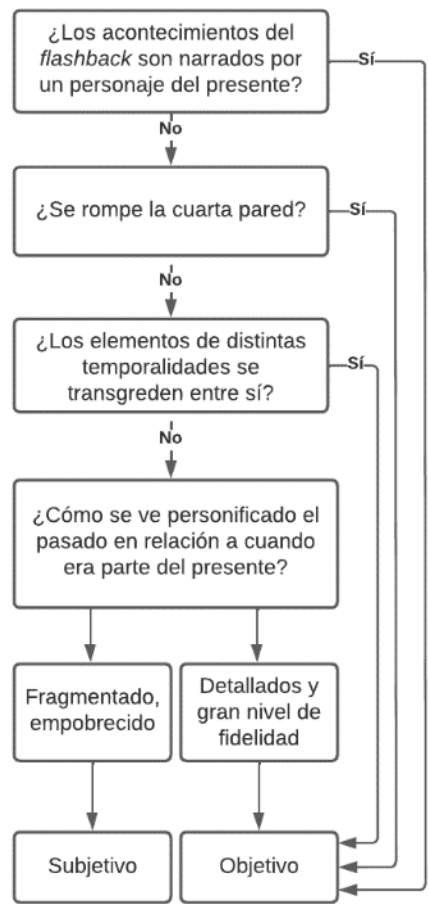
Posibilidades	Descripción
Circuito de recolección claramente delimitado	El presente será interrumpido de manera explícita para dar lugar al <i>flashback</i> . Al finalizar el <i>flashback</i> se retornará al tiempo presente.
Circuito de recolección no definido	Las temporalidades se entremezclarán, creando un tiempo extradiegético en el que conviven pasado y presente.

Adicionalmente, para corroborar si la idea de Burch (1979) acerca de las memorias anónimas en el cine clásico nipón aún se mantienen, determinaremos si los *flashbacks* poseen un carácter subjetivo, tratándose del recuerdo de un personaje, u objetivo, en cuyo caso estaría, efectivamente, predominando la existencia de memorias anónimas, ajenas a los recuerdos de un personaje. A modo ilustrativo y con fines prácticos, haremos uso del siguiente cuadro, para definir si se trata de un *flashback* objetivo o subjetivo, teniendo en cuenta, a su vez, al circuito de recolección:

En los casos en los que el circuito de recolección se encuentre claramente delimitado:



Ante la presencia de temporalidades extra-diegéticas, en las que el circuito de recolección no esté definido:



Unidad de análisis 3: *flashback* en el contexto global del film

Procederemos, en este caso, a analizar y describir cada *flashback* presente en las películas, teniendo en cuenta la función que estos cumplen en el relato.

La convergencia entre las funciones narrativas de los *flashbacks* y las ideologías presentes en el inconsciente colectivo japonés, se advierte en tanto a su potencial relación con el concepto de la nostalgia. Asimismo, la utilización de funciones dramáticas, capaces de transgredir el orden temporal clásico hollywoodense, podría verse asociado a la "ilogicidad" que Burch (1979) menciona que los relatos japoneses frecuentan en sus films. Adicionalmente, la utilización de los *flashbacks* en tanto agentes reveladores de aspectos psicológicos de personajes, de objetos o lugares, podrían acercarlos a las formas hollywoodenses clásicas al ilustrar motivaciones para el accionar de los personajes en el presente, o bien, alejarlos, en el caso de que se tratara de resignificaciones ligadas a emociones de los personajes y no de sus motivaciones para accionar.

Por último, nos permitirá determinar la presencia o ausencia de *flashbacks* ligados al código hermenéutico, los cuales priman en el cine clásico hollywoodense, pero no así en el nipón. Se trata de las funciones relativas a servir de retardador del conflicto, herramienta para resolver o solucionar el enigma.

Funciones narrativas	Definiciones
Retardador de la solución del enigma	Utilización del <i>flashback</i> como recurso para retrasar la resolución del enigma de la trama.
Herramienta para resolver el enigma	Uso del <i>flashback</i> como proveedor de una parte faltante del misterio a develar en el film, sin consistir en la reconstrucción completa de un hecho. Se ubica, comúnmente, previo al clímax.
Solución del enigma	El <i>flashback</i> brinda información que da respuesta a un interrogante presentado en el inicio de la trama, reconstruyendo el hecho generador de dicho interrogante.
Función dramática	El <i>flashback</i> surge al inicio de la película y dura el resto o la mayor parte de esta, quitándoles a los acontecimientos su aparente disponibilidad, revelando así su <i>sentido</i> profundo, al indicarle al espectador el aspecto de la acción siguiente
Agente revelador de una dimensión psicológica de un personaje (motivación)	El <i>flashback</i> aporta una característica importante de un personaje, representando las motivaciones que lo harán actuar de determinada manera en el presente.
Agente revelador de una dimensión psicológica de un personaje (emoción)	El <i>flashback</i> aporta una característica importante de un personaje, manifestando una emoción o sentimiento del mismo, sin representar motivaciones para accionar en el presente.
Agente revelador de una dimensión oculta de un lugar u objeto (motivación)	El <i>flashback</i> aporta una característica importante de un lugar u objeto, modificando la percepción de estos por parte del espectador y justificando las motivaciones de los personajes en su accionar en el tiempo presente narrativo.

Agente revelador de una dimensión oculta de un lugar u objeto (emoción)	El <i>flashback</i> aporta una característica importante de un lugar u objeto, como forma de manifestar una emoción de un personaje hacia el mismo.
Manifestación de nostalgia	Presencia de la oposición de un presente en donde el personaje que recuerda se encuentra insatisfecho, y un <i>flashback</i> cuyas imágenes comprenden un pasado idealizado en el que se encontraba feliz.
Cita de conocimientos colectivos	El <i>flashback</i> es utilizado para explicar las leyes que rigen en el mundo ficticio, brindando información sobre la cultura del mundo del film.
Comentario al espectador	El <i>flashback</i> apela a lo que, quien está viendo la película, conoce, pudiendo esto formar parte del mundo de ficción o del mundo real. Suele estar asociado a “guiños” incluidos en el film y, con menor frecuencia, dirigirse un personaje directamente a la audiencia.

Análisis

El análisis se realizará sobre cada uno de las obras en su idioma original, subtuladas al español. La visualización de la totalidad de las obras se ha hecho a partir de sus respectivas versiones en DVD.

La ubicación de cada *flashback* dentro de las películas, será representado según su inicio y final con horas, minutos y segundos, según el formato “hh:mm:ss(inicio)-hh:mm:ss(final)”.

La tumba de las luciérnagas

Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del *flashback*

Dimensión 1: narrativa

1. 00:04:47-01:25:00

Desencadenante: memoria anónima. Es cierto que en este caso resulta dificultoso determinar un desencadenante específico. Esto se debe, parcialmente, a la manera en la que se introduce este *flashback* mediante una superposición temporal. Sin embargo, consideramos que el recuerdo no parte de la memoria de los personajes, sino de su propio contexto, es decir, de una memoria anónima. Lo clasificamos así, ya que no hemos encontrado nada en el contexto que pudiera ser objeto detonador de un recuerdo para los protagonistas, sino que el recuerdo pareciera comenzar de manera autónoma, mostrando la luz de una bomba reflejada en el exterior del tren en el que los espíritus de Seita y Setsuko están viajando con una actitud evidentemente calma. La situación del bombardeo parecería, entonces, estar tomándolos por sorpresa.



Imagen 1. Los espíritus de Seita y Setsuko comen caramelos, tranquilos en el tren.



Imagen 2. Se muestra un campo largo del exterior del tren, donde las luces de las bombas comienzan a reflejarse.



Imagen 3. Los espíritus de Seita y Setsuko avistan el bombardeo de la guerra que ya ha terminado y de la que han sido testigos cuando aún estaban vivos.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Recursos extra-diegéticos, representación visual de un *kakekotoba*. En primer lugar, pasado y presente conviven en un mismo plano, viendo, los espíritus de Seita y Setsuko, un bombardeo a través de la ventana. Las bombas servirán como representación visual de un *kakekotoba* que, si bien no se observan en el plano del presente que le sigue a la transición temporal, establecen una relación conceptual con a los aviones bombarderos que sí nos son mostrados.



Imagen 4. Tiempo extra-diegético: los espíritus de Seita y Setsuko (tiempo presente) ven el bombardeo por la ventana del tren (tiempo pasado).



Imagen 5. Tiempo presente: los aviones bombarderos sirven de representación visual de un *kakekotoba*, relacionándose con el bombardeo visto anteriormente.

2. 00:34:40-00:35:28

Desencadenante: situación paralela, línea de diálogo. Seita y Setsuko se encuentran en una playa en el presente. Luego de que Seita ofrece enseñarle a nadar a su hermana cuando el agua no esté tan fría, Setsuko dice:

_Nademos y volvamos a comer.

En el *flashback* que se desencadena a continuación, mientras Seita está nadando en el mar y Setsuko en la playa, se oye la voz de su madre desde la orilla, llamándolos a comer.



Imagen 6. Tiempo presente: Seita y Setsuko en una playa.



Imagen 7. Tiempo pasado: Seita nadando en el mar.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

3. 00:37:25-00:37:45

Desencadenante: parecido visual. En este caso, el desencadenante del *flashback* son los kimonos de la madre de Seita y Setsuko que se observarán tanto en el pasado como en el presente.

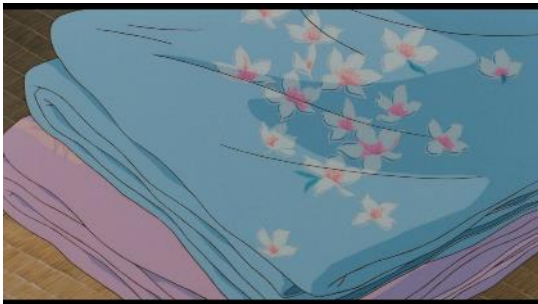


Imagen 8. Kimono de la madre de Seita y Setsuko en tiempo presente.



Imagen 9. Setsuko abrazando a su madre, que viste su kimono, en el pasado.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos, representación visual de un *kakekotoba*. En un primer plano de Seita, con un travelling in, comienzan a llover pétalos de flores de cerezo. A continuación, se realiza un fundido encadenado de toda la imagen, a excepción de los pétalos, que permanecen, combinando pasado y presente como la representación visual de un *kakekotoba*.



Imagen 10. Tiempo presente: primer plano de Seita.

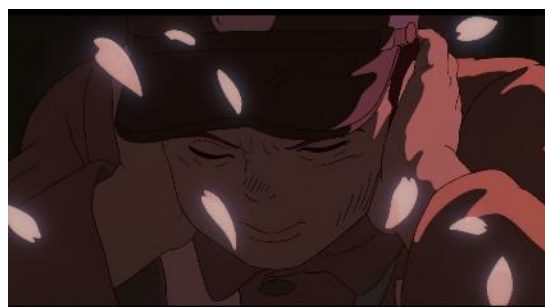


Imagen 11. Tiempo extra-diegético: se superponen pétalos del pasado en el primer plano del presente de Seita.



Imagen 12. *Tiempo extra-diegético: la narración se sumerge totalmente en el pasado mediante un fundido encadenado.*



Imagen 13. *Tiempo pasado: se mantienen los pétalos de las flores de cerezo (kakekotoba) y se nos muestra una figura entera de Setsuko y sus padres.*

4. 00:47:15-00:47:21

Desencadenante: situación paralela. Los espíritus de Seita y Setsuko corren ante el sonido de la alarma de bombardeo. Es entonces cuando surge el *flashback* sonoro de la tía de los niños, regañando a Seita por huir al refugio y no ayudar a apaciguar el fuego de las bombas. La situación paralela radica en el hecho de que los espíritus de Seita y Setsuko se encuentren huyendo ante el sonido de la alarma, lo mismo que, según oímos en el *flashback*, estaban realizando cuando el diálogo escuchado transcurría en el presente.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: *flashback* sonoro.

Mientras los espíritus de Seita y Setsuko corren, escapando de las bombas, se escucha la voz de su tía en *off* que dice:

_ ¿Vas al refugio otra vez, Seita? ¿No eres lo suficientemente grande como para ayudar a combatir el fuego?

5. 00:47:49-00:48:32

Desencadenante: línea de diálogo. Pevio al inicio del *flashback*, Setsuko comienza a hablarle a Seita acerca de la convivencia en la casa de su tía:

_ Quiero irme a casa ¡Odio vivir con ella!

_ No tenemos casa a donde volver.

El *flashback* que observamos a continuación, ilustrará uno de los malos tratos de la tía hacia sus sobrinos, a quienes llama de “pestes” por estarse divirtiendo en tiempos de guerra.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

6. 00:54:10-00:55:09

Desencadenantes: parecido visual, narrativa. Mientras Seita y Setsuko están en el refugio, rodeados de luciérnagas, observamos, sobre los insectos, una superposición de las luces de los navíos que Seita recuerda. Posteriormente, Seita comienza a narrarle a su hermana la historia de estos navíos.



Imagen 14. Seita y Setsuko rodeados de luciérnagas.



Imagen 15. Navíos del recuerdo de Seita superponiéndose a las luciérnagas.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos, representación visual de un *kakekotoba*. Tras observarse un primer plano de Seita, vemos como, junto a las luciérnagas del refugio, comienzan a divisarse luces que forman el contorno de navíos. Posteriormente, regresamos a una figura media de Seita y Setsuko, para luego ser introducidos, mediante un corte seco, al tiempo pasado.



Imagen 16. Tiempo extra-diegético: los barcos del pasado se dibujan sobre la luz de las luciérnagas del tiempo presente.



Imagen 17. Tiempo pasado: campo largo de navíos.

7. 00:56:53-00:56:55

Desencadenantes: situación paralela, línea de diálogo. La situación paralela es el entierro. Por un lado, en el presente, vemos como Setsuko entierra las luciérnagas muertas, mientras que en el *flashback* vemos al cadáver de la madre de los niños siendo lanzado a una fosa común. Adicionalmente, las palabras de Setsuko mientras está realizando dicha acción, sirven de desencadenante, que comienzan tras la pregunta de Seita:

_ ¿Qué haces?

_ Cavando una tumba. Mamá también está en una tumba.

Posteriormente, luego de un primer plano del rostro horrorizado de Seita, visualizamos el *flashback*.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

8. 01:20:49-01:22:53

Desencadenantes: lugar, memoria anónima. Por un lado, el lugar en el que surgen estos *flashbacks* es el refugio en el que Seita y Setsuko vivieron sus últimos días. Por otro, vemos cómo el recuerdo o *flashback* surge de manera autónoma, sin estar vinculado a los recuerdos de ningún personaje. Esto se torna palpable al no presentárenos ningún personaje que podría ser portador del recuerdo, ni siquiera de los espíritus de los protagonistas.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Música, *flashback* sonoro, recursos extra-diegéticos. Mientras suena una canción lírica en un plano detalle de una sandía siendo comida por hormigas, se escucha la risa de Setsuko. Posteriormente, haciendo uso de la superposición temporal, se nos muestra a Setsuko haciendo distintas actividades en el refugio.



Imagen 18. Tiempo presente: plano detalle de una sandía siendo comida por hormigas. Comienza el *flashback* sonoro.



Imagen 19. Tiempo extra-diegético: imagen de Setsuko en el pasado jugando con mariposas del tiempo presente.



Imágenes 20-23. Tiempo extra-diegético: se muestran distintos planos de Setsuko cuando estaba viva, jugando en el refugio en tiempo presente.

Dimensión 2: técnica

1. 00:04:47-01:25:00

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, fundido a blanco.



Imagen 24. Tiempo pasado: primer plano de los espíritus de Seita y Setsuko.



Imagen 25. Tiempo pasado: fundido a blanco.

2. 00:34:40-00:35:28

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Pasaje de una figura media de Setsuko a un campo larguísimo de Seita nadando.



Imagen 26. Tiempo presente: figura media de Setsuko.



Imagen 27. Tiempo pasado: campo larguísimo del Seita nadando.

3. 00:37:25-00:37:45

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, travelling in, fundido encadenado. En un primer plano de Seita, con un *travelling in*, comienzan a llover pétalos de flores de cerezo. A continuación, se realiza un fundido encadenado de toda la imagen, a excepción de los pétalos, que permanecen.

4. 00:47:15-00:47:21

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

5. 00:47:49-00:48:32

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Se pasa de un campo largo de Seita y Setsuko en su refugio a un plano detalle del dedo de Seita tocando el piano.



Imagen 28. Tiempo presente: campo largo de Seita y Setsuko en su refugio.



Imagen 29. Tiempo pasado: plano detalle del dedo de Seita tocando el piano.

6. 00:54:10-00:55:09

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Se pasa de una figura media de Seita y Setsuko a un campo largo de luces de navíos en el pasado.



Imagen 30. Tiempo presente: campo medio de Seita y Setsuko.

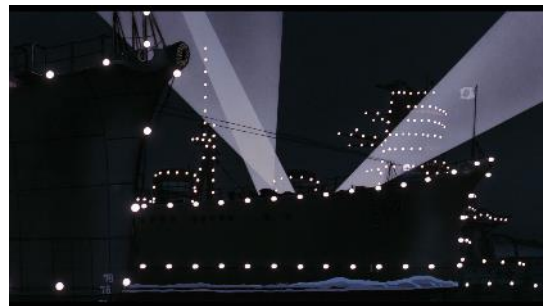


Imagen 31. Tiempo pasado: campo largo de navíos.

7. 00:56:53-00:56:55

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, corte seco.

Un primer plano de Seita, al que le sigue un plano detalle de las manos de Setsuko enterrando las luciérnagas muertas, es seguido den un corte seco a un campo medio de soldados lanzando al cadáver de su madre a una fosa común.



Imagen 32. Tiempo presente: primer plano de Seita.



Imagen 33. Tiempo presente: plano detalle de las manos de Setsuko enterrando luciérnagas muertas.



Imagen 34. *Tiempo pasado: campo medio del cadáver de la madre de Seita y Setsuko siendo arrojada a una fosa común.*

8. 01:20:49-01:22:53

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

Dimensión 3: estructura

1. 00:04:47-01:25:00

Acontecimientos: Los espíritus de Seita y Setsuko viajan en tren; Setsuko le pide a Seita que abra su lata de caramelos; tras abrirla, Setsuko extrae de ésta varios caramelos y le ofrece uno a su hermano, quien lo acepta; en el exterior del tren comienzan a observarse luces de bombardeos; los niños miran las bombas cayendo por la ventana; surgimiento del *flashback*, que muestra los aviones bombarderos.

Estructura: lógica.

2. 00:34:40-00:35:28

Acontecimientos: Seita y Setsuko se encuentran en la playa; Setsuko, quien persigue a un cangrejo, se topa con un cadáver cubierto por una tela; Seita la aparta, diciéndole que no lo mire y le menciona que cuando entibie un poco el agua le enseñará a nadar; Setsuko responde: “nademos y regresemos a comer”; surgimiento de un *flashback* en el que los niños están en la playa y su madre los llama para comer.

Estructura: lógica.

3. 00:37:25-00:37:45

Acontecimientos: la tía de Seita y Setsuko, entra a la habitación de los niños con los kimonos de su madre, diciéndoles que los cambiará por arroz; cuando la tía está por dejar la habitación, cargando los kimonos, Setsuko se levanta y, llorando, comienza a forcejear a su tía, diciéndole que no se los lleve, ya que son de su madre; Seita consigue separarla de su tía; el espíritu de Seita, quien observa la escena, se tapa los oídos ante el llanto de su hermana pequeña; comienzan a surgir pétalos de la parte superior del cuadro; se desencadena un *flashback* en el que Seita, Setsuko y sus padres se toman una foto familiar entre árboles de cerezo; la madre de los niños viste los kimonos.

Estructura: ilógica.

4. 00:47:15-00:47:21

Acontecimientos: Seita carga a Setsuko en su espalda; se escucha una alarma de bombardeos; Seita corre hacia el refugio con Setsuko aún sobre su espalda; los espíritus de Seita y Setsuko corren hacia el refugio, mientras una voz anuncia el inminente bombardeo; surge un *flashback* sonoro en el que la tía de los niños le recrimina a Seita su huida hacia refugio en lugar de quedarse a ayudar a apagar el fuego.

Estructura: ilógica.

5. 00:47:49-00:48:32

Acontecimientos: Seita y Setsuko se encuentran en su refugio; Setsuko le dice a su hermano que quiere irse a casa y que odia vivir con su tía; Seita le responde que no tienen casa a dónde volver y lanza una roca al agua; surge un *flashback* en el que Seita y Setsuko cantan una pieza musical; posteriormente su tía llega, quejándose de que no deberían estarse divirtiendo en tiempos de guerra, que solo traen problemas y que son una peste.

Estructura: lógica.

6. 00:54:10-00:55:09

Acontecimientos: Seita y Setsuko se encuentran en su refugio, rodeados de luciérnagas; al observarlas, surge un *flashback* que comprende el recuerdo de Seita de un desfile naval en el que participó su padre, en donde las luces eran lo que más claramente se veía; Setsuko le cuenta esta anécdota a su hermana y se vuelve a observar el *flashback*.

Estructura: lógica.

7. 00:56:53-00:56:55

Acontecimientos: Setsuko cava una tumba para las luciérnagas que han muerto tras encerrarlas en su refugio; cuando Seita le pregunta qué está haciendo, ella le dice que está poniendo a las luciérnagas en una tumba, al igual que su madre está en una tumba; surge un *flashback* en el que la madre de los niños está siendo arrojada a una fosa común.

Estructura: lógica.

8. 01:20:49-01:22:53

Acontecimientos: a la muerte de Setsuko, le sigue el fin de la guerra; tres mujeres entran felices a su casa, luego de haber estado lejos por un tiempo debido a la guerra; encienden el fonógrafo y van al balcón de su hogar a admirar la vista, que da directo al refugio en el que Seita y Setsuko estuvieron viviendo; se muestra el refugio en el que hay algunos objetos que solían pertenecer a Seita y Setsuko; surge un *flashback* en el que se muestra a Setsuko divirtiéndose de diferentes maneras en el refugio.

Estructura: ilógica.

Unidad de análisis 2: *flashback per se*

Dimensión 1: narrativa

1. 00:04:47-01:25:00

Predominancia de antropocentrismo: se relata la historia de Seita y Setsuko durante la Segunda Guerra Mundial en Japón y los hechos que los llevaron a su muerte.

2. 00:34:40-00:35:28

Predominancia de antropocentrismo: se manifiesta el sentimiento de Seita cuando su madre aún estaba viva. Mientras Seita y su hermana juegan en la playa, su madre los llama a comer. Se le da un cierto protagonismo al paraguas de la madre, pero este no es el centro de lo narrado en el *flashback*.

3. 00:37:25-00:37:45

Ausencia de antropocentrismo: si bien los niños y sus padres aparecen en el *flashback*, los protagonistas del mismo son los kimonos de la madre de los niños.

4. 00:47:15-00:47:21

Predominancia de antropocentrismo: se trata de un *flashback* sonoro, que manifiesta los reproches de la tía de los niños al huir al refugio en lugar de ayudar a apagar el fuego de los bombardeos.

5. 00:47:49-00:48:32

Predominancia de antropocentrismo: la anacronía muestra las exigencias e insultos de la tía de Seita y Setsuko hacia ellos.

6. 00:54:10-00:55:09

Ausencia del antropocentrismo: este *flashback* se centra en un desfile naval de la armada japonesa. Si bien se observan figuras humanas, como el padre de Seita y Setsuko y el público celebrando, el verdadero protagonismo está puesto en los navíos. Esto se observa, principalmente por los comentarios de Seita, quien es el que está relatando el recuerdo. En primer lugar, le menciona a su hermana que el crucero de su padre, "Maya", estaba en el desfile naval, restándole importancia a la figura paterna y otorgándosela al barco el que, inclusive, tiene nombre propio. Además, al finalizar la regresión, Seita canta "poderosas fortalezas flotando en los mares, defendiendo nuestra tierra natal de los invasores a toda costa". Como podemos ver, la canción entonada por el niño y que se entiende era cantada durante el evento del desfile naval, no habla de los soldados defendiendo sus tierras, sino que quienes lo hacen son los navíos, otorgando así el protagonismo a estos últimos.

7. 00:56:53-00:56:55

Presencia de antropocentrismo: si bien hemos determinado que el *flashback* tiene una predominancia antropocentrista debido al contenido del mismo, mostrando al cadáver de la madre de Seita y Setsuko siendo arrojada a una fosa común, cabe hacer una aclaración. Nos referimos al paralelismo representado entre la madre de los niños

y las luciérnagas que sirven de desencadenante del *flashback*, usándose así, un elemento de la naturaleza para representar la figura humana.

8. 01:20:49-01:22:53

Presencia de antropocentrismo: en este caso, la protagonista del *flashback* es Setsuko, quien es mostrada divirtiéndose de distintas maneras en el refugio. Si bien interactúa con diversos objetos, estos no adquieren verdadera relevancia por sí mismos, más que la que servirle a Setsuko de entretenimiento.

Dimensión 2: estructura

1. 00:04:47-01:25:00

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. Si bien el circuito de recolección está delimitado, regresando tanto al inicio como al final del *flashback*, así como también en puntos intermedios, a los personajes que recuerdan (los espíritus de Seita y Setsuko), la duración del *flashback*, la cual consta de casi la totalidad de la duración del film, nos permite catalogarlo como objetivo.

2. 00:34:40-00:35:28

Circuito de recolección: no definido.

Flashback subjetivo. Si bien el circuito de recolección no se resuelve en su forma más pura, es decir, el *flashback* no inicia con un primer plano del personaje que recuerda, el contexto espacio-temporal tanto al inicio como al final de la retrospectiva es el mismo. Adicionalmente, si bien la duración del *flashback* cercana a un minuto, podría considerarse algo prolongada, el mar podría estar actuando como uno de los factores que Luchoomun (2012) menciona como capaces de mantener a un personaje sumido en sus recuerdos por un período más extenso. Adicionalmente, el cierre del circuito de recolección, que regresa a un primer plano de Seita, se da lugar gracias a una interrupción del contexto. Es así como el recuerdo culmina tras oírse una alarma de bomba en el tiempo presente, inundando este sonido, a su vez, los últimos segundos del *flashback*. Adicionalmente, la discontinuidad de las imágenes mostradas en el *flashback* y su apariencia de ensueño, le agrega un carácter de subjetividad.

3. 00:37:25-00:37:45

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección. El recuerdo comienza con un primer plano del espíritu de Seita, y finaliza con una escena de Seita, Setsuko (aún vivos) y su tía con el arroz que han conseguido al intercambiar la vestimenta de su madre.



Imagen 35. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 36. Fin del circuito de recolección.

4. 00:47:15-00:47:21

Circuito de recolección: no definido.

Flashback subjetivo. El *flashback* es exclusivamente sonoro.

5. 00:47:49-00:48:32

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. Por un lado, podemos determinar que el circuito de recolección se resuelve y que sucede algo similar al segundo *flashback* del film, en el que, si bien la duración es algo extensa, existe un factor externo que podría mantener al personaje sumido en el recuerdo, en este caso, la lluvia. Sin embargo, la manera en la que el *flashback* se construye, constando de una escena perfectamente completa y un montaje totalmente continuo, consideramos que no se capta la subjetividad de la mente de un personaje que recuerda. Es por esto que catalogamos a este *flashback* como objetivo.

6. 00:54:10-00:55:09

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. Si bien el inicio de este *flashback* podría considerarse subjetivo, siendo Seita quien divisa los barcos dibujados sobre las luces de las luciérnagas, la posterior narración del protagonista e inmersión en el pasado, nos permite catalogarlo como objetivo.

7. 00:56:53-00:56:55

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback subjetivo. Se resuelve el circuito de recolección, regresando al mismo contexto espacio-temporal que le dio inicio. Adicionalmente, su corta duración (de aproximadamente dos segundos), acaba justificando su proveniencia de la mente de Seita.

8. 01:20:49-01:22:53

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Se trata de una superposición temporal en la que no existe un circuito de recolección. Adicionalmente, además de romperse la cuarta pared en alguna de las escenas, las imágenes mostradas van adquiriendo un gran nivel de fidelidad a medida que pasan. Finalmente, el justificativo más contundente para definir la

objetividad de este *flashback*, radica en que no parece provenir de la memoria de ningún personaje, siendo, como mencionamos anteriormente, desencadenado por una memoria anónima.

Unidad de análisis 3: *flashback* en el contexto global del film

1. 00:04:47-01:25:00

Función dramática. El *flashback* surge al inicio de la película, siendo el presente el momento en el que Seita y Setsuko ya son espíritus y la historia hasta el momento de la muerte de los niños, el pasado recordado por sus espíritus.

2. 00:34:40-00:35:28

Manifestación de nostalgia. Tras mostrárenos un presente en el que Seita y Setsuko se encuentran huérfanos y hambrientos, se muestra un *flashback* en el que su madre los llama a comer.

3. 00:37:25-00:37:45

Manifestación de nostalgia. En el presente, vemos a Setsuko llorando ante el intento de su tía de llevarse los kimonos de su madre para intercambiarlos por arroz. El *flashback* muestra como Setsuko y su hermano se toman una foto familiar junto a su padre y su madre quien está vistiendo la ropa que en el presente intercambiarán por comida.

4. 00:47:15-00:47:21

Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). El *flashback* ilustra uno de los aspectos de la personalidad de la tía de los protagonistas. Este *flashback*, será uno de los elementos que justifica el motivo por el que Seita y Setsuko deciden irse de la casa de su tía para vivir en su propio refugio.

5. 00:47:49-00:48:32

Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). En este caso, no sólo se muestra uno de los comentarios negativos de la tía de los protagonistas, sino también el efecto que esto tiene sobre Seita quien, impaciente, deja caer la tapa del piano que estaba tocando. Se trata de otro aspecto que lo motivaría a irse de la casa de su tía.

6. 00:54:10-00:55:09

Manifestación de nostalgia. El *flashback* muestra el desfile naval que Seita fue a ver antes de que Setsuko naciera, en el que su padre participó. En la actualidad su padre está luchando en la guerra.

7. 00:56:53-00:56:55

Comentario al espectador. El *flashback* muestra al cuerpo completamente vendado de la madre de los protagonistas siendo lanzada a una fosa común. El contenido de este recuerdo es algo que conoce exclusivamente Seita y el espectador, siendo la

información que aquí se revela algo que Setsuko no sabe. Ella piensa, como expresa momentos antes de la regresión, que su madre está en una tumba.

8. 01:20:49-01:22:53

Manifestación de nostalgia. Las imágenes de Setsuko aun estando viva y jugando sola en el refugio que habían construido con su hermana, es una clara manifestación de nostalgia, ya que es una retrospección mostrada luego de la muerte de la niña.

Recuerdos del ayer

Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del *flashback*

Dimensión 1: narrativa

1. 00:02:22-00:03:28

Desencadenantes: predisposición a recordar. Si bien podríamos considerar que la línea de diálogo que Taeko pronuncia “solo preferí ir al campo” serviría como desencadenante, no consideramos que esto se encuentre directamente relacionado con el contenido del *flashback*. En el mismo, las compañeras de primaria de Taeko, dialogan sobre los lugares a los que se irán de vacaciones en algún lugar del campo. Posteriormente, aún en el *flashback*, Taeko le pide a su madre que le permita vacacionar en algún lugar del campo, lo que le es negado.

Como vemos “ir al campo” es un concepto relacionado con la temática general del *flashback*, pero no consideramos que contiene el peso suficiente para significar el recuerdo específico del deseo de la infancia de Taeko de ir al campo. Esto no ocurriría, por ejemplo, si Taeko dijese algo similar a “solo preferí ir al campo, algo que todos mis amigos, excepto yo, hacían durante mi niñez”.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

2. 00:03:40-00:05:30

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo. La voz en *over* de Taeko menciona:

_Mi familia vivió en Tokio por generaciones. Envidiaba a los amigos que tenían familia en el campo.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

3. 00:06:44-00:06:46

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo, situación paralela.

La transición temporal ocurre durante una conversación al teléfono entre Taeko y su hermana Nanako, en la que esta última le menciona que está demasiado grande y debe buscarse un marido. En relación al viaje que Taeko está por emprender, Nanako, sugiere que debería ir a un lugar más lujoso, en lugar de a una casa vieja de campo.

Posteriormente se desata el *flashback* en el que una Nanako joven le dice a la Taeko de quinto grado:

_Tal vez conozcas a alguien agradable.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

4. 00:07:05-00:08:28

Desencadenante: predisposición a recordar. En este caso, no encontramos ningún elemento en la narrativa que sirva como desencadenante, más que la predisposición a recordar de Taeko, mantenida en la totalidad del film. Si bien se escucha la voz en *over* de Taeko, esta comienza en conjunto con el *flashback* y no antes de que aparezca, sin servir como desencadenante.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

5. 00:08:42-00:12:56

Desencadenantes: predisposición a recordar, parecido visual. Tras visualizar una piña en el tiempo presente, se introduce un *flashback* cuya temática principal consiste en la primera vez que Taeko y su familia compran y prueban esta fruta. Se trata de una fruta que resultaba exótica y desconocida en Japón en la época en la que Taeko era niña pero que, en su adultez, se consigue fácilmente. Adicionalmente, en el plano inmediatamente previo al que divisa la piña, Taeko interactúa con un niño que corre hacia su madre. Este acontecimiento, sumado a su predisposición para recordar, estaría también sirviendo de desencadenante del recuerdo.



Imagen 37. Un niño se detiene, justo antes de chocar con Taeko, esta se agacha para interactuar con él.



Imagen 38. El niño rodea a Taeko y corre a encontrarse con su madre.



Imagen 39. Tiempo presente: Taeko camina frente a una tienda de frutas y divisa una piña.



Imagen 40. Tiempo pasado: las manos de Taeko abren un envoltorio que contiene una piña.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Representación visual de un *kakekotoba*. Representado a partir de una piña.

6. 00:13:20-00:13:50

Desencadenantes: predisposición a recordar, narrativa (voz en *over* de narradora omnisciente). En este caso a pesar de presentarse una pieza musical que podría considerarse como un desencadenante, debido a la imposibilidad de catalogarla como diegética, la desestimaremos.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Música y voz en over de la narradora omnisciente. En el caso de este *flashback*, ocurre una anomalía que vale la pena destacar. Entre la imagen del presente y la del pasado, se inserta la imagen de una banda de rock en lo que identificamos como una temporalidad indefinida¹⁰. De esta manera, la música serviría como lazo entre presente, y pasado.



Imagen 41. Tiempo presente: plano americano de Taeko entrando a la estación de trenes.



Imagen 42. Tiempo indefinido: banda de rock tocando en campo largo.



Imagen 43. Tiempo pasado: Nanako diseñando en su habitación.

7. 00:14:08-00:18:34

Desencadenantes: predisposición a recordar, narrativa (voz en *over* de narradora omnisciente), **parecido visual**. El parecido visual corresponde a la niña a la que Taeko mira en el presente, la cual se asemeja a ella misma cuando iba a quinto grado.

¹⁰ Esteban López (2018) reconoce que esta escena “no parece suceder en la historia en sí, sino funcionar como acompañamiento a una voz en *off*, que a su vez no es fácil clasificar como diegética” (p.289).



Imagen 44. Niña observada por Taeko en el presente



Imagen 45. Taeko de quinto grado.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Voz en over de la narradora omnisciente.

8. 00:19:18-00:28:47

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo. En este punto, se vuelve clara la predisposición de la protagonista a recordar todo tipo de situaciones de su infancia. La voz en over de Taeko menciona, mientras se sube al tren y se ubica en su litera:

_ Después de despedirme de mis hermanas, volví a recordar más cosas de mi quinto grado. Como a nuestro perro, Gon, o el día de los deportes, o el miedo que nos daban los cómics de Kazuo Umezu, o cómo queríamos todos un sacapuntas eléctrico... Incluso cosas tan triviales ocuparon mi mente, como si fuera una película.

A continuación, surge un *flashback* que narra el nacimiento de un amor que no se confiesa entre la Taeko de quinto grado, y un niño de su colegio.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

9. 00:29:29-00:29:38

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo, memoria anónima.

Nuevamente, Taeko confiesa su predisposición al recuerdo, diciendo su voz en over:

_No pretendía llevarme mi yo de quinto grado de vacaciones conmigo... pero una vez revivido, este no iba a darse por vencido fácilmente.

En este momento, divisamos la primera superposición temporal, en la que la Taeko de quinto grado se asoma por una de las cortinas del tren, mientras la Taeko del presente se sienta hacia el fondo del cuadro, mirando por la ventana. La ausencia de interacción entre las dos Taekos, nos da a entender que el recuerdo surge directamente de la narrativa, y no de la memoria de la protagonista.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Flashback sonoro y recursos extra-diegéticos (superposición temporal). Observamos un campo largo de Taeko en el tiempo presente, mientras se escuchan risas de niños del colegio de Taeko. Posteriormente divisamos a la Taeko de quinto grado asomándose por la cortina de uno de los compartimientos del tren mientras la Taeko adulta continúa en el fondo del plano.



Imagen 46. Tiempo presente: campo largo con Taeko en el frente. Se realiza una regresión temporal a través del sonido de risas de niños.



Imagen 47. Tiempo extra-diegético: se divisa a Taeko niña hacia el frente del plano y a Taeko adulta al fondo.

10. 00:29:56-00:30:03

Desencadenantes: predisposición a recordar, memoria anónima. La segunda superposición temporal ocurre casi inmediatamente después de la anterior. La diferencia está en que, en este caso, Taeko deja de estar presente en el encuadre, retirándose a su litera. La ausencia de Taeko, el personaje que estaría supuestamente recordando, implicaría la existencia de una memoria anónima.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos. Se divisa el ingreso de los compañeros de escuela de Taeko del pasado _incluyendo a su propia versión de quinto grado_ al vagón del tren desde el frente del cuadro.



Imagen 48. Tiempo extra-diegético: plano largo del pasillo del tren en el tiempo presente con Taeko y sus compañeros del colegio del pasado corriendo.

11. 00:30:15-00:38-09

Desencadenante: predisposición a recordar. En este caso, Taeko se encuentra ya recostada en su litera del tren, mirando hacia el techo, cuando el *flashback* sonoro comienza. Al cerrar los ojos, se da lugar al *flashback* que ahora se ve también acompañado por imágenes. El mismo habla de las vivencias de Taeko en quinto grado alrededor de sus primeros contactos con el concepto de la menstruación.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Flashback sonoro.

12. 00:57:24-01:03:36

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo. Taeko escucha a Naoko, su amiga adolescente de Yamagata, en donde está pasando sus vacaciones, pedirle a su madre unas zapatillas Puma nuevas:

_ Todos tienen zapatillas Puma

_ ¿Quiénes son “todos”?

_ Kako y Megu, y también Ya y Non.

_ Eso son solo cuatro.

_ Los demás también, todos las tienen.

_ No puedes pedirme algo así, no ayudas lo suficiente en casa.

Luego de reír, comienza un *flashback* sonoro, al que le seguirá una superposición temporal para posteriormente vernos inmersos en el tiempo pasado del *flashback*.

Entonces se escucha la voz en *off* de Yaeko, la hermana del medio de Taeko:

_ Además, ya tienes otro vestido para Barbie... Aunque solo puedes pedir regalos en tu cumpleaños y en Navidad.

Al voltear, la Taeko del presente, divisa el *flashback*, viendo a su familia sentada a la mesa. Yaeko continúa:

_ ¡No me puedo creer que papá sea tan blando con Taeko!

Entonces se da inicio al *flashback*, introduciéndonos en el tiempo pasado.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: *flashback* sonoro, recursos extra-diegéticos. Se comienza en un campo largo en el que se divisa a Taeko, Naoko y su madre en una especie de granero. La cámara va acercándose, culminando en plano americano de Taeko, que ahora se encuentra sola. Comienza un *flashback* sonoro en el que se escucha la voz de Yaeko, la hermana de Taeko. Taeko se voltea, buscando el origen de la voz, acción que es seguida por la cámara con un paneo rápido, que culmina en un plano en el que se observa a la familia de Taeko en tiempo pasado, sentados en la mesa, a través de una puerta que forma parte del granero.



Imagen 49. Tiempo presente: campo largo de Taeko, Naoko y su madre. Comienza el *travelling in*.



Imagen 50. Tiempo presente: el *travelling in* culmina en un plano americano de Taeko. Comienza el *flashback* sonoro.



Imagen 51. Taeko se voltea en busca de la voz. Comienzo del paneo rápido.



Imagen 52. Plano del recorrido del paneo rápido.



Imagen 53. Tiempo extra-diegético: campo largo de la familia de Taeko en tiempo pasado, dentro del granero en el que Taeko se encuentra en el presente.



Imagen 54. Tiempo pasado: primer plano del padre de Taeko.

13. 01:07:57-01:14:29

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo. Previo a la anacronía, el siguiente diálogo entre Taeko y Toshio tiene lugar:

_ Eh, Toshio.

_ ¿Sí?

_ En la escuela elemental, ¿sabías dividir fracciones?

_ ¿Qué?

_ Hay que intercambiar nominador y denominador, y multiplicarlos. ¿Te salía?

_ No me acuerdo muy bien, la aritmética no se me daba muy bien.

_ Oh, ya veo...

_ Sí.

_ Si no te acuerdas será que te salía bien en seguida.

_ Igual sí, ¿por qué me lo preguntas?

_ Siempre me pareció que a la gente que sabía dividir fracciones le salía todo bien.

_ ¿Qué?

_ Había una niña, Rie. Ni siquiera era buena en matemáticas, pero siempre le salía. Luego creció haciendo exactamente lo que le decían y nunca tuvo problemas. Ahora es madre, tiene dos niños.

_ Vaya.

_ A mí no me salía. Tengo poca voluntad y me obsesiono con los detalles.

El *flashback* que divisamos a continuación comienza con un plano de un examen de matemáticas de fracciones Taeko en su infancia. Todas las respuestas del examen se muestran tachadas con rojo, señalando que están todas incorrectas. Así, durante el resto del *flashback* se narrará la lucha de Taeko por entender las fracciones, durante su quinto grado.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

14. 01:23:30-01:25:10

Desencadenantes: predisposición a recordar, situación paralela, línea de diálogo, narrativa. Mientras Taeko, Toshio y Naoko descienden una colina, Taeko divisa una bandada de cuervos. Entonces, Taeko los mira, corre en su dirección, los señala y dice:

– *“Oh, los cuervos vuelven a casa. El primero...” ¡Al fin he podido decir eso en un pueblo de verdad! Es una frase de una obra que representé en quinto grado.*

Posteriormente, Taeko comienza a relatar a Toshio y a Naoko la historia de su actuación en dicha obra y como, a raíz de esta, casi acaba convirtiéndose en actriz infantil de televisión, entonces se da inicio al *flashback*, que inicia con la línea de Taeko:

– *“Oh, los cuervos vuelven a casa. El primero...”*

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

15. 01:25:30-01:32:36

Desencadenantes: predisposición a recordar, narrativa. Tras un regreso al presente del *flashback* anterior, Taeko profundiza aún más en la historia de cómo casi logró convertirse en una actriz infantil de televisión, para regresar de nuevo al *flashback*, que nos enseña a un productor de televisión yendo a hablar con la madre de Taeko para contratarla.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

16. 01:40:03-01:41:02

Desencadenante: predisposición a recordar. Tras la insistencia de tres de los trabajadores del campo de que Taeko se quede en el campo y se case con Toshio, ella sale corriendo, abrumada por la situación. En el medio de la noche, comienza a llover, y es entonces que recuerda, mediante una superposición temporal, a Abe, su compañero de primer grado que le dice:

– *No voy a estrecharte la mano.*

Como vemos, no se encuentra ninguna conexión evidente entre la situación presente y la escena de transgresión temporal, que pueda ser considerada un desencadenante de el recuerdo de Abe.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: *flashback* sonoro, recursos extra-diegéticos. Si bien esta secuencia podría ser tomada como tres *flashbacks* distintos, ya que en tres ocasiones es interrumpido por un primer o primerísimo primer plano de Taeko, lo consideramos un único *flashback* debido a la continuidad que le otorga el uso del *flashback* sonoro. La transgresión de la temporalidad comienza a través de un *flashback* sonoro en el que se escucha a las compañeras de primaria de Taeko hablando. Posteriormente se ve en cuadro a Abe, un compañero de la escuela de Taeko para luego volver a la Taeko adulta, continuando el *flashback* sonoro y haciéndose un *travelling in*. A continuación, se divisa la fuente del *flashback* sonoro, también mediante el uso de la superposición temporal: divisamos a Taeko y a sus compañeras hablando. Finalmente, luego de un nuevo primer plano de Taeko, volvemos a ver a Abe, parado frente a ella.



Imagen 55. Tiempo presente: campo larguísimo de Taeko. Comienza el *flashback* sonoro.



Imagen 56. Tiempo presente: primer plano de Taeko de espaldas.



Imagen 57. Tiempo presente, Taeko se gira, buscando el origen de las voces.

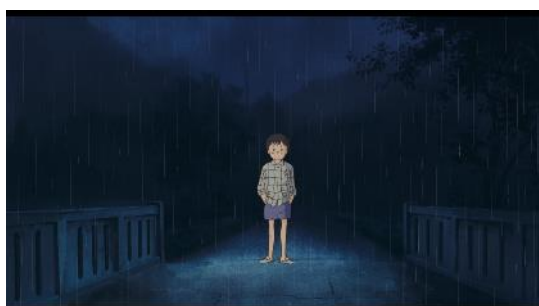


Imagen 58. Tiempo extra-diegético: Abe, el compañero de primaria de Taeko, se encuentra parado frente a ella.



Imagen 59. Tiempo extra-diegético: primer plano de Taeko, comienza el *travelling in*. Continúa el *flashback* sonoro.

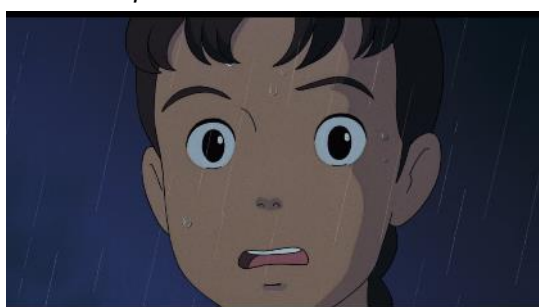


Imagen 60. Tiempo extra-diegético: el *travelling in* concluye en un primerísimo primer plano de Taeko. Continúa el *flashback* sonoro.



Imagen 61. Tiempo extra-diegético: las compañeras de Taeko de primaria, le hablan a su versión de quinto grado.



Imagen 62. Tiempo extra-diegético: primerísimo primer plano de Taeko. Concluye el flashback sonoro.



Imagen 63. Tiempo extra-diegético: primer plano de Abe, mirando en dirección a Taeko.

17. 01:46:27-01:46:33

Desencadenantes: predisposición a recordar, narrativa. Dentro del auto de Toshio, bajo la lluvia, Taeko comienza a describirle a Abe, su compañero de primaria. Durante el transcurso de su descripción, vemos una imagen de Abe, caminando, que se dibuja en el parabrisas frente a ambos.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos. Se realiza una sobreimpresión de la imagen de Abe, del pasado, sobre el parabrisas en donde Taeko y Toshio están mirando, mientras Taeko habla acerca de él.



Imagen 64. Tiempo presente: Taeko y Toshio miran hacia el frente. Taeko comienza a hablar sobre Abe.



Imagen 65. Tiempo extra-diegético: sobreimpresión de Abe sobre el parabrisas.

18. 01:47:39-01:48:46

Desencadenantes: predisposición a recordar, línea de diálogo. Toshio y Taeko continúan la conversación acerca de Abe en el auto. Toshio le da a Taeko una nueva perspectiva sobre por qué no quiso darle la mano para despedirse de ella cuando se cambió de escuela, lo que sí hizo con el resto de sus compañeros, explicándole que seguramente estaba enamorado de ella. La línea de diálogo que desencadena el *flashback*, es la de Toshio diciendo:

_ No debía querer darle la mano a nadie, pero a ti fue a la única que te lo confesó.

Entonces se muestra un *flashback* que surge nuevamente frente a ellos, con una superposición temporal, pero que luego se sumerge completamente en el pasado. En éste, se muestra a Abe, junto a su padre, caminando en dirección a Taeko de quinto grado.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Música, recursos extra-diegéticos.



Imagen 66. *Tiempo extra-diegético: Abe y su padre caminan frente al auto de Toshio.*



Imagen 67. *Tiempo pasado: se produce el fundido encadenado del fondo y la totalidad de la imagen pasa a ser parte del pasado.*

19. 01:54:51-01:58:09

Desencadenante: memoria anónima. En este caso particular, consideramos que la superposición temporal no surge de los recuerdos de Taeko, sino de la propia narrativa. Esto se debe a que a pesar de que todo el film se vea atravesado por la predisposición de la protagonista a recordar, resulta sencillo determinar que las imágenes mostradas no forman parte de su memoria. No se trata de recuerdos, sino de personajes del pasado traídos al presente, y que interactúan con el mismo como si estuviesen allí.

Así, vemos a la Taeko de quinto grado y sus compañeros del colegio acompañarla a bajar del tren, subirse a otro y regresar a la granja de donde se estaba yendo.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos. En este caso, también se cuenta con la presencia de música, aunque esta comienza con una antelación significativa en relación al inicio del *flashback*, pero sí coincide con la aparición de los primeros créditos finales. Por este motivo, no consideraremos a la música como un recurso para la introducción del *flashback*.

Si bien pasado y presente no interactúan en la totalidad de los planos presentes en esta secuencia, lo consideraremos como un único *flashback*. Esto se debe a que la manera en la que se plantea el montaje de la secuencia, da a entender que, en aquellos planos en los que no se divisa a los niños que forman parte del pasado narrativo, éstos se encuentran, simplemente, fuera de campo, pero continúan estando en el mismo espacio geográfico del presente narrativo.



Imagen 68. Tiempo presente: primer plano de Taeko.



Imagen 69. Tiempo extra-diegético: campo largo del tren en donde se encuentra Taeko en el presente, y sus compañeros de primaria observándola.

Dimensión 2: técnica

1. 00:02:22-00:03:28

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Pasaje de plano americano de Taeko al de los estudiantes de su colegio de la infancia.



Imagen 70. Tiempo presente: plano americano de Taeko.



Imagen 71. Tiempo pasado: plano americano de estudiantes del colegio de la infancia de Taeko.

2. 00:03:40-00:05:30

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Paso de un plano americano conjunto de un grupo de personas saliendo del tren, a primer plano de Nanako, la hermana mayor de Taeko, comiendo una sandía. Si bien Taeko es parte del grupo de personas que se bajan del tren, esta sale del campo de visión antes de acontecer la transición al pasado.



Imagen 72. Tiempo presente: plano americano conjunto de gente (incluyendo a Taeko) saliendo del tren.



Imagen 73. Taeko camina hacia fuera de campo.



Imagen 74. La gente continúa bajando del tren, una vez que Taeko ya ha salido del plano.



Imagen 75. Tiempo pasado: primer plano de Nanako comiendo sandía.

3. 00:06:44-00:06:46

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Pasaje de un campo largo de la habitación de Taeko, incluyéndola en el encuadre, a un primer plano conjunto del pasado de Taeko mirando a sus dos hermanas.



Imagen 76. Tiempo presente: campo largo de la habitación de Taeko.



Imagen 77. Tiempo pasado: primer plano de Taeko y sus hermanas.

4. 00:07:05-00:08:28

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, corte seco. Se pasa de un primer plano de Taeko a dos planos de campo larguísimo de un tren en tiempo pasado, en donde no se divisa ningún personaje. Posteriormente se muestra un plano en el interior del tren, en donde vemos a Taeko y a su abuela encuadrados en media figura.



Imagen 78. Tiempo presente: primer plano de Taeko.



Imagen 79 y 80. Tiempo pasado: planos de campo larguísimos del tren.



Imagen 81. Tiempo pasado: media figura de Taeko y su abuela dentro del tren.

5. 00:08:42-00:12:56

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Pasaje de un campo medio de Taeko a un plano detalle de una piña.

6. 00:13:20-00:13:50

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

7. 00:14:08-00:18:34

Recursos técnicos usados para la transición temporal: fundido encadenado. Tras presenciar un plano de Taeko, seguido del de la niña que está observando, se produce un corte seco. A continuación, vemos nuevamente una imagen de temporalidad indefinida tratándose esta, según relata la voz en *over*, de la banda favorita de la protagonista, *The Tigers*, la cual aún no existía en la época de su niñez, en la que tiene lugar el *flashback*. En el siguiente plano, al cual nos adentramos luego de un **fundido encadenado**, consta de una imagen fija de Taeko leyendo su redacción frente a la clase. En el plano siguiente, comienza la acción del *flashback*, con un primer plano de

Taeko hablándole a su madre sobre la repercusión de su redacción y manteniéndose la narración de la voz en over que se superpone, en un inicio, al diálogo de la Taeko de quinto grado.



Imagen 82. Tiempo presente, plano de Taeko observando fuera de campo, mientras se escucha la voz en over.



Imagen 83. Tiempo presente: campo medio de una niña cuidando el equipaje. La voz en over continúa.



Imagen 84. Tiempo indefinido: imagen de la banda favorita de Taeko. La voz en over continúa.



Imagen 85. Fundido encadenado. Pasaje del tiempo indefinido al pasado.



Imagen 86. Tiempo pasado: campo largo de Taeko leyendo una redacción en la escuela.



Imagen 87. Tiempo pasado: Taeko habla con su madre, mientras se superpone la voz en over.

16. 00:19:18-00:28:47

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Se corta de un plano americano de Taeko, a un campo largo de un pasillo de su colegio de la infancia.



Imagen 88. Tiempo presente: plano americano de Taeko.



Imagen 89. Tiempo pasado: campo largo del pasillo del colegio de Taeko.

8. 00:29:29-00:29:38

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

9. 00:29:56-00:30:03

Recursos técnicos usados para la transición temporal: transformación de la iluminación. Tras producirse una transformación en la iluminación del tren, justificada por el ingreso en un túnel, se produce el *flashback*.



Imagen 90. Tiempo presente: plano largo del pasillo vacío del tren.



Imagen 91. Tiempo presente: plano largo del pasillo del tren en el que se modifica la iluminación.



Imagen 92. Tiempo extra-diegético: plano largo del pasillo del tren en el tiempo presente con Taeko y sus compañeros del colegio del pasado que corren desde el

10. 00:30:15-00:38-09

Recursos técnicos usados para la transición temporal: *travelling in*, primer plano, transformación de la iluminación. Adicionalmente, observamos una transición que podría considerarse una variación de lo que Martin (2002) llama "***travelling vertical***"¹¹. Se trata de un desplazamiento de la imagen, en la que la primera se desliza hacia la parte baja del cuadro y es reemplazada por una segunda que surge desde la parte superior del encuadre, hasta ocupar la totalidad del mismo. Ambas imágenes están separadas por un cuadro en negro.



Imagen 93. Tiempo presente: Taeko recostada encuadrada en media figura. Se escuchan voces de niño del tiempo pasado. Comienza el *travelling in*.

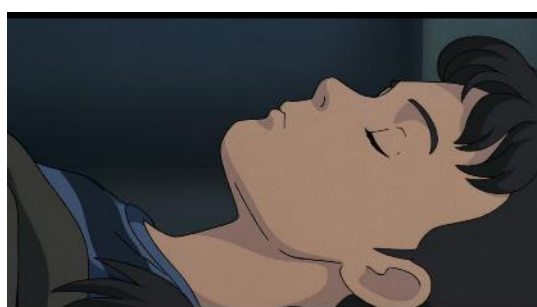


Imagen 94. Tiempo presente: el *travelling in* concluye en un primer plano de Taeko. Continúa el flashback sonoro.



Imagen 95. Tiempo presente: transformación de la iluminación, manteniendo el primer plano de Taeko. El flashback sonoro continúa. La imagen comienza a desplazarse hacia la parte inferior del cuadro.

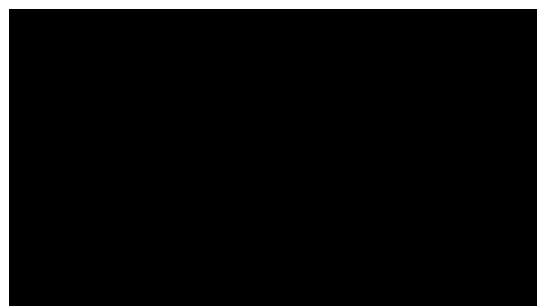


Imagen 96. Tiempo indefinido: La imagen de Taeko se desliza hacia abajo, el cuadro queda totalmente negro. Continúa el flashback sonoro.

¹¹ Se trata de un "desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento", realizado en un eje vertical. (Martin, 2002, p.54). La diferencia, en este caso, es que el desplazamiento es realizado por el movimiento de la propia imagen, y no por la cámara.



Imagen 97. Tiempo pasado: comienza a deslizarse desde la parte superior del plano, la imagen de los compañeros de escuela de Taeko.



Imagen 98. Tiempo pasado: la imagen del pasado termina de deslizarse, ocupando la totalidad de la pantalla.

11. 00:57:24-01:03:36

Recursos técnicos usados para la transición temporal: travelling in, paneo rápido. La cámara comienza en un campo largo en el que se divisa a Taeko, Naoko y su madre en una especie de granero. La cámara va acercándose, culminando en plano americano de Taeko, que ahora se encuentra sola. Comienza un *flashback* sonoro en el que se escucha la voz de Yaeko, la hermana de Taeko. Taeko se voltea, buscando el origen de la voz, acción que es seguida por la cámara con un paneo rápido, que culmina en un plano en el que se observa a la familia de Taeko en tiempo pasado, sentados en la mesa, a través de una puerta que forma parte del granero.

12. 01:07:57-01:14:29

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, corte seco. Se observa un primer plano de Taeko en el presente mirando hacia abajo, seguido de un plano detalle de su examen de matemáticas en tiempo pasado. Es interesante destacar que el segundo plano pareciera ilustrar el punto de vista subjetivo de Taeko, aunque el mismo se encuentre en el pasado.



Imagen 99. Tiempo presente: primer plano de Taeko mirando hacia abajo.

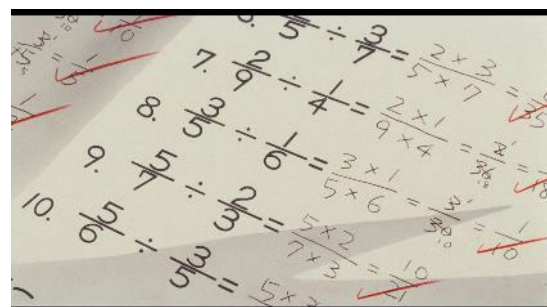


Imagen 100. Tiempo pasado: plano detalle del examen de matemáticas de Taeko.

13. 01:23:30-01:25:10

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, corte seco.

Se pasa de un primer plano de Taeko en el presente a un campo largo en el pasado.



Imagen 101. Tiempo presente: primer plano de Taeko.



Imagen 102. Tiempo pasado: campo largo de Taeko y sus compañeros en el colegio.

14. 01:25:30-01:32:36

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Transición de

un plano americano de Taeko en el presente a un campo largo del pasado



Imagen 103. Tiempo presente: plano americano de Taeko.



Imagen 104. Tiempo pasado: campo largo del exterior de la casa de Taeko.

15. 01:40:03-01:41:02

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano, *travelling in*.

En los lapsos intermedios del *flashback* de temporalidad extra-diegética, se regresa al primer plano de Taeko, al que se le realiza un *travelling in*.

16. 01:46:27-01:46:33

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

17. 01:47:39-01:48:46

Recursos técnicos usados para la transición temporal: *travelling in*, primer plano.

Adicionalmente, se produce un **fundido encadenado**, aunque exclusivamente del fondo del plano que representa el tiempo extra-diegético, para convertirse en una temporalidad exclusivamente pasada.



Imagen 105. *Tiempo presente: mientras Toshio le habla a Taeko, comienza la música y luego el travelling in.*



Imagen 106. *Fin del travelling in.*



Imagen 107. *Tiempo extra-diegético: Abe y su padre caminan frente al auto de Toshio.*



Imagen 108. *Tiempo pasado: se produce el fundido encadenado del fondo y la totalidad de la imagen pasa a ser parte del pasado.*

18. 01:54:51-01:58:09

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano.

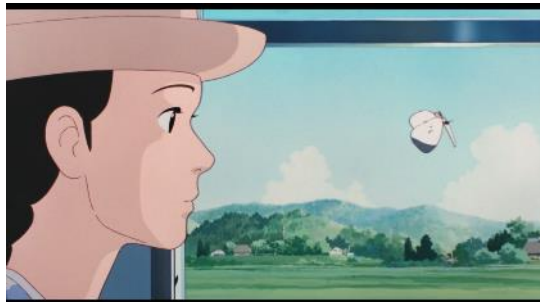


Imagen 109. *Tiempo presente: primer plano de Taeko.*



Imagen 110. *Tiempo extra-diegético: campo largo del tren en donde se encuentra Taeko en el presente, y sus compañeros de primaria observándola.*

Dimensión 3: estructura

1. 00:02:22-00:03:28

Acontecimientos: Taeko, en la oficina en la que trabaja, le menciona a su jefe que se tomará una semana de vacaciones en el campo; él le cuestiona si este viaje está, en realidad, relacionado con cuestiones románticas; Taeko le dice que no y que tan solo le gusta el campo; se desencadena un *flashback* en el comienzo de las vacaciones de verano durante el quinto grado de colegio de Taeko; todos sus amigos le mencionan que se irán al campo, algo que la protagonista buscará conseguir.

- Estructura: ilógica.**
2. 00:03:40-00:05:30
- Acontecimientos:** Taeko desciende de un tren lleno de personas; la voz en *off* de la protagonista, menciona que nació en Tokio, pero que siempre quiso visitar el campo de pequeña; surge un *flashback* en el que la Taeko de quinto grado lucha con su familia para que le permitan ir a visitar el campo.
- Estructura: lógica.**
3. 00:06:44-00:06:46
- Acontecimientos:** Taeko habla por teléfono con su hermana mayor, quien le menciona que, en lugar de ir al campo, debería ir a un lugar más lujoso; Surge un *flashback* en el que la hermana mayor de Taeko le dice que también podría conocer a “alguien agradable”.
- Estructura: lógica.**
4. 00:07:05-00:08:28
- Acontecimientos:** la hermana mayor de Taeko le menciona, a través del teléfono, que está anclada en el pasado por guardarle rencor tras haberle propuesto conocer a alguien cuando aún estaba en quinto grado, en su viaje a una casa de baños en Atami; surge un *flashback* que muestra el viaje que Taeko hizo durante el verano de su quinto grado a la casa de baños.
- Estructura: lógica.**
5. 00:08:42-00:12:56
- Acontecimientos:** Taeko, en la estación de trenes pasa caminando frente a una tienda de fruta y observa algunas piñas que allí se venden; surge un *flashback* que muestra la experiencia de Taeko y su familia al probar la piña por primera vez.
- Estructura: lógica.**
6. 00:13:20-00:13:50
- Acontecimientos:** Mientras Taeko ingresa a la plataforma de trenes, su voz en *off* relata que el año en el que visitó la casa de baños y en el que probó la piña por primera vez, fue el año en el que *Los Beatles* visitaron Japón y los grupos musicales se pusieron de moda; surge un *flashback* de Nanako, la hermana mayor de Taeko, quien tiene en su habitación un poster de *Los Beatles*; la voz en *off* menciona que Nanako siempre era la primera en probar todas las modas.
- Estructura: lógica.**
7. 00:14:08-00:18:34
- Acontecimientos:** Taeko, sentada en la plataforma del tren, menciona que, si bien 1966 fue un año memorable para sus hermanas, ella solo estaba en quinto grado; Taeko mira a una niña sentada en el piso, junto a un montón de maletas; se muestra una fotografía de la banda de *The Tigers*, la banda preferida de Taeko; Se desencadena un *flashback* de Taeko en su escuela, seguido de ella en su casa

hablándole a su madre sobre lo bien que le ha ido con una redacción; la voz en *off* nos menciona que no debutaría hasta más tarde y que lo único que hacía era ir de la escuela a su casa, y que apenas poseía sueños.

Estructura: lógica.

8. 00:19:18-00:28:47

Acontecimientos: Taeko ingresa al tren y encuentra su asiento; la voz en *off* de Taeko, comienza a enumerar una serie de recuerdos de su quinto grado y menciona que incluso las cosas más triviales ocuparon su mente, como si de una película se tratara; se desencadena un *flashback* en el que se muestra el enamoramiento de Taeko y un niño de una clase superior a la suya.

Estructura: lógica.

9. 00:29:29-00:29:38

Acontecimientos: Taeko mira a través de la ventana del tren; su voz en *off* menciona que no pretendía llevarse a su “yo de quinto grado” en su viaje con ella, pero que, una vez revivido el recuerdo, no se daría por vencido fácilmente; surge un *flashback* en forma de superposición temporal, en el que la Taeko de quinto grado se asoma por una de las cortinas de los camarotes del tren.

Estructura: lógica.

10. 00:29:56-00:30:03

Acontecimientos: Taeko, se levanta de su asiento junto a la ventana e ingresa a su camarote del tren; luego de atravesar un túnel, los compañeros de quinto grado de Taeko, atraviesan corriendo el vagón del tren.

Estructura: ilógica.

11. 00:30:15-00:38:09

Acontecimientos: Taeko se encuentra acostada en su camarote del tren; su voz en *off* se pregunta por qué es específicamente su quinto grado el que la acecha a través de sus recuerdos; surge un *flashback* en el que Taeko se entera de lo que es la menstruación y en el que se muestra la vergüenza que eso le había significado en su interacción con los niños de su escuela.

Estructura: ilógica.

12. 00:57:24-01:03:36

Acontecimientos: Taeko ayuda a su amiga Naoko y a su madre a cargar algunas cosas a través de un granero; Naoko le pide a su madre que le compre unas zapatillas Puma, ya que todas sus amigas tienen una, pero su madre se niega; Taeko ríe; se desencadena un *flashback* en el que Taeko de quinto grado pidiéndole regalos a su padre y a sus hermanas regañándola por pedir cosas sin parar.

Estructura: lógica.

13. 01:07:57-01:14:29

Acontecimientos: Taeko le pregunta a Toshio si en la escuela conseguía dividir fracciones fácilmente; Taeko le comenta a Toshio que cree que quienes conseguían hacer esa cuenta matemática sin dificultad, podrían tomar decisiones de vida fácilmente, algo que no le sucedía a ella, pues tiene muy poca voluntad y se obsesiona con los detalles; se desencadena un *flashback* en el que se muestran las dificultades de Taeko con la división de fracciones en quinto grado.

Estructura: lógica.

14. 01:23:30-01:25:10

Acontecimientos: Taeko, Toshio y Naoko pasean en el campo y se detienen a apreciar el paisaje; aparecen cuatro cuervos volando a lo lejos; Taeko, señalando hacia los cuervos dice “Oh, los cuervos vuelven a casa. El primero...”, mencionando que al fin pudo decir eso en la vida real; Taeko le aclara a Toshio y a Naoko que se trata del diálogo que le tocó decir en una obra de teatro en quinto grado; luego de compartir algunos comentarios, Taeko les menciona que en esa obra podría haberse convertido en estrella a pesar de haber tenido un papel secundario con una única frase; Naoko sugiere que debe haber sido porque inventó más frases para el diálogo; tras la respuesta afirmativa de Taeko, se desencadena un *flashback* que muestra la experiencia de Taeko en la obra de teatro que estaba mencionando.

Estructura: lógica.

15. 01:25:30-01:32:36

Acontecimientos: Taeko les cuenta a Toshio y Naoko que, luego de la obra, le preguntaron a su madre si realmente era actriz y menciona que pasó algo aún más fantástico; se muestra un *flashback* en el que un agente va a la casa de Taeko para ofrecerle un papel en una obra como actriz infantil.

Estructura: lógica.

16. 01:40:03-01:41:02

Acontecimientos: Taeko se escapa de la granja en donde estaba debido a la insistencia de algunos de los trabajadores en quedarse a vivir en el campo y casarse con Toshio; Taeko camina por las calles abrumada por la idea de ser la mujer de un granjero, algo que menciona no haberse planteado; posteriormente, la voz en *off* de Taeko menciona la molestia y vergüenza que le producía haberse tomado el trabajo como un juego o algo divertido, siendo que en realidad era un trabajo realmente duro para las personas que vivían ahí; comienza a llover; se desencadena un *flashback* en el que Abe, un compañero de quinto grado de Taeko, le dice que no le dará la mano para despedirse.

Estructura: ilógica.

17. 01:46:27-01:46:33

Acontecimientos: Taeko se encuentra en el auto de Toshio; la protagonista le describe a Abe, su compañero de primaria; sobre el parabrisas, frente a ambos, se observa un *flashback* que muestra a Abe caminando.

Estructura: lógica.

18. 01:47:39-01:48:46

Acontecimientos: Toshio le explica a Taeko que puede que su percepción sobre Abe haya sido errónea, siendo que ella pensaba que la odiaba, pero en realidad Abe estaba enamorado de ella; surge un *flashback* en el que se observa a Abe caminando junto a su padre; al pasar frente a Taeko, Abe escupe el piso; posteriormente Taeko sigue su camino hacia el lado contrario, imitando la actitud de Abe.

Estructura: ilógica.

19. 01:54:51-01:58:09

Acontecimientos: Taeko se encuentra en el tren de regreso a Tokio; desde detrás de su rostro, surge una mariposa; posteriormente, todos los compañeros de Taeko, incluyéndola a ella misma de niña, aparecen en el vagón del tren; los niños del pasado la acompañarán en su regreso al campo y su reencuentro con Toshio.

Estructura: ilógica.

Unidad de análisis 2: *flashback per se*

Dimensión 1: narrativa

1. 00:02:22-00:03:28

Presencia de antropocentrismo: el protagonismo de este *flashback* es dado a Taeko y a su insistencia para viajar a un destino rural en el verano como sus compañeros de primaria.

2. 00:03:40-00:05:30

Presencia de antropocentrismo: el *flashback* presentado, muestra una discusión en la mesa familiar de la Taeko de quinto grado acerca de las alternativas para viajar durante las vacaciones, y llegando a la solución de que Taeko irá junto a su abuela a un lugar de aguas termales. En la escena siguiente, aún durante el *flashback*, Taeko hace ejercicios en el parque con una amiga que le menciona que ella también viajará y que es un buen momento para irse, ya que no quedará nadie durante el verano.

3. 00:06:44-00:06:46

Presencia de antropocentrismo: el *flashback* consiste en un recuerdo de Taeko, en donde su hermana le sugiere que podría conocer a alguien agradable en su viaje a la casa de aguas termales.

4. 00:07:05-00:08:28
Presencia de antropocentrismo: Taeko es quien posee el protagonismo. El *flashback* muestra el viaje de la niña a Atami y su temprano retorno a Tokio por haberse desmayado en su recorrido por los distintos baños debido al vapor que abundaba en ellos.
5. 00:08:42-00:12:56
Presencia de antropocentrismo: si bien la piña tiene una gran importancia en este *flashback*, lo que es narrado es cómo Taeko y su familia interactúa y genera expectativas alrededor de la fruta. Así, el protagonismo lo tiene Taeko y su familia y no la piña.
6. 00:13:20-00:13:50
Presencia de antropocentrismo: Nanako y Yaeko, las hermanas mayores de Taeko, son las protagonistas de este *flashback*. Aquí nos enteramos de sus gustos durante la época de la niñez de Taeko.
7. 00:14:08-00:18:34
Presencia de antropocentrismo: el *flashback* ilustra el disgusto de Taeko por ciertos alimentos en la época del colegio.
8. 00:19:18-00:28:47
Presencia de antropocentrismo: se muestra la relación de Taeko con un alumno de su colegio un año mayor que ella, estando enamorados el uno del otro.
9. 00:29:29-00:29:38
Presencia de antropocentrismo: la Taeko de quinto grado hace una breve aparición en el tren en el que Taeko adulta se encuentra.
10. 00:29:56-00:30:03
Presencia de antropocentrismo: los compañeros de escuela de Taeko de quinto grado corren por el vagón del tren en el que se encuentra Taeko adulta.
11. 00:30:15-00:38:09
Presencia de antropocentrismo: el *flashback* muestra los primeros encuentros de Taeko con el concepto de la menstruación y lo que eso significó en su relación con sus compañeras mujeres y hombres.
12. 00:57:24-01:03:36
Presencia de antropocentrismo: el *flashback* es protagonizado por Taeko, mostrándose sus caprichos de la infancia, y cómo estos le llevaron a recibir un golpe por parte de su padre.
13. 01:07:57-01:14:29
Presencia de antropocentrismo: Taeko recuerda su dificultad para resolver divisiones de fracciones en la primaria.

14. 01:23:30-01:25:10

Presencia de antropocentrismo: se muestra el compromiso de Taeko por destacar en una obra de su escuela.

15. 01:25:30-01:32:36

Presencia de antropocentrismo: somos testigos de cómo Taeko es negada a sus sueños de ser actriz infantil.

16. 01:40:03-01:41:02

Presencia de antropocentrismo: en este caso, Abe, el compañero de primaria de Taeko, es el protagonista del *flashback*. Ella recuerda cómo éste se negó a estrecharle la mano y cómo sus compañeras hablaban mal de él a sus espaldas.

17. 01:46:27-01:46:33

Presencia de antropocentrismo: el *flashback* nos muestra una superposición de Abe, el compañero de primaria de Taeko, sobre el parabrisas del auto en el que Taeko y Toshio se encuentran en el presente.

18. 01:47:39-01:48:46

Presencia de antropocentrismo: Taeko y Abe son los protagonistas de este *flashback* que escenifica un encuentro que tuvieron durante la infancia.

19. 01:54:51-01:58:09

Presencia de antropocentrismo: los compañeros de Taeko, junto a su versión de quinto grado, aparecen en el presente, mediante una superposición temporal, para ayudarla a volver al campo y reencontrarse con Toshio.

Dimensión 2: estructura

1. 00:02:22-00:03:28

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. El circuito de recolección no se resuelve.



Imagen 111. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 112. Fin del circuito de recolección.

2. 00:03:40-00:05:30

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. El circuito de recolección no se resuelve.



Imagen 113. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 114. Fin del circuito de recolección.

3. 00:06:44-00:06:46

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback subjetivo. El circuito de recolección se resuelve, regresando al mismo contexto espacio-temporal, y mostrándose tanto al inicio como al final del circuito a Taeko, el personaje que recuerda. Adicionalmente, nos encontramos frente a un *flashback* de una duración significativamente corta, de aproximadamente 2 segundos.



Imagen 115. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 116. Fin del circuito de recolección.

4. 00:07:05-00:08:28

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección.



Imagen 117. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 118. Fin del circuito de recolección.

5. 00:08:42-00:12:56

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección.



Imagen 119. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 120. Fin del circuito de recolección.

6. 00:13:20-00:13:50

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección.



Imagen 121. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 122. Fin del circuito de recolección.

7. 00:14:08-00:18:34

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. En este caso sí se cumple el circuito de recolección, regresando a un momento del presente narrativo muy similar al que se muestra previo al inicio del *flashback*, y estando aún en los andenes del tren. No obstante, la duración del *flashback*, de cerca de 4min 30seg, sin interrupciones, nos da a entender que no forma parte de la memoria del personaje, sino que es un *flashback* al servicio de la narración.

8. 00:19:18-00:28:47

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección.



Imagen 123. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 124. Fin del circuito de recolección.

9. 00:29:29-00:29:38

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Si bien el *flashback* comienza siendo sonoro, indicando un aspecto subjetivo del mismo, la Taeko de quinto grado rompe la cuarta pared y mira en dirección a la cámara, haciendo claro que el *flashback* surge en función de la narrativa y no de los recuerdos de Taeko.



Imagen 125. Taeko de quinto grado mirando a cámara.

10. 00:29:56-00:30:03

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Más allá de no existir circuito de recolección y que la fidelidad de las imágenes pareciera ser cercana a cuando fue tiempo presente, también se observa una ruptura de la cuarta pared.



Imagen 126. Compañeros de quinto grado de Taeko mirando a cámara.

11. 0:30:15-00:38-09

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. Si bien el *flashback* comienza siendo sonoro y el circuito de recolección se cumple, la duración del cuerpo del *flashback* resulta demasiado prolongada como para tratarse de una imagen mental de Taeko. El *flashback* dura aproximadamente ocho minutos, y consta de varias escenas que se presentan ininterrumpidas.

12. 00:57:24-01:03:36

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. En este caso, estamos frente a un *flashback* cuyo inicio implica, un *flashback* sonoro, una posterior superposición temporal muy breve y, finalmente, nos vemos inmersos completamente en el tiempo pasado. Tras un primer vistazo, podría considerarse que la imagen de superposición temporal no posee una gran fidelidad en relación a cuando el momento pasado era presente, sin poderse divisar claramente ninguno de los rostros de los cuatro personajes del recuerdo, convirtiendo al *flashback* en subjetivo. Sin embargo, la posterior inmersión total en el pasado, la ausencia de resolución del circuito de recolección, la extensa duración de seis minutos y el hecho de estar conformado por diversas escenas consecutivas, convierten a este *flashback* en uno objetivo.



Imagen 127. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 128. Fin del circuito de recolección.



Imagen 129. Momento de superposición temporal.

13. 01:07:57-01:14:29

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. No se resuelve el circuito de recolección.



Imagen 130. Inicio del circuito de recolección.



Imagen 131. Fin del circuito de recolección.

14. 01:23:30-01:25:10

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. Si bien el circuito de recolección se resuelve, la duración del *flashback* (dos minutos y veinte segundos) y su composición de diversas escenas lo transforman en objetivo. Adicionalmente, como vemos al final del circuito de recolección, divisamos que lo que vimos previamente en forma de *flashback* constaba en una narración de Taeko y, como menciona Luchoomun (2012), no es posible relatar y recordar al mismo tiempo. Esto imposibilita que este *flashback* sea subjetivo.

15. 01:25:30-01:32:36

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. El caso es el mismo que el anterior. Se resuelve el circuito de recolección y el *flashback*, que consta de la narración de Taeko, tiene una duración prolongada e ininterrumpida, de aproximadamente siete minutos.

16. 01:40:03-01:41:02

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback subjetivo. En esta oportunidad nos encontramos frente a una superposición temporal, en la que se observa un claro circuito de recolección que se resuelve. Las imágenes del pasado se muestran de manera interrumpida y entrecortada, viéndose intercaladas con primeros planos de Taeko, el personaje que recuerda o, en este caso, ve sus recuerdos personificarse frente a ella. Adicionalmente, las figuras del pasado no se ven transgredidas por el presente, lo que se ve representado por la lluvia: Taeko en el presente está mojada pero la lluvia no pareciera afectar a los personajes que se encuentran frente a ella.



Imágenes 132 a 137. planos del flashback según su orden de aparición.

17. 01:46:27-01:46:33

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. En este caso, la superposición temporal que se muestra en el parabrisas está siendo narrada por Taeko: mientras Taeko describe a Abe, éste se va dibujando sobre el parabrisas.

18. 01:47:39-01:48:46

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. En la primera parte del *flashback*, en la que se presencia una superposición temporal, los personajes se ven con gran nivel de detalle, lo que podemos corroborar tras luego sumergirnos completamente en el pasado, en la que Abe y su padre se mantienen exactamente iguales. Adicionalmente, el *flashback*, si bien no tiene una duración demasiado larga, es ininterrumpido y continuo, durando cerca de un minuto, sin volver nunca al presente.



Imagen 138. *flashback con superposición temporal.*



Imagen 139. *Flashback en el pasado.*

19. 01:54:51-01:58:09

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Se trata, en este caso, de un *flashback* mostrado en su totalidad mediante una superposición temporal. Lo que nos permite catalogarlo como objetivo es, por un lado, la fidelidad de las imágenes con el pasado y, por otro, la interacción que tienen estos personajes con los elementos del presente, haciendo, por ejemplo, que un autobús frene y espere a Taeko y que Toshio se tropiece para caer en sus brazos.



Imagen 140. *Los compañeros de quinto grado de Taeko detienen un bus.*



Imagen 141. *Los compañeros de quinto grado de Taeko hacen que el bus la espere.*



Imagen 142 y 143. *Un compañero de quinto grado de Taeko hace tropezar a Toshio para que caiga en sus brazos.*



Unidad de análisis 3: *flashback* en el contexto global del film

1. 00:02:22-00:03:28

Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Muestra cómo se despierta en Taeko, durante su infancia, el interés por el campo, interés que la lleva en la actualidad a elegir (por segundo año consecutivo) vacacionar en el campo.

2. 00:03:40-00:05:30

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). Cuenta la primera intención (fallida) de Taeko de visitar el campo. Finalmente acabará yendo junto a su abuela a un lugar de aguas termales. Ninguna decisión del presente de Taeko pareciera estar relacionada a este recuerdo.

3. 00:06:44-00:06:46

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). En este caso, se nos revela una dimensión de Nanako, la hermana mayor de Taeko, que, como nos muestra el *flashback*, intenta buscarle pareja desde que ella era una niña. Aquí, nada de lo revelado en el *flashback* le sirve a Taeko para justificar su accionar en el presente ni tomar decisiones con un peso significativo que permita a la historia avanzar.

4. 00:07:05-00:08:28

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). El *flashback* nos muestra la experiencia de Taeko en sus vacaciones en los baños termales de Atami, el que termina antes de lo planeado, por desmayarse Taeko tras pasar demasiado tiempo en estos baños. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.

5. 00:08:42-00:12:56

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). Se muestra cómo todos los integrantes de la familia de Taeko interactúan con la piña, una fruta que, para ese entonces, era extraña en Japón. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.

6. 00:13:20-00:13:50

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). En este caso, las dimensiones reveladas son sobre las hermanas de Taeko. Se relata como Nanako, la mayor, siempre era la primera en probar las nuevas tendencias y cómo Yaeko, la del medio, estaba enamorada de una compañera de su grupo de teatro. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.

7. 00:14:08-00:18:34

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). Muestra, por un lado, el disgusto de Taeko en quinto grado por comer ciertos alimentos. Por otro, revela características de varios de sus compañeros de primaria, principalmente de Tsuneko,

- quien demuestra cierta capacidad de liderazgo. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.
8. 00:19:18-00:28:47
Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). Este *flashback* revela el enamoramiento de la infancia de Taeko con un niño de su escuela. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.
 9. 00:29:29-00:29:38
Comentario al espectador. La ausencia de interacción entre la Taeko del presente y la del pasado y el hecho de que esta última rompa la cuarta pared, hace notar que esto consiste en una especie de guiño al espectador.
 10. 00:29:56-00:30:03
Comentario al espectador. Al igual que en el caso anterior, los niños del pasado invaden el presente, mirando a cámara y no interactuando con la Taeko del presente.
 11. 00:30:15-00:38-09
Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). El *flashback* muestra los primeros encuentros de Taeko con el concepto de la menstruación y lo que eso significó en su relación con sus compañeras mujeres y hombres. La información del *flashback* no presenta motivaciones para el accionar en el presente de Taeko.
 12. 00:57:24-01:03:36
Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Somos testigos de cómo Taeko recibe el que ella menciona como “el primer y único golpe” que su padre le dio, tras su carácter caprichoso de la infancia. Taeko le relata este recuerdo a Naoko para que ésta deje de insistirle a su madre con que le compre unas zapatillas Puma.
 13. 01:07:57-01:14:29
Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Vemos cómo los problemas de Taeko con las fracciones matemáticas hacen que su familia hable en sus espaldas sobre la posibilidad de que no sea una niña normal. Como ella menciona en el presente, ella siempre relacionó esta dificultad con su imposibilidad de seguir una vida acorde a la norma socialmente establecida, justificando así su soltería.
 14. 01:23:30-01:25:10
Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Se nos muestra el compromiso de Taeko por destacar en una interpretación de teatro en el colegio, en la que debió actuar como personaje secundario. Este *flashback*, en conjunto con el que le sigue, sirven para generar un intercambio entre Taeko y Toshio, permitiéndole a la protagonista, entender la forma de ver las cosas de Toshio, dando origen a la conexión que más adelante se fortalecerá.
 15. 01:25:30-01:32:36

Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). El *flashback* revela el sueño frustrado de Taeko de ser una actriz infantil. Junto con el *flashback* anterior, contribuye a crear una conexión entre Taeko y Toshio.

16. 01:40:03-01:41:02

Agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Nos muestra el trauma que generó en Taeko la relación que tenía con Abe, un compañero de quinto grado quien, a pesar de ser ella la única que lo aceptaba, no quiso estrecharle la mano para despedirla al tener que abandonar la escuela. El surgimiento de este recuerdo, será lo que permitirá a Toshio explicarle posteriormente a Taeko que, en realidad, Abe tenía sentimientos hacia ella y creando, a la vez, un paralelismo entre Abe y Toshio, implicando así que Toshio está enamorado de ella.

17. 01:46:27-01:46:33

Comentario al espectador. Se nos muestra una imagen de Abe, el compañero de quinto grado de Taeko, mientras ésta se lo describe a Toshio.

18. 01:47:39-01:48:46

Agente revelador de una dimensión psicológica (emoción). Se nos muestra cómo Taeko comenzó a imitar las conductas de Abe, como menciona posteriormente. Los acontecimientos del pasado no tienen efectos significativos en el presente.

19. 01:54:51-01:58:09

Herramienta para resolver el enigma. Los personajes del pasado surgen en el presente para acompañar a Taeko a su regreso al campo y su reencuentro con Toshio.

Pompoko

Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del *flashback*

Dimensión 1: narrativa

1. 00:45:35-00:46:21

Desencadenante: línea de diálogo. Si bien este *flashback* contiene una voz en *over* que narra las imágenes mostradas, éste comienza luego de haber empezado la narración y no antes, motivo por el cual no clasificamos dicha narración como desencadenante. En cambio, es lo que dice Hayashi, el mapache recién llegado lo que servirá de disparador de la anacronía. Tras la pregunta del reverendo Tsurugame de qué está Hayashi haciendo allí, éste responde:

— ¡Finalmente lo encontré! ¡El lugar de donde venía toda la basura que ha destruido nuestra montaña!

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

2. 01:06:22-01:07:08

Desencadenante: línea de diálogo. Durante la celebración del 999° cumpleaños del maestro Yashimano, uno de los mapaches le pregunta:

_ Maestro, ¿podría volver a narrarnos qué hizo Nasu no Yoichi cuando era joven?

Tras la respuesta afirmativa del maestro, comienza la regresión temporal mediante una superposición temporal.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos. En este caso, el presente se transforma, literalmente, en el pasado. El maestro Yashimano usa sus poderes de transformación para contar una historia del joven samurái Nasu no Yoichi.



Imagen 144. Tiempo presente: primer plano del maestro Yashimano.



Imagen 145 a 148. Tiempo extra-diegético: planos de la transformación del presente en pasado.



Imagen 149. Tiempo pasado: el presente acaba por convertirse totalmente en pasado gracias a los poderes de transformación del maestro Yashimano.

3. 01:47:53-01:50:23

Desencadenantes: lugar, línea de diálogo. El *flashback* consiste en la transformación de la montaña habitada por los mapaches, en lo que era previo al proceso de urbanización, siendo el lugar uno de los desencadenantes. Asimismo, se presencia un diálogo entre los mapaches, en el que acuerdan usar sus poderes para traer el pasado al presente:

- _ *Utilizaremos la fuerza que nos resta para devolverle su forma a la montaña.*
- _ *Comprendo.*
- _ *Nosotros podemos combatir la ilusión de los humanos con la nuestra.*
- _ *Suena bien, yo aún puedo recordar cómo fue.*
- _ *Bien ¡Ese será nuestro último combate!*
- _ *Pero ¿qué ganaremos haciendo eso?*
- _ *¡Será divertido! ¡Nos divertiremos!*
- _ *Si perdemos nuestro sentido de la diversión, no seremos tanukis nunca más.*
- _ *¿Nos ayudarás, Kincho?*
- _ *Claro, aún a riesgo de parecerme a Awa Tokushima.*

Recursos narrativos usados para la transición temporal: recursos extra-diegéticos. Al igual que en el caso anterior, los mapaches usan sus poderes de transformación para traer el pasado al presente.



Imagen 150. Tiempo presente: campo largo de los mapaches.



Imagen 151. Tiempo extra-diegético: los mapaches comienzan a traer el pasado al presente con sus poderes.



Imagen 152 y 153. Tiempo extra-diegético: el presente se combina con el pasado gracias a los poderes de transformación de los mapaches.

Dimensión 2: técnica

1. 00:45:35-00:46:21

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano. Se pasa de un primer plano de un mapache en el presente a un campo largo de un paisaje en el pasado para luego realizarse un *travelling* horizontal y mostrar un camión tirando desechos por un barranco.



Imagen 154. Tiempo presente: primer plano de un mapache.



Imagen 155. Tiempo pasado: campo largo de un paisaje.



Imagen 156. Tiempo pasado: plano largo de un paisaje y un camión vertiendo desechos por el barranco.

2. 01:06:22-01:07:08

Recursos técnicos usados para la transición temporal: primer plano. El primer plano del maestro Yashimano se transforma en un primer plano de Nasu no Yiochi, un personaje del pasado.



Imagen 157. Tiempo presente: primer plano del maestro Yashimano.



Imagen 158. Tiempo extra-diegético: el maestro Yashimano se transforma en Nasu no Yiochi.

3. 01:47:53-01:50:23

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

Dimensión 3: estructura:

1. 00:45:35-00:46:21

Acontecimientos: Tsurugame le pregunta a Hayashi, el mapache recién llegado de dónde viene, a lo que Hayashi responde que viene del otro lado de la montaña, donde había ido a buscar de dónde provenía la basura que estaba destruyendo la montaña; se desencadena un *flashback* que muestra cómo Hayashi descubrió el origen de la basura.

Estructura: lógica.

2. 01:06:22-01:07:08

Acontecimientos: durante la celebración del cumpleaños número 999 del maestro Yashimano, uno de los mapaches le pide que les cuente la leyenda de Nasu no Yiochi; se produce un *flashback* en forma de superposición temporal, en el que el maestro Yashimano muestra la leyenda usando sus poderes de transformación.

Estructura: lógica.

3. 01:47:53-01:50:23

Acontecimientos: los mapaches son derrotados por los humanos y pierden la montaña; se produce un diálogo en el que los mapaches planean usar sus poderes para devolverle su forma a la montaña como último combate; se produce un *flashback* a través de una superposición temporal, en la que la montaña vuelve a ser como era antes.

Estructura: lógica.

Unidad de análisis 2: *flashback* per se

Dimensión 1: narrativa

1. 00:45:35-00:46:21

Ausencia de antropocentrismo: el protagonista del *flashback*, en este caso, es Hayashi. En éste se nos muestra la travesía del mapache para develar el origen de los desechos que contaminan la montaña.

2. 01:06:22-01:07:08

Presencia de antropocentrismo: si bien los mapaches son los que protagonizan este *flashback*, lo hacen usando sus poderes de transformación para convertirse en humanos. Así, el maestro mapache mostrará la leyenda japonesa del luchador humano Nasu no Yoichi.

3. 01:47:53-01:50:23

Ausencia de antropocentrismo: la protagonista en este *flashback* es la montaña. Se presencia el uso de poder de los mapaches para transformar la actual montaña en lo que era en los momentos previos a la urbanización.

Dimensión 2: estructura

1. 00:45:35-00:46:21

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback objetivo. El *flashback* es narrado por una voz en *over* de un personaje del presente.

2. 01:06:22-01:07:08

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Los elementos del pasado transgreden al presente mediante los poderes de transformación del maestro Yashimano.

3. 01:47:53-01:50:23

Circuito de recolección: no definido.

Flashback objetivo. Los elementos del pasado transgreden al presente, transformándolo por completo, gracias a los poderes de transformación de los mapaches.

Unidad de análisis 3: *flashback* en el contexto global del film

1. 00:45:35-00:46:21

Cita de conocimientos colectivos, agente revelador de una dimensión psicológica (motivación). Este *flashback* cumple una doble función narrativa. Por un lado, cuenta la situación que está ocurriendo del otro lado de la montaña en la que viven los mapaches, en relación a la contaminación del agua y la tierra gracias a los desechos de la urbanización de los humanos. De esta manera, nos brinda información sobre la situación actual del mundo del film, siendo esto una cita de conocimientos colectivos. Por otro lado, también se nos muestran aspectos psicológicos de Hayashi, el personaje recién llegado, quien ha estado intentando descubrir el origen de estos desechos. Luego de los relatos de Hayashi, el resto de los mapaches decide unir esfuerzos para salvar ambos lados de la montaña.

2. 01:06:22-01:07:08

Comentario al espectador. El *flashback* narra la historia del samurái Nasu no Yoichi, quien fue jefe militar durante el final de la era Heian¹². La historia de este samurái, poseía una increíble puntería con el arco y flecha es conocida entre algunos espectadores japoneses.

3. 01:47:53-01:50:23

Manifestación de nostalgia. Existe una clara manifestación de nostalgia, que trae el pasado utópico de los mapaches, en el que vivían libres en la montaña, en oposición al presente en el que la urbanización ha reducido al mínimo el lugar en el que los mapaches pueden vivir.

¹² <https://es-academic.com/dic.nsf/eswiki/846198>

El viaje de Chihiro

Unidad de análisis 1: secuencia de introducción del *flashback*

Dimensión 1: narrativa

1. 01:25:18-01:25:21

Desencadenante: parecido visual. Exactamente el mismo plano del presente se muestra en el pasado incluyendo, en ambos, la mano de Chihiro asegurando el cuerno de Haku.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: Recursos extra-diegéticos. Luego de mostrarse un plano con la figura entera de Chihiro sobre Haku convertido en dragón, se pasa a un plano detalle de la mano de Chihiro afirmándose al cuerno de Haku. Es entonces cuando empieza a entrar agua desde la parte derecha del plano, agua proveniente del *flashback*, al cual entramos posteriormente.



Imagen 159. Tiempo presente: Chihiro cayendo sobre el lomo de Haku.



Imagen 160. Tiempo presente: plano detalle de la mano de Chihiro agarrando el cuerno de Haku.



Imagen 161. Tiempo extra-diegético: el agua del pasado comienza a brotar desde el lado derecho del plano.



Imagen 162. Tiempo pasado: el agua invade totalmente el plano, convirtiéndolo en pasado.

2. 01:53:18-01:53:35

Desencadenante: situación paralela. Tanto en el pasado como en el presente, Chihiro se encuentra sobre la espalda de Haku, aspecto que comparten las escenas del presente y del *flashback*.

Recursos narrativos usados para la transición temporal: no presenta.

Dimensión 2: técnica

1. 01:25:18-01:25:21

Recursos técnicos usados para la transición temporal: no presenta.

2. 01:53:18-01:53:35

Recursos técnicos usados para la transición temporal: corte seco. Se pasa de un plano de la figura entera de Chihiro sobre Haku a un plano detalle de los pies de Chihiro en el pasado sobre Haku.



Imagen 163. Tiempo presente: figura entera de Chihiro sobre Haku.



Imagen 164. Tiempo pasado: plano detalle de los pies de Chihiro sobre Haku.

Dimensión 3: estructura

1. 01:25:18-01:25:21

Acontecimientos: Chihiro cae junto a Haku, en su forma de dragón, por un hueco de la oficina de Yubaba; durante la caída, Chihiro asegura los cuernos de Haku mientras está sobre su lomo; surge un *flashback* en el que Chihiro se encuentra también en el lomo de Haku, agarrando sus cuernos, pero en el pasado y debajo del agua.

Estructura: lógica.

2. 01:53:18-01:53:35

Acontecimientos: Chihiro vuela en el lomo de Haku, asegurándose de sus cuernos; se produce un *flashback* en el que Chihiro, de más niña, se encuentra debajo del agua, en el lomo de Haku y asegurando sus cuernos.

Estructura: lógica.

Unidad de análisis 2: *flashback per se*

Dimensión 1: narrativa

1. 01:25:18-01:25:21

Presencia de antropocentrismo: a pesar de que el río, representado no solo por Haku, sino también por el agua que inunda al *flashback*, posee un gran peso en esta retrospectiva, lo que se representa, principalmente, es la experiencia de Chihiro en ese río y su contacto con Haku. Al estar narrado desde el punto de vista de la niña, el cual se evidencia con un primer plano de su rostro, es ella quien posee el verdadero protagonismo en este caso.

2. 01:53:18-01:53:35

Presencia de antropocentrismo: el caso es el mismo que el anterior. El río posee una gran carga en la narrativa del *flashback*, pero no supera la de Chihiro.

Dimensión 2: estructura

31. 01:25:18-01:25:21

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback subjetivo. Además de resolverse el circuito de recolección, haciendo que el *flashback* parta del mismo contexto espacio-temporal, la corta duración de aproximadamente tres segundos y el hecho de estar compuesta por tres planos que se intercalan dinámicamente, nos dan a entender que este *flashback* implica una imagen mental que nace directamente de los recuerdos de Chihiro.

32. 01:53:18-01:53:35

Circuito de recolección: delimitado.

Flashback subjetivo. En este *flashback* no solo se resuelve el circuito de recolección, sino que también se observa una corta duración y una marcada discontinuidad, permitiendo que el pasado sea interrumpido por el presente, en donde el *flashback* se mantiene exclusivamente sonoro para posteriormente regresar, por un breve instante, al pasado. Esto nos da a entender que se trata de un *flashback* subjetivo.

Unidad de análisis 3: *flashback* en el contexto global del film

31. 01:25:18-01:25:21

Herramienta para resolver el enigma. Se trata de una pequeña pista que le hará recordar a Chihiro un fragmento de la interacción que reconoce que ya ha tenido con Haku en el pasado. Le sirve a la protagonista para identificar que, efectivamente, ya ha interactuado con Haku y acercarse a lo que consigue dilucidar en el siguiente *flashback*.

32. 01:53:18-01:53:35

Solución del enigma. Este *flashback* le sirve a la protagonista para recordar el contexto en el que conoció a Haku, revelándole a éste su nombre verdadero (enigma que se presenta al inicio del film) y permitiéndole liberarse de la bruja Yubaba.

Conclusión

Como manera de conclusión, procederemos a evaluar los datos obtenidos en el análisis previamente realizado, relacionándolos con cada uno de los objetivos que hemos planteado al inicio de este estudio de manera ordenada, partiendo de los objetivos específicos y finalizando con el general. Adicionalmente, evaluaremos si la hipótesis queda corroborada o se falsea de acuerdo a la información obtenida.

1. Analizar las características específicas del uso del *flashback* en la muestra seleccionada de cine japonés, incluyendo sus aspectos estructurales, técnicos y narrativos. (Específico)

Con respecto a los aspectos narrativos, los recursos extra-diegéticos han sido los más utilizados para la introducción de los *flashbacks* habiéndose presentado, frecuentemente, superposiciones temporales. Como podemos determinar, los postulados de Kawai (2012) acerca del *yüan-ch'i*, cobran aquí una marcada relevancia. Coincidiendo con las bases de éste, a través de la superposición temporal, se estaría manifestando la idea de que todo es uno y lo mismo, coexistiendo todas las cosas de manera dinámica, incluyendo las temporalidades. De esta manera, pasado y presente darían origen a un tiempo extra-diegético, como bien plantea Burch (1979). Los *flashbacks* sonoros, por su parte, han servido en diversas ocasiones como la instancia previa a la presentación de un *flashback* a través de la imagen pudiendo, los primeros, ser vistos como otra variante de la superposición temporal. Esta posibilidad, sin embargo, encuentra sus orígenes en el cine clásico de Hollywood, como afirma Bordwell (2003), por lo que desestimamos su relación con el ideario japonés.

Las representaciones visuales de un *kakekotoba* también han aparecido, aunque no con tanta frecuencia, sirviendo distintos objetos inanimados como bombas, una piña, pétalos de flores de cerezo o luciérnagas, como intermediarios entre las temporalidades pasadas y presentes. Resulta interesante cómo este recurso que no solo era utilizado en el cine clásico japonés, sino que encuentra sus orígenes en la poesía *waka*, del período Heian (entre los años 794 y 1185), continúa vigente en obras más recientes como las aquí analizadas. Esto coincide con el postulado de Ferró (1988), quien menciona que los films serían medios cristalizadores de ideologías y maneras de pensar de la sociedad que le dio origen.

En lo que respecta a los desencadenantes, los más frecuentes han sido la predisposición a recordar y las líneas de diálogo. En caso de los primeros, pudimos determinar que acarrear consigo una clara carga nostálgica, permitiendo al personaje que recuerda, conectarse con su pasado sin necesidad de ningún objeto o situación concreta del presente que sirva como disparador. Los recuerdos surgirían, entonces, de la mente de éste. Como menciona Luchoomun (2012), el desencadenante no estaría en el entorno del personaje, sino dentro de sí. Esto, podría verse asociada a la carga de nostalgia presente en los *flashbacks* nipones que

mencionan distintos autores, como Turim (2013), con la función narrativa de manifestación de nostalgia y el montaje basado en emociones que plantea Castro (2003).

La memoria anónima ha servido también de desencadenante en algunas ocasiones, al igual que el parecido visual, aunque estas no han predominado. Sin embargo, la posibilidad de que los recuerdos surjan directamente de la narrativa, otorgando principalmente a determinados espacios una carga melancólica, es una característica que consideramos autóctona del cine japonés. El hecho de asociar ciertos recuerdos a los lugares en los que estos acontecieron, como sucede en el *flashback* final de *La tumba de las luciérnagas*, dotándolos de una carga emocional y no causal, es lo que separa a este tipo de *flashbacks* de aquellos presentes en el cine clásico de Hollywood. En este último, las memorias, cuando no estuvieran atadas a la memoria de un personaje, cumplirían una función causal, es decir, serviría como medio para retardar, resolver o solucionar el enigma o conflicto del film.

En tanto al contenido del *flashback*, hemos observado una marcada preponderancia del antropocentrismo, siendo la mayor parte de las retrospectivas protagonizadas por personajes humanos, sus acciones, sensaciones y sentimientos. Sin embargo, también ha habido casos en los que los humanos no son los protagonistas, sino seres vivos como mapaches u otros objetos inanimados como kimonos, navíos militares y montañas. De este modo, podemos observar un claro caso de lo que Burch (1979) denomina la adaptación de recursos extranjeros por parte de los japoneses. Si bien la predominancia en la temática interna de los *flashbacks* tiende a ser antropocéntrica, se le suele otorgar cierto protagonismo a los objetos inanimados y seres de la naturaleza dentro de la narrativa, entremezclando así, características hollywoodenses con otras autóctonas niponas.

En relación a los aspectos técnicos, hemos podido determinar la existencia una marcada predominancia del uso exclusivo de cortes secos. Si bien este recurso se ha presentado la mayoría de las veces de manera aislada, en varias oportunidades se ha visto acompañado por primeros planos y, en ocasiones más escasas, del *travelling in*. Con menor frecuencia hemos observado la aparición de fundidos encadenados y de transformación de la iluminación.

Ahora bien, el frecuente empleo de cortes secos para introducir a los *flashbacks*, adquiere relevancia por diversos motivos. En primer lugar, como bien plantea Martin (2002), el corte seco es utilizado para una transición temporal cuando el foco está puesto en la continuidad narrativa, buscando crear una sensación de niveles equivalentes de realidad entre pasado y presente. Esta idea se ve directamente relacionada con el segundo motivo que hace a este recurso técnico relevante: el legado histórico de los *benshi*, mencionado por Burch (1979). De esta manera, la búsqueda de una fluidez temporal, evitando transiciones aparatosas, estaría fuertemente relacionada con el postulado que estas personalidades, poseedores de una influencia significativa en la creación de los primeros largometrajes nipones, habiéndose

mantenido sus ideas a lo largo del tiempo, hasta los films de fin del último siglo e inicios de éste, presentes en el corpus de este estudio.

Adicionalmente, encontramos también concordancia con las ideas de la construcción temporal a través del montaje de Castro (2003). Como ya hemos mencionado en nuestro marco teórico, el autor explica que la búsqueda de una fluidez temporal, carente de inicios y finales marcados, estaría ligada a las ideologías budistas y sintoístas de Japón. Así, el *flashback* no surge a partir de una redundancia de recursos, sino que es visto como la continuación del presente. La memoria, entonces, adquiriría un peso narrativo equivalente al del presente mismo.

Por último, observamos como esta reticencia al uso de múltiples recursos técnicos para la introducción de los *flashbacks*, permite alejarlos de aquellos que, según Bordwell (1997), estaban presentes en el cine clásico de Hollywood. Podemos determinar entonces, que la utilización discreta de recursos para introducir a los *flashbacks*, predominando los cortes secos o priorizando a los recursos narrativos para su introducción, serían características mayormente asociadas a la manera de representación temporal de la cinematografía clásica japonesa.

Con respecto a la estructura causal que da lugar a los *flashbacks*, pudimos determinar que la lógica es la que domina el corpus. No obstante, la estructura ilógica también se ha observado en algunas ocasiones, consiguiendo que varios *flashbacks* surjan en la narrativa sin una definida justificación causal como la que describe Bordwell (2003). En estos casos, la mayor parte de las veces, intentan ilustrar sentimientos o sensaciones espontáneas de los personajes, asociadas a las formas de narrar autóctonas niponas, como ya hemos visto previamente. Sin embargo, cabe aclarar que en gran cantidad de casos en los que los *flashbacks* resultaron tener una estructura lógica, esto fue posible exclusivamente gracias a una voz en *off* que relata lo que sucederá en la retrospectiva, previa al surgimiento de la misma. Sin esta voz en *off*, el surgimiento del *flashback* no tendría justificación causal alguna.

Finalmente, la definición del circuito de recolección, según hemos observado, no tiene una forma predominante, pudiendo presentarse tanto de manera definida como no delimitada. Esta característica podría verse también relacionada con la adaptación de recursos extranjeros planteada por Burch (1979), siguiendo, en ciertas ocasiones, las ideologías de temporalidad que Castro (2003) menciona, cuyo origen parte de la religión budista de Japón, en el caso de aquellos *flashbacks* de estructuras no delimitadas y, en otras, siguiendo el modelo clásico hollywoodense en el que los *flashbacks* tendrían un inicio y un fin claramente definido.

Sin embargo, el carácter objetivo es algo que acompaña a la gran mayoría de los *flashbacks* surgiendo éstos a partir de la narrativa, pero viéndose en gran medida vinculados a la memoria de un personaje y no a una memoria anónima. Dicha predominancia del carácter objetivo, no estaría entonces, ligada a formas de narrar específicamente japonesas.

2. Identificar la diferencia entre la forma de narrar oriental y occidental según las funciones narrativas del uso del *flashback* en la muestra del cine japonés. (Específico)

Una de las principales diferencias entre ambas formas de narrar radica en el tratamiento de los *flashbacks* reveladores de aspectos psicológicos, función que ha sido habitual en aquellos de los films estudiados. Si bien varios de estos *flashbacks* se han presentado como una manera de manifestación de una emoción, característica predominante en la narración oriental, también se han encontrado muchos ligados a motivaciones de personajes. No obstante, la principal diferencia que hemos encontrado en esta última entre los casos japoneses y hollywoodenses, radica en que la motivación es dada por el recuerdo en sí y no por su contenido. Es decir, en muchas ocasiones, el recuerdo se ha visto desencadenado de manera espontánea y relatado por el personaje a quien le pertenece. Este relato es el que logra ocasionar una interacción con otros personajes para, posteriormente, desencadenar acontecimientos significativos. Entonces, las motivaciones no eran explicadas dentro del *flashback*, como sucede con aquellos presentes en el cine clásico de Hollywood, sino que era el *flashback* el que generaba motivaciones en los personajes para interactuar de determinada manera entre ellos al ser traídos al presente.

Un aspecto que Turim (2013) menciona en su obra, es la manera en la que los japoneses utilizan al recuerdo en el arte del teatro Noh clásico nipón, del cual se han tomado prestadas varias características para la conformación del cine japonés. Según la autora, en el teatro Noh, los recuerdos eran relatados a la vez que estaban siendo interpretados por otros personajes sobre el escenario. Podemos, de esta manera, establecer una conexión directa en relación a lo que Turim (*ibid.*) plantea, y la manera en la que *flashbacks* son presentados en los films del corpus, según lo identificado en el párrafo anterior. La característica de traer el recuerdo al presente y el hecho de que este acto motive al personaje de actuar de tal o cual manera encuentra sus orígenes, entonces, en las formas de narrar más tradicionales de las artes japonesas.

Adicionalmente, la función de manifestación de nostalgia ha sido también frecuente, creándose un contraste entre un presente desagradable y un pasado idealizado. Esta función se ha visto asociada múltiples veces a los conceptos japoneses que Turim (*ibid.*) menciona. Por un lado, la manifestación de nostalgia en un contexto histórico bélico en Japón, en el que los *flashbacks* revivían momentos prósperos, previos a la guerra. Por otro lado, la idea del *mono no aware*, la melancolía que se desprende al contemplar la finitud de las cosas, también se ha hecho visible. Ejemplos de esta última son: recuerdos de una infancia inocente que ya ha terminado; la naturaleza que en el pasado prosperaba y hoy se encuentra destruida; y el fin de la vida que, en una ocasión, ha sido manifestada por la representación de un *kakekotoba* de flores de cerezo, símbolo por excelencia para manifestar al *mono no aware* japonés.

Finalmente, la función dramática, si bien se ha visto utilizada una única vez, por su propia naturaleza tiene incidencia en la totalidad de un film, por lo que no la consideramos menos relevante. La misma es utilizada, como menciona Martin (2002) para restarle importancia a la estructura causal del film, y permitir que se haga énfasis en el sentido emocional de éste. Esto se debe a que se da a conocer el final del largometraje al inicio del mismo. Dicho de otra manera, la estructura lógica que, según Bordwell (2003), atraviesa a los films clásicos de Hollywood de manera íntegra, queda aquí relegada.

3.Revelar los aspectos culturales explícitos e implícitos en la construcción de la temporalidad a través del uso del *flashback* que lo enlazan a la cosmovisión japonesa. (Específico)

Como pudimos ver en la resolución de los dos objetivos previos, el tercero se encuentra comprendido dentro de éstos. De esta manera, tanto las funciones narrativas, como los aspectos técnicos, estructurales y narrativos de los *flashbacks* han sido capaces de dilucidar diversos factores relativos a la cosmovisión japonesa.

Dentro de éstos, el frecuente uso de la superposición temporal, detectada a través del uso de recursos extra-diegéticos para la introducción de los *flashbacks*, resulta una clara expresión de las ideologías del *yüan-ch'i* que, según Kawai (2012), permitirían comprender al todo como una unidad. En este caso, sería el tiempo, en sus distintos planos (pasado y presente), los que estarían formando parte de un todo, manifestando así la temporalidad que Burch (1979) reconoce como extra-diegética. Además, dejaría en manifiesto las ideas de percepción temporal que implican el budismo zen y el sintoísmo. Según Castro (2003), ambas religiones, presentes en la cultura japonesa, perciben el tiempo como algo fluido. Estas ideas, a su vez, han sido manifestadas a través de las representaciones visuales de *kakekotobas*, recurso proveniente de la poesía *waka* clásica japonesa, que significa un enlace entre pasado y presente, gracias a la utilización de diversos objetos en las transiciones entre ambas temporalidades.

El empleo de un reducido número de recursos técnicos y narrativos para la introducción de los *flashbacks*, con el predominante uso de los cortes secos, también se ve comprendido en las ideas previas acerca de la percepción nipona de la temporalidad. Esto se debe, principalmente, a que este recurso le confiere un mismo peso narrativo al pasado y al presente. Adicionalmente, el corte seco viene a dar prueba de la herencia de los *benshi* en cuanto a la necesidad de crear una narración fluida y la idea que prima en las artes japonesas, según menciona Burch (1979) en donde se prioriza la forma por sobre el contenido, evitando así cortes aparatosos y bruscos.

La emocionalidad y la melancolía, dos elementos que los japoneses buscan manifestar en su arte, es algo que también hemos detectado en diversas formas en los *flashbacks* estudiados.

Por un lado, en cuanto a sus funciones narrativas, la manifestación de nostalgia ha estado presente en numerosas ocasiones, así como la revelación de aspectos psicológicos de un personaje que no justifican una motivación, siendo fiel a la idea japonesa de la admiración por lo efímero y la melancolía que este acto genera, planteada en el *mono no aware*. Además, la utilización de *flashbacks* con funciones dramáticas, permitieron dotar a films completos de una carga emocional, dejando las estructuras causales de la narrativa en un segundo plano.

Los desencadenantes frecuentemente utilizados ligados a la predisposición a recordar de un personaje, también son poseedores de una carga emocional intrínseca. Esto se debe a que el personaje sería capaz de desencadenar recuerdos por sus propios medios, sin necesidad de ningún estímulo externo que le genere una emoción. Ésta se encuentra, en cambio, dentro del personaje en todo momento, y por ello es capaz de revivirla a través de sus recuerdos.

En tanto a aquellos flashbacks que representaron una motivación en lugar de una emoción, nos hemos encontrado con que, al igual que en el teatro Noh clásico japonés, como menciona Turim (2013), los recuerdos son traídos al presente para ser discutidos. De esta manera, no es el contenido del *flashback* el que revelaría una motivación, sino el *flashback* como recuerdo traído al presente, el que despertaría una motivación previamente inexistente.

Los objetos inanimados y seres de la naturaleza son elementos que también adquieren peso en la narrativa, una característica que a su vez es parte de la cosmovisión japonesa. Esto se vuelve palpable, por un lado, ante la presencia de memorias anónimas que permiten, por ejemplo, que un lugar sea el que recuerde. Por otro lado, la presencia de las previamente mencionadas representaciones visuales de *kakekotobas*, haciendo uso de objetos inanimados para las transiciones temporales y la ausencia de antropocentrismo en algunos *flashbacks*, igualmente conforman ejemplos de la relevancia otorgada a dichos objetos y a seres de la naturaleza.

Finalmente, de manera transversal a todo lo observado en la forma en la que se construyen los *flashbacks* en los films del corpus, hemos detectado uno de los aspectos culturales de los japoneses que nos plantea Burch (1979). Hablamos de la postura que los japoneses sostienen frente a distintos recursos narrativos importados desde otras culturas aplicándose, en el caso de los *flashbacks*, una adaptación del recurso que se ha tomado de Occidente.

4.Determinar cómo los *flashbacks* de los films japoneses del corpus son construidos, adaptando sus funciones, aspectos estructurales, narrativos y técnicos a fin de responder a parámetros culturales propios, alejándose o acercándose a las narrativas clásicas de Hollywood. (General)

Como ya hemos establecido previamente, los *flashbacks* presentes en los films del corpus, poseen una conformación híbrida, combinando aspectos tanto de las maneras de narrar

originarias del cine clásico de Hollywood, como de aquellas autóctonas niponas. Surge, entonces, una manera específica de narrar, que, aplicada a los *flashbacks* de largometrajes de Japón, los dota de características que permiten reconocerlos como provenientes de esta nación.

De manera general, entonces, podríamos establecer que los *flashbacks* japoneses:

1. En los momentos en los que no son representados a través de superposiciones temporales, suelen ser introducidos a través de una discreta cantidad de recursos técnicos y narrativos, utilizando, predominantemente, el corte seco, generando una sensación de temporalidad fluida.
2. Poseen una introducción que puede también estar dada por una representación visual de un *kakekotoba*, un elemento, frecuentemente un objeto inanimado, que se encuentra tanto en el pasado como el presente, y que suele mantenerse durante la transición temporal.
3. Suelen surgir a partir de una memoria anónima, pudiendo los recuerdos originarse directamente de la narrativa, sin estar ligados a la memoria de un personaje.
4. Tienen una alta carga emotiva. La misma puede definirse por su función narrativa, ligada a la manifestación de nostalgia o a una función dramática o por ser desencadenada gracias a la predisposición a recordar de un personaje sensibilizado por su pasado.
5. Al cumplir la función narrativa de revelar un aspecto psicológico de un personaje, suele servir de motivación por sí mismo, en lugar de revelar una motivación en su contenido.
6. Los acontecimientos que le dan lugar suelen tener una progresión lógica.
7. Poseen un contenido que puede o no hacer énfasis en el antropocentrismo.
8. Tienen un circuito de recolección que puede o no estar claramente delimitado.
9. Poseen un carácter predominantemente objetivo.

5. Hipótesis: los *flashbacks* japoneses son poseedores de una especificidad técnica, estructural y narrativa distintiva, que les permite entremezclar recursos provenientes del cine clásico occidental y otros propios ligados a la cultura japonesa, aunque prevalecen estos últimos.

Nuestra hipótesis, queda entonces parcialmente corroborada. Esto se debe a que, si bien los *flashbacks* de los films japoneses aquí estudiados entremezclan funciones narrativas, características técnicas, narrativas y estructurales provenientes del cine clásico y otras ligadas a la cultura japonesa, estas últimas no siempre prevalecen. Así, se han observado características más similares a los utilizados en el cine clásico de Hollywood, como lo es la predominancia antropocéntrica y la existencia de una estructura causal lógica que dan origen a las transgresiones temporales.

Sin embargo, hay diversos elementos que sí consideramos originarios de la cultura nipona y que se ven reflejados en la construcción del *flashback*. Tal es el caso de la carga emotiva, expresada a través de sus desencadenantes y sus funciones narrativas; el uso del *flashback* como motivación por sí mismo; la reticencia al uso de una redundancia de recursos técnicos y/o narrativos para la introducción de las anacronías; la utilización de superposiciones temporales y la consecuente construcción de temporalidades extra-diegéticas; la ausencia de circuitos de recolección delimitados y la utilización de *kakekotobas* para la transición temporal.

Esto nos indica, en tal caso, que, a pesar del paso del tiempo y la enorme globalización, las obras japonesas aún mantienen rastros de las formas de narrar más clásicas de su cultura en sus obras más contemporáneas. Sería interesante, para corroborar esto de manera más amplia, aplicar este estudio a películas niponas aún más actuales, incluyendo aquellas diseñadas, por ejemplo, para plataformas de *streaming*, teniendo en cuenta que estas son creadas para el consumo masivo de distintas culturas, pudiendo tener que recurrir a formas de narrar aún más universales.

Referencias bibliográficas

- Alcover, R. (2008). Isao Takahata. El gigante olvidado. En A. J. Navarro (Ed.), *Cine de animación japonés* (pp. 345-358). Donostia-San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- Aumont, J. (2004). *Las teorías de los cineastas: la concepción del cine de los grandes directores*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Blat Martínez, A. (2016). litokodori: seña de identidad japonesa desde el siglo VII hasta la difusión del anime. En A. Gómez Aragón (Ed.), *Japón y Occidente, el patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 37-45). Sevilla: Aconcagua Libros.
- Bordwell, D. (1988). *Ozu and the Poetics of Cinema* [Ozu y las poéticas del cine]. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Bordwell, D. (2003). *La narración en el cine de ficción*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bordwell, D., Steiger, J. y Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bousoño, C. (1970). *Teoría de la expresión poética*. Madrid: Editorial Gredos.
- Burch, N. (1979). *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema* [Para el observador lejano. Forma y significado en el cine japonés]. California: University of California Press.
- Burch, N. (1981). *Theory of Film Practice* [Teoría de la práctica cinematográfica]. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Castro, J. M. (2003). La temporalidad del cine japonés. *Saga – Revista de estudiantes de filosofía*, 4(8), 101-110. Recuperado el 9 de julio de 2021, de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/saga/article/view/15016>
- Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki* [El arte anime de Hayao Miyazaki]. McFarland & Company: Carolina del Norte.
- Centeno Martín, M. P. (2017). ¿El cine japonés es un cine nacional? *STVDIVM - Revista de humanidades*, 23, 245-272. Recuperado el 30 de enero de 2022 de: https://www.researchgate.net/publication/327443509_Es_el_cine_japones_un_cine_nacional
- Damasceno, A. (2013). *Além do flashback: estéticas audiovisuais do fenômeno da lembrança* [Más allá del *flashabck*: estéticas audiovisuales del fenómeno del recuerdo]. *Novos*

- Olhares*, 2(1), 56-66. Recuperado el 8 de septiembre de 2021 de: <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2013.57041>
- De Sousa Carvalho Rocha, M. A. (2014). *Infância e cinema: o flashback e uma singularidade em construção* [Infancia y cine: el *flashback* y una singularidad en construcción]. *Educativa*, 17(2), 287-299. Recuperado el 22 de marzo de 2022 de: <http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/educativa/article/view/3942>
- Esteban López, L. (2018). *La temática musical en la narrativa cinematográfica de Studio Ghibli*. Tesis doctoral. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Ferro, M. (1988). *Cinema and History* [Cine e historia]. Detroit, Michigan: Wayne State University Press.
- García Catalán, S. (2012). El Delorean extraviado: usos confusos del *flashback* postclásico. *Comunicación Revista Internacional de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura*, 10 (1), 1103-1115. Recuperado el 22 de marzo de 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3990311>
- Goyeneche-Gómez, E. (2012). Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual. *Palabra Clave*, 15 (3), 387-414.
- Hernández Sampieri, R. (2014), *Metodología de la investigación*. México D.F., México: McGraw Hill.
- Huyer, G. J., Leites B. y Rocha da Silva, A. (2021). *O flashback e a narrativa não-linear subjetiva em Following (de Christopher Nolan)* [El *flashback* y la narrativa no linear subjetiva en *Following* (de Christopher Nolan)]. *Imagofagia*, (16), 190-215. Recuperada el 22 de marzo de 2022 de: <http://asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/251>
- Kawai, H. (2012). *Dreams, Myths and Fairytales in Japan* [Sueños, mitos y cuentos de hadas en Japón]. Einsiedeln: Daimon.
- Krackauer, S. (1985). *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós.
- Lalnercia. (22 de Abril de 2018). *Open Access (05): Laura Montero Plata. Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Anime Studies* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hSnxFqVv0s4>
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation* [La máquina del anime. Una teoría mediática de la animación]. Minesota: University of Minnesota Press.

- Luchoomun, L. (2012). *Mental Images in Cinema. Flashback, Imagined Voices, Fantasy, Dream, Hallucination and Madness in Film* [Imágenes mentales en el cine. *Flashbacks, voces imaginadas, fantasía, sueños, alucinación y locura en el cine*]. Tesis doctoral. University of Roehampton, Londres.
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Montero Plata, L. (2008). Historia y animación: el caso de La tumba de las luciérnagas. *O Olho da História*, (10), 1-7.
- Montero Plata, L. (2017). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: T. Dolmen Editorial.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* [Anime de Akira al Castillo Ambulante: experimentando la animación japonesa contemporánea]. Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Núñez Puerto, A. (2010). *Una apuesta por el equilibrio. Problemas medioambientales de Japón en la obra de Hayao Miyazaki*. Tesis de grado. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
- Odell, C. y Le Blanc, M. (2009). *Studio Ghibli. The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata* [Studio Ghibli. Los films de Hayao Miyazaki e Isao Takahata]. Harpenden: Oldcastle Books.
- Phillips, A. y Stringer, J. (2007). *Japanese Cinema: Texts and Contexts* [Cine japonés: texto y contexto]. Londres: Routledge.
- Planes Pedreño, J. A. (2018). El presente devorado por el pasado: declinaciones del *flashback* metaléptico y sus resonancias en el discurso memorístico de *La Prima Angélica*. *Hispanic Research Journal*, 19(1), 89-104. Recuperado a partir de: <https://doi.org/10.1080/14682737.2018.1419005>
- Rubio Prats, L. (2015). *El folclore y mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli: los casos de "El viaje de Chihiro" y "Mi vecino Totoro"*. Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial, desde los orígenes*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Sakurai, T. (18 de marzo 2022). El legado de Isao Takahata: arte, belleza y tragedia. *Voyapon*. <https://voyapon.com/es/isao-takahata/>

- Sedeño Valdellós, A. M. (2002). Cine japonés: tradición y condicionantes creativos actuales. Una revisión histórica. *Historia y Comunicación Social*, 7, 253-266
- Turim, M. (2013) *Flashbacks in Film: Memory & History* [Flashabcks en el cine: memoria e historia]. Abingdon, Oxfordshire: Routledge.
- Vega Sánchez, A. I., & Chávez Huamaní, H. B. (2019). *El cine, Expresión Cultural de Identidad Social*. Trabajo de investigación. Universidad Peruana Unión, Lima.

Anexo

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki, nacido en Tokio en 1941, es considerado uno de los más grandes animadores y directores de Japón¹³. Toei Dōga, fue la productora que sirvió como punto de partida de su animación, hacia 1963. Desde sus comienzos estuvo involucrado en varios de los primeros éxitos de la animación japonesa y ya entonces impresionaba su gran habilidad para dibujar y crear historias.

En 1978, luego de su paso por *A Pro* y *Nippon Animation*, dirigió su primera serie de televisión. Un año más tarde, realizaría su primer largometraje por encargo de la empresa *Tokyo Movie Shinsha: Lupin III: El Castillo de Cagliostro*.

En 1984 se estrena en cines su film *Nausicaä del Valle del Viento*, basada en un manga del mismo título que había empezado a trabajar dos años antes. El éxito de la película le permite en 1985 cofundar los Studio Ghibli con Isao Tanaka, quien lo había acompañado en su camino desde Toei Dōga.

Miyazaki ha dirigido 10 películas desde entonces y se encuentra trabajando en la producción de una decimoprimer a estrenar en 2023. Su obra *La Princesa Mononoke* fue un récord de taquilla en su estreno en 1997 en Japón, fue la película más vista hasta el momento en el país (superando a películas como *E.T.*) y se mantuvo varios meses en primer puesto hasta ser superada por *Titanic*.

Además, *El viaje de Chihiro* ganó el Oso de Oro en el festival de Berlín en 2002 y el Óscar de Hollywood al Mejor Film de Animación en 2003. *El castillo ambulante* ganó un Osella en 2004 en el festival de Venecia y en 2005, el mismo festival le reconoció con el León de Oro a su trayectoria.¹⁴

Es sabido que el director aquí presentado posee una fascinación por las antiguas costumbres y creencias japonesas, las cuales intenta recuperar y traer al presente a través de sus obras, aunque no siempre de manera palpable. Su intención es descripta por Montero Plata, quien menciona lo siguiente:

“[...]la narrativa de Miyazaki se ve privilegiada por una serie de subtextos referenciales que, sin entorpecer la narración principal, profieren a su discurso una meta ulterior latente: la recuperación de las tradiciones y de la cultura del pueblo japonés [...] Cada vez es mayor la influencia occidental sobre la vida cotidiana y las costumbres autóctonas. Aunque el balance

¹³ http://www.nausicaa.net/wiki/Hayao_Miyazaki

¹⁴ Este extracto biográfico, se ha rescatado de Núñez Puerto A. (2010). *Una apuesta por el equilibrio. Problemas medioambientales de Japón en la obra de Hayao Miyazaki*, p.6.

entre tradición y progreso sigue manteniendo su frágil equilibrio, Miyazaki teme la pérdida de la identidad de sus compatriotas.” (Montero Plata, 2017, p.123)

El Viaje de Chihiro sería visto como el caso emblemático en este aspecto, habiendo el film sido descrito como “una enciclopedia visual del sintoísmo, pues en ella aparecen todos los elementos, dioses y formas de hacer que recoge el sintoísmo” (Rubio Prats, 2015, p.12). De esta manera se incluirían, no solo elementos explícitos, como una diversidad de *kamis* (divinidades del sintoísmo), sino también otros aspectos culturales más implícitos, como es la estructuración de secuencias en base al teatro Noh, un antiguo estilo de teatro, identificado por Montero Plata (*ibid.*), entre varias otras cuestiones.

Adicionalmente, Cavallaro (2006), ha reconocido que las películas de Miyazaki contienen connotaciones específicamente japonesas de gran cantidad de leyendas, tradiciones y costumbres, cuya integración Montero Plata (*ibid.*) rescata, mencionando que no hace uso de referencias explícitas, sino que es capaz de integrar estos elementos de la cultura japonesa, sin definirlos ni subrayarlos.

Su necesidad de recuperar las costumbres que él considera perdidas, podría rastrearse en el contexto sociopolítico en el que el creció y vivió. Se trata, por un lado, de la Segunda Guerra Mundial, en la que, según nos cuenta Cavallaro (*ibid.*) “la cultura japonesa tuvo que negociar, a menudo dolorosamente, su asociación con una mentalidad agresiva y beligerante” (p.7). Por otro, también ha tenido que luchar contra una creciente globalización, en la que las tradiciones y culturas occidentales son dominantes (Cavallaro, *ibid.*).

Isao Takahata

Isao Takahata, nacido en Ise, Japón, en 1935, fallecido en Tokio en 2018. Cofundador de Ghibli, encontró sus inicios en la animación japonesa junto a Hayao Miyazaki en Toei Dōga, dedicándose desde el principio a la dirección.

Como debut, dirigió la película *Horus, el príncipe del sol* (1968), film cuyo objetivo era “derrotar a Disney con sus propias armas y, al mismo tiempo, crear algo más espectacular, más dramático y más cinematográfico que los simples e infantiles dibujos sobre los que Toei invertía la mayor parte de sus recursos” (Mes, 2005, citado por Alcover, 2008). El film consiguió enormes logros en cuanto a lo visual y estético, pero no cumplió las expectativas en materia de recaudación en taquilla.

El fracaso de esta obra conseguiría que Takahata firmara, junto a Miyazaki, con la productora rival *A Pro*, y que redirigiera sus intereses creativos hacia lugares más seguros y menos

experimentales¹⁵. Fue allí cuando comenzó a modificar la configuración de sus films a partir de su obra *Gshou the Cellist* (1982).

Sin embargo, no fue sino el film *La tumba de las luciérnagas* (1988), su primera película rodada para Studio Ghibli, la que lo convirtió en un personaje reconocible a nivel mundial. En ésta relataría la agridulce historia de dos niños que deben enfrentarse a los estragos de la Segunda Guerra Mundial tras haber quedado huérfanos.

Una vez consagrado su nombre y el de Studio Ghibli, daría origen a una serie de obras ejemplares. Entre estas se encuentran *Recuerdos del ayer* (1991), *Pompoko* (1994), *Mis vecinos los Yamada* (1999) y *El cuento de la Princesa Kaguya* (2013). Con esta última, catapultó “al Olimpo el nivel artístico del lenguaje animado” (Sakurai, 2022) y consiguió una nominación en los Premios Óscar a Mejor película de animación.

A pesar de poseer una gran influencia occidental en sus obras y habiendo estudiado literatura francesa en la Universidad de Tokio, es frecuente encontrarse con la característica necesidad del autor de utilizar sus films como medio didáctico para la preservación de las tradiciones japonesas. Montero Plata, además de afirmar que “el cine de Takahata es el cine más japonés de Studio Ghibli”¹⁶, menciona:

“A través de toda su obra, el director se ha interrogado sobre la identidad del pueblo japonés y, en un sentido más amplio, sobre la importancia de la transmisión de la memoria a las nuevas generaciones. Así pues, el relato personalizado de la memoria individual se extrapola y generaliza hacia la necesidad de tener presentes los hechos históricos.” (Montero Plata, 2008, p.6).

¹⁵ Alcover, R. En Navarro (2008), p. 353.

¹⁶ Lalnercia, 2018, 1h06m33s.

La tumba de las luciérnagas



La tumba de las luciérnagas (火垂るの墓 *Hotaru no Haka*), el primer film de Isao Takahata para Studio Ghibli, fue estrenado en Japón en abril de 1988. El largometraje recaudó 590 millones de yenes en su año de estreno en Japón¹⁷, y \$516.962 dólares en el resto del mundo¹⁸.

La película narra la historia de Seita y su hermana menor Setsuko, quienes intentan asegurar su supervivencia frente a los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial y tras haber perdido a sus padres.

Esta obra de Takahata fue catalogada como una de las mejores películas antibelicistas de la historia, junto a *La lista de Schindler* de Steven Spielberg y *El pianista* de Roman Polanski, a pesar de que Takahata negó que su intención fuera la de transmitir un mensaje antibélico¹⁹.

Previo a iniciar su análisis, aclararemos que *La tumba de las luciérnagas* posee un complejo entramado temporal, siendo la totalidad de la película una narración del ya fallecido Seita. En ocasiones vemos cómo el protagonista no solo narra, sino que también revive la historia que se nos muestra. De esta manera, consideraremos al tiempo que se nos presenta al inicio, momento en el que Seita muere y su alma se corporiza, como el tiempo presente siendo, el resto, un *flashback*. Adicionalmente, diversas retrospectivas irán apareciendo dentro de la propia narración que ya está en tiempo pasado, consistiendo así en *flashbacks* dentro de otros *flashbacks*. El análisis de éstos será exactamente igual que el *flashback* introducido al inicio, cuya duración coincide casi totalmente con la duración del largometraje.

¹⁷ https://pt.wikipedia.org/wiki/Hotaru_no_Haka#cite_note-HMCB-7

¹⁸ <https://www.imdb.com/title/tt0095327/>

¹⁹ https://es.wikipedia.org/wiki/La_tumba_de_las_luci%C3%A9rnagas#cite_note-4

Recuerdos del ayer



Recuerdos del ayer, (おもひでぽろぽろ²⁰ *Omohide Poro Poro*, literalmente “*Los recuerdos no se olvidan*”) es un film, de Isao Takahata, estrenado en Japón en junio de 1991. La cinta fue la que más recaudó en la distribución japonesa en su año de estreno, con un total de 1.87 mil millones de yenes.²¹ La versión doblada al inglés recaudó \$545.825 dólares en el resto del mundo²².

La película narra la historia de Taeko Okajima, una joven oficinista de 27 años que, tras pedir unos días de vacaciones en su trabajo, emprende un viaje rumbo a Yamagata, un pueblo rural en donde vive la familia de su cuñado, para recolectar cártamo. En el transcurso de su viaje a la granja y a su posterior estancia, Taeko irá recordando su infancia, más específicamente, la época en la que iba a quinto grado, mientras vive intensamente su presente.

La película cuenta con un total de 19 *flashbacks*, los cuales consisten mayormente en secuencias, que contienen un hilo temático común.

²⁰ “El título original podría traducirse por “*Los recuerdos van cayendo en grandes gotas*”. Si bien es difícil encontrar una traducción precisa, puesto que “おもひで” en japonés es una palabra antigua para referirse a “recuerdo” y “ぽろぽろ” es un adjetivo que califica cosas que caen poco a poco o en gotas, como por ejemplo las lágrimas.” (Esteban López, 2018, p.287).

²¹ <http://www.eiren.org/toukei/1991.html>

²² <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3481044481/>

Pompoko



Pompoko (平成狸合戦ぽんぽこ *Heisei Tanuki Gassen Pompoko*, literalmente “*La guerra de los mapaches de la era Pompoko*”) es la tercera película de Isao Takahata para Studio Ghibli, estrenada en Japón en julio de 1994. Fue guionada por el propio director y producida por Hayao Miyazaki y Toshio Suzuki. En su estreno, recaudó 4.470 millones de yenes en Japón²³ y 1.252.335 dólares en el resto del mundo²⁴.

Un grupo de mapaches²⁵ ve peligrar su bosque gracias a la necesidad de urbanización de los humanos. Para combatir esta amenaza, deciden entrenarse en el arte de la transformación, aprendiendo a convertirse en todo tipo de objetos, personas y monstruos. Para ello, tres maestros de la transformación acuden a ayudarlos, pero, a pesar de sus esfuerzos, no logran impedir que prosigan las obras. Haciendo un último esfuerzo se transforman en la montaña tal y como era antes.

²³ <https://cinema.ne.jp/article/detail/41201>

²⁴ <https://www.imdb.com/title/tt0110008/>

²⁵ “Los subtítulos se refieren a este animal como “mapache”. No obstante, la traducción precisa sería “*tanuki*” o “perro mapache”, un mamífero muy presente en el imaginario popular japonés que, según el folklore nipón, es capaz de transformarse”. (Esteban López, 2018, p.313).

El viaje de Chihiro



El viaje de Chihiro (千と千尋の神隠し *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, literalmente “*La misteriosa desaparición de Sen y Chihiro*”) es, sin lugar a dudas, la obra más notable de Studio Ghibli, permitiendo a la productora obtener reconocimiento internacional. Dirigida por Hayao Miyazaki y estrenada en Japón en junio del 2001, ha sido galardonada con el Óscar como *mejor película de animación* y con el Oso de oro en el Festival internacional de cine en Berlín. En su estreno recaudó 31,68 mil millones de yenes en Japón²⁶ y 355,72 millones de dólares en el resto del mundo²⁷.

El film narra la historia de Chihiro, una niña de 10 años que, tras mudarse a los suburbios, se adentra en un parque de diversión abandonado junto a sus padres. El parque acabará por revelarse como una casa de baños termales a la que los dioses acuden a relajarse, y en el que Chihiro deberá encontrarse a sí misma para poder reencontrarse, a su vez, con sus padres que se han convertido en cerdos al haber robado la comida de los dioses.

²⁶ <https://cinema.ne.jp/article/detail/41201>

²⁷ https://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref_=fn_al_tt_1