



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Satoshi Kon: análisis de la narrativa audiovisual de sus
obras cinematográficas

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Molina González, María Luisa

Tutor/a: Macias Pintado, Fernando Luis

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Resumen:

En este trabajo desarrollaré un análisis de las obras cinematográficas de Satoshi Kon. Este análisis estará enfocado en la narrativa textual y audiovisual de sus películas, descubriendo así su forma de expresar emociones, sentimientos o sensaciones a través de la animación. Para llevar a cabo este proyecto partiré de un estudio de la historia y evolución de la animación japonesa, así como los referentes de Satoshi Kon y su trayectoria.

Palabras clave:

Satoshi Kon, entretenimiento, animación, Japón, cine, *anime*.

Abstract:

In this project, I will develop an analysis of Satoshi Kon's cinematographic works. This analysis will be focused on the textual and audiovisual narrative of his films, thus discovering his way of expressing emotions, feelings and sensations through animation. To carry out this project, I will start with a study of the history and evolution of Japanese animation, as well as the references of Satoshi Kon and his career.

Keywords:

Satoshi Kon, entertainment, animation, Japan, cinema, *anime*.

Índice

1.	Introducción	5
1.1	Objetivos del proyecto	5
1.2	Metodología	5
2.	Contexto de estudio.....	6
2.1	Historia de la animación japonesa	6
3.	Elementos narrativos de análisis	18
3.1	El tiempo	18
3.2	La composición.....	19
3.3	Los colores	20
4.	Satoshi Kon.....	22
4.1	Trayectoria	22
4.2	influencias	27
4.3	Estilo	27
5.	Análisis cinematográfico	28
5.1	<i>Perfect Blue</i>	28
5.2	<i>Paprika</i>	38
6.	Conclusiones	44
7.	Bibliografía	45

Índice de imágenes

Imagen 1. Katsudō Shashin (“Imágenes en movimiento”) 活動写真. (1907 – 1911).	2
Imagen 2. Kouchi, J. (1917). Nakamura Gatana.	2
Imagen 3. Mura Matsuri (“El festival del pueblo”). (1930).	2
Imagen 4. Kobutori (“El lobanillo desaparecido”). (1929).	2
Imagen 5. Masaoka, K. (1933). Chikara to Onna no Yo no Naka (“El mundo del poder y las mujeres”).	2
Imagen 6. Omocha-bako (“La caja de juguetes”). (1936).	2
Imagen 7. Masaoka, Kenzo. (1943). Kumo to Chuurippu (“La araña y el tulipán”).	2
Imagen 8. Yabushita, T. (1958). Hakujaden (“La serpiente blanca”).	2
Imagen 9. Tezuka, O. (1963). Tetsuwan Atom (Astro Boy).	2
Imagen 10. Yokoyama, M. (1966). Mahoutsukai Sally (Sally, la maga).	2
Imagen 11. Shin Kyojin no Hoshi (“La estrella de los gigantes”). (1968). TMS Entertainment.	2
Imagen 12. Saitō, H., & Endō, S. (1975). Mitsubachi Maya no Broken (La abeja Maya).	2
Imagen 13. Takahata, I. (1974). Alps no Shojo Heidi (Heidi, la niña de los Alpes). Zuiyo Eizo.	2
Imagen 14. Ōtomo, K. (1988). Akira.	2
Imagen 15. Yamaga, H. (1987). Oritsu Uchugun: Honneamise no Tsubasa (Royal Space Force). GAINAX; Bandai Visuals.	2
Imagen 16. Kitabuko, H. (1991). Rōjin Z.	2
Imagen 17. Morimoto, K. (1996). Memories (Magnetic Rose).	2
Imagen 18. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse.	2
Imagen 19. Kon, S. (2004). Paranoia Agent (Mousou Dairinin). Madhouse.	2
Imagen 20. Kon, S. (2004). Paranoia Agent (Mousou Dairinin). Madhouse.	2
Imagen 21. Kon, S. (s. f.). La máquina de soñar (Yume miru kikai).	2
Imagen 22. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima llorando frente a sus peces muertos.	2
Imagen 23. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima sumergida en el agua.	2
Imagen 24. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima sumergida en el agua.	2
Imagen 25. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima reflejada en un retrovisor afirmando que ella es la real.	2
Imagen 26. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi llorando mientras Mima realiza la escena de la violación.	2
Imagen 27. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi en su versión de Mima creado por su mente, y Rumi reflejada viendo la realidad de lo que ocurre.	2
Imagen 28. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi en su versión de Mima.	2
Imagen 29. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memañía observando a Mima.	2
Imagen 30. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memañía atacando a Mima.	2
Imagen 31. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima reflejada en el ordenador.	2
Imagen 32. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima y Mima ídolo en el reflejo del cristal.	2

Imagen 33. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima y Rumi reflejada en el cristal.....	2
Imagen 34. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi reflejada en el espejo mostrando su verdadero aspecto.....	2
Imagen 35. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima rodando una escena.	2
Imagen 36. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memanía en su habitación.	2
Imagen 37. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que vemos a Rumi en su versión de Mima, atacando al fotógrafo.	2
Imagen 38. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotogramas de la película en los que predominan el color rojo.....	2
Imagen 39. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse.	2
Imagen 40. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Atsuko Chiba y Paprika.....	2
Imagen 41. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Kosaku Tokita.....	2
Imagen 42. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Toshimi Konakawa.....	2
Imagen 43. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Recopilación de fotogramas en los que se representan los sueños.	2

Índice de figuras

Figura 1. Ruedas de colores complementarios y colores análogos.....	2
---	---

1. Introducción

Satoshi Kon, un genio audiovisual que nos ha permitido experimentar fuertes emociones con sus trabajos cinematográficos. Un hombre que dedicó su vida a la animación, ha dejado grandes obras consideradas obras maestras. Mi trabajo consiste en entender los orígenes de la animación japonesa para poder reflexionar sobre las historias de Satoshi Kon. Este análisis también incluye la introducción a algunos elementos técnicos necesarios para comprender el posterior desglose de las obras cinematográficas.

1.1 Objetivos:

Principal:

- Analizar la narrativa audiovisual de la filmografía de Satoshi Kon.

Específicos:

- Conocer la trayectoria de Satoshi Kon.
- Entender el universo de las películas de Satoshi Kon.
- Analizar el estilo de animación y la fotografía de las películas de Satoshi Kon.

1.2 Metodología:

Para llevar a cabo este trabajo voy a basarme en información obtenida mediante libros o artículos de páginas web sobre Satoshi Kon o el *anime*. Además de visionar la completa filmografía de Satoshi Kon para poder comprender sus obras y realizar mi propio análisis.

2. Contexto de estudio

Para entender el cine de Satoshi Kon, es importante conocer la historia de la animación japonesa. Podemos disfrutar del *anime* tal y como es en la actualidad gracias a las influencias de grandes pioneros que abrieron un camino a este arte.

2.1 Historia de la animación japonesa

El origen del *anime* lo relacionamos con el primer fragmento animado llamado *Katsudō Shashin* (“*Imágenes en movimiento*”) 活動写真. Este fragmento de animación fue descubierto en 2005 por el profesor Natsuki Matsumoto en un proyector de una familia de Kioto. Se desconoce la autoría de este corto y la fecha de su realización, pero se estima que la fecha está entre 1907 y 1911. En este corto, con una duración de tres segundos, podemos ver a un personaje escribiendo en una pizarra y posteriormente quitándose el sombrero. Una animación que puede parecer muy sencilla, pero con la dificultad de estar dibujado y coloreado directamente sobre el celuloide, marcó los primeros pasos de un camino que daría inicio de lo que conocemos ahora por *Anime*¹.



Imagen 1. *Katsudō Shashin* (“*Imágenes en movimiento*”) 活動写真. (1907 - 1911).

Poco después y tras las influencias que llegaron desde Francia en 1914 con el corto *Fantasmagorie* de Émile Cohl, surgió un estudio de animación en 1916 llamado *Tenkatsu*

¹ *Anime*: se utiliza indistintamente para designar tanto a los dibujos animados que tienen procedencia japonesa como a la técnica de animación que los produce en tierra nipona. [...] | vía Definición ABC <https://www.definicionabc.com/general/anime.php>

(*Tennenshoku Katsudō Shashin*). Esta productora inició su andadura con la intención de indagar en las técnicas de animación, comprender el funcionamiento de estas y aprender. Con el ánimo de querer producir sus propias historias, buscaron a una persona con ideas narrativas y de esta forma se asociaron con el humorista gráfico Oten Shimokawa. Finalmente, en 1917 estrenan su primer proyecto titulado “*Imokawa Mukuzō Genkanban no Makidirigido*” (“*La historia del conserje Mukuzo Imokawa*”). Estaba pensado para ser proyectado en las salas de cine de todo Japón, pero la aceptación por el público no fue buena. Este cortometraje con una duración de cinco minutos fue considerado de mala calidad. A pesar del fracaso de su primer proyecto, tenían preparado otros cuatro proyectos más esperando para su estreno. Unos meses después aparecen los que en un futuro serán considerados pioneros del *anime* junto a *Oten Shimokawa: Seitaro Kitayama* y *Junnichi Kouchi*. Los trabajos de Kitayama y Kouchi serían los primeros proyectos de animación japonesa considerados como *Anime*. *Nakamura Gatana* (1917) de Junnichi Kouchi, con una duración de cuatro minutos y con un estilo humorístico, cuenta la historia de un *samurai* que compra una espada, pierde en cada enfrentamiento y se da cuenta de que su *katana* no tiene filo.

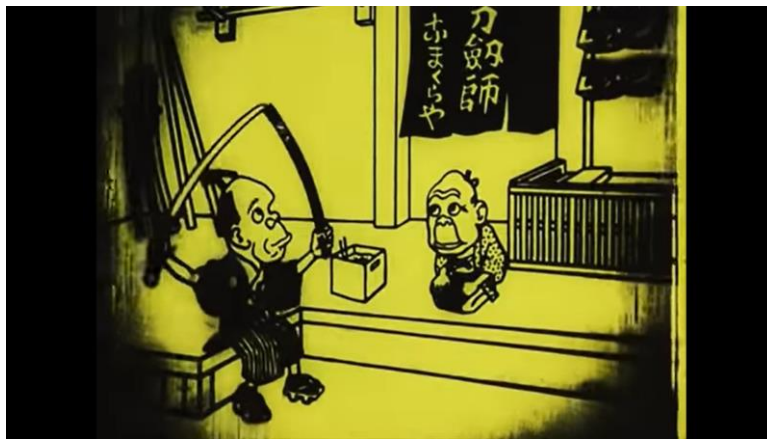


Imagen 2. Kouchi, J. (1917). *Nakamura Gatana*.

Por otro lado, Seitaro Kitayama destacó con un proyecto titulado *Sarukani Gassen* (“*La pelea entre el mono y el cangrejo*”), pero conoció el verdadero éxito cuando fundó su propio estudio de animación, Kitayama Eiga Seisakujo. El estudio estaba centrado en la animación de cuentos infantiles. Tras las primeras producciones consiguieron una gran repercusión llamando la atención de aquellos que estaban interesados en la animación. Esto hizo que se uniera más personal al equipo, entre los que destacan Hakuzan Kimura, Noburo Ofuji, Sanae Yamamoto y Yasuji Murata. A pesar del éxito, el estudio tuvo que cerrar debido a que en gran parte fue

destruido por el Gran Terremoto de Kanto en 1923. Esto hizo que los animadores siguieran sus propios caminos y algunos de ellos fundaran sus propios estudios.

Durante los años 20 la animación japonesa sufrió unos momentos difíciles. La animación occidental cada vez era más importante e influyente con *Disney* a la cabeza de la industria. Mientras, los estudios de Japón tuvieron que hacer recortes en sus proyectos para poder contar con financiación de las productoras. Esto hizo que la calidad de los trabajos se viera afectada. Algunos de los proyectos más destacados de esta época son *Kobutori* (“*El lobanillo desaparecido*” 1929) o *Mura Matsuri* (“*El festival del pueblo*” 1930).



Imagen 4. *Kobutori* (“*El lobanillo desaparecido*”). (1929).



Imagen 3. *Mura Matsuri* (“*El festival del pueblo*”). (1930).

A pesar de la situación precaria en Japón, en los años 30 se intentó elevar la calidad de los proyectos y los avances se hicieron notar. En 1933 llegó el primer corto de animación sonoro, “*Chikara to Onna no Yo no Naka*” (“*El mundo del poder y las mujeres*”) realizado por Kenzō Masaoka, un hecho muy relevante para la industria de animación nipona. Gracias a este proyecto, Kenzō Masaoka fue premiado por su evolución gráfica y por la incorporación de actores famosos para interpretar a los personajes.

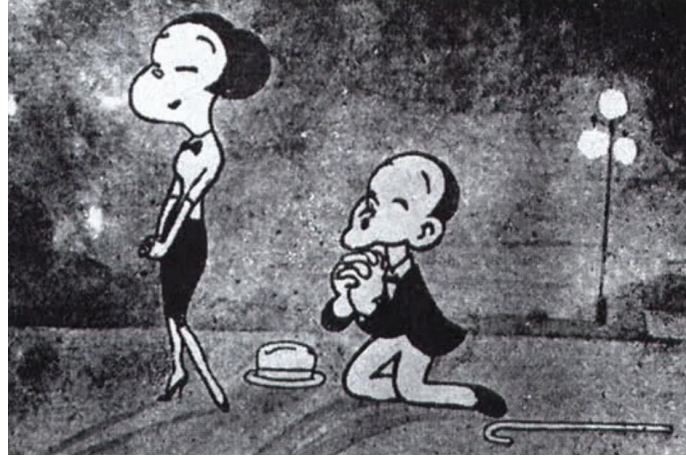


Imagen 5. Masaoka, K. (1933). *Chikara to Onna no Yo no Naka* (“El mundo del poder y las mujeres”).

En los siguientes años la crisis en la industria nipona sigue afectando a las producciones, por lo que optan dirigir los proyectos a otros ámbitos. Esta era la única forma durante esos años de conseguir una financiación suficiente. Se empieza a utilizar la animación para fines educativos, y gracias a esto consiguieron el favor del ministerio de educación. Además, surge una ola ultranacionalista contraria a la influencia cultural de las potencias occidentales. Japón tiene un gobierno militarista y belicista, y estaba enfrentado a EEUU, que apoyaba a China en la guerra que enfrentaba a China y Japón. En consecuencia, empezaron a realizar proyectos de animación propagandísticos. Gracias a estos proyectos consiguieron cambiar la visión que tenía el estado sobre la animación. Uno de los cortometrajes más destacados de esta época es *Omocha-bako* (“La caja de juguetes”, 1936). En este corto se ve de forma muy evidente quién era el enemigo para ellos, identificándolo con un personaje que se asemeja bastante al muy conocido *Mickey Mouse*. Aunque no tenían frentes abiertos únicamente con Estados Unidos. En 1934 adaptan una tira cómica de Suiho Tagawa y lo titulan *Norakuro Gocho* (“El cabo Norakuro”), que iba dirigido contra el ejército chino.

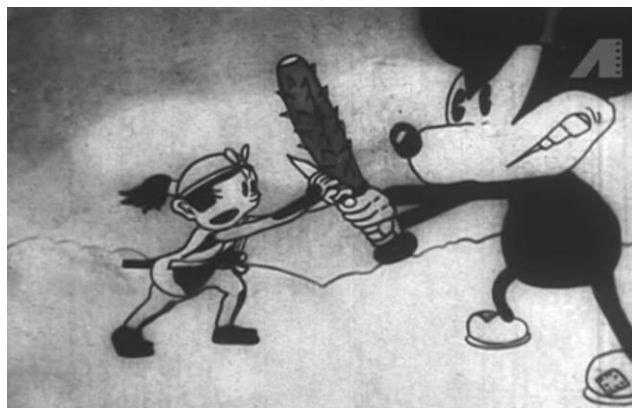


Imagen 6. *Omocha-bako* (“La caja de juguetes”). (1936).

Con el repentino ataque de Pearl Harbor, el orgullo japonés no dejaba de crecer y aparecieron dos proyectos propagandísticos producidos por Mitsuyo Seo. El objetivo era mostrar el orgullo por el éxito logrado en la misión y alentar a los soldados. El primer proyecto es considerado el primer largometraje de animación japonés. Con una duración de 38 minutos, *Momotarō no Umiwashi* (“Las águilas marinas de Momotaro”, 1943), este corto ofrece una calidad que no había sido vista hasta ese momento. En ese mismo año se estrena *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotaro, dios de las olas*) que duraba 74 minutos.

En 1939 llegó la Ley Cinematográfica. El gobierno japonés tomó una mayor relevancia sobre los contenidos de las películas, por lo que la censura se agravó. Esto benefició a las productoras que realizaban trabajos adaptados a los filtros establecidos por el estado. Los estudios se vieron obligados a seguir las reglas impuestas y aumentaron los proyectos. Este hecho hizo potenciar a la industria durante la guerra y las compañías se expandieron. La más beneficiada fue Shochiku, convirtiéndose en una de las mayores distribuidoras de animación de Japón. En consecuencia, la calidad de la animación aumentó y en 1943 se estrenó *Kumo to Churippu* (“La araña y el tulipán”), de Kenzo Masaoka, considerada de las mejores producciones de los años 40.



Imagen 7. Masaoka, Kenzo. (1943). *Kumo to Churippu* (“La araña y el tulipán”).

En 1945 Japón se rinde y esto afecta en gran medida a los contenidos de los proyectos de animación. Hasta entonces el enemigo era Estados Unidos, pero a partir de este momento se acepta como una influencia progresista y las historias cambian para mostrar los beneficios

que ofrece occidente. Este cambio lo podemos apreciar en *Maho no Pen* (“*La pluma mágica*”, 1946). Los estadounidenses continuaron con los proyectos propagandísticos a su favor y la censura hacia el nacionalismo de Japón hizo que la animación se enfocara a historias cómicas como hacía Disney. Mientras esto ocurría, el medio iba modernizando sus técnicas y empezaron a aparecer proyectos donde se utilizaban el color. El primero fue Noboro Ofuji con su corto *Kujira* (“*La ballena*” en 1952). Aunque Noboro Ofuji empezó a traer el color a la animación, no fue el verdadero revolucionario que impulsó este cambio en el medio.

En 1948 se fundó el estudio de animación Nihon Doga Eiga que sería adquirida en 1956 por Toei Kabushiki-gaisha. Fue incluido en su núcleo corporativo y se cambió al nombre de Toei Animation. Toei fue y sigue siendo una de las mayores compañías de animación de Japón, convirtiéndose en un referente de la producción de películas animadas de la época, ya que en aquellos momentos no había muchas empresas que se dedicaran exclusivamente a la animación. En 1958 el estudio estrena la primera película animada japonesa a color, *Hakujaden* (“*La serpiente blanca*”) de Taiji Yabushita.



Imagen 8. Yabushita, T. (1958). *Hakujaden* (“*La serpiente blanca*”).

La película se convirtió en un gran éxito, por lo que no tardaron en estrenar otra película con calidad similar. En 1959 estrenaron *Shonen Sarutobi Sasuke* (“*El joven Sasuke Sarutobi*”), aunque no obtuvo tanta relevancia. Para su siguiente largometraje contaron con la participación de Osamu Tezuka, adaptando su *manga* *La leyenda de Son Goku* que finalmente se estrenaría en 1960 como *Saiyuuki* (“*Viaje al oeste*”).

Tras su primer proyecto de animación, Osamu Tezuka decide abrir su propio estudio de animación, aunque tenía una película ya contratada con Toei que se estrenaría en 1962, *Arabian Night: Sinbad no Boken* (“Una noche en Arabia: Las aventuras de Simbad, el marino”). Finalmente, funda su estudio llamado Mushi Production. Osamu Tezuka junto a su joven equipo realizan su primer trabajo, un mediometraje titulado *Aru Michikado no Monogatari* (*Historias de una calle*). Este proyecto fue como una carta de presentación hacia la industria del *anime*. Pero sabía que los proyectos de este estilo no serían suficiente para mantener su estudio. Debido a la competencia de las grandes empresas, decidió optar por un formato todavía no explotado en esos momentos, una serie de animación para la televisión, aunque no fue la primera serie emitida en televisión. *Otogi Manga Calendar*, dirigida por Ryūichi Yokoyama fue emitida en 1961, siendo así la primera. Pero si hablamos sobre el nivel de impacto, la serie de Osamu Tezuka, *Tetsuwan Atom* (Astro Boy en occidente) estrenada en 1963, obtuvo un éxito sin precedentes. Únicamente con las ventas de los juguetes de la serie pudieron costear su producción y aumentar el número de trabajadores. Años después consigue vender los derechos de la serie a la NBC y recibió una buena acogida en EEUU, esto le permitió llegar a un acuerdo con la cadena para producir *Jungle Taitei* (*Kimba, el león blanco*, 1965), la primera serie en color del estudio Mushi Pro. Era un proyecto muy caro que el estudio no se podía permitir. La cadena aceptó con la condición de que cumpliera con los estándares norteamericanos.



Imagen 9. Tezuka, O. (1963). *Tetsuwan Atom* (Astro Boy).

Toei, por otro lado, seguía realizando películas junto a grandes artistas de renombre como Hayao Miyazaki. *Wan Wan Chuushingura* (1963) es el primer trabajo como animador de Miyazaki. Al mismo tiempo la fiebre por los dibujos animados crecía, aparecen nuevos estudios de animación como Tatsunoko Production o compañías ya establecidas implementan su propio estudio, como TMS Entertainment. TMS son los propulsores y los primeros en sacar una serie sobre un deporte, *Shin Kyojin no Hoshi* (“La estrella de los gigantes” 1968), una historia sobre beisbol que daría pie a un nuevo género en el *anime*. Otro concepto que aparece en esta época es lo que denominan como *magical girl*, *anime* destinado a chicas, es introducido por la serie *Mahoutsukai Sally* (*Sally, la maga*, 1966) de Mitsuteru Yokoyama.



Imagen 11. *Shin Kyojin no Hoshi* (“La estrella de los gigantes”). (1968). TMS Entertainment.

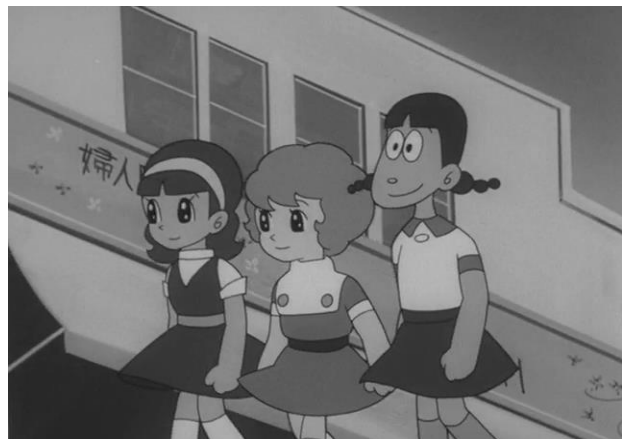


Imagen 10. Yokoyama, M. (1966). *Mahoutsukai Sally* (*Sally, la maga*).

A finales de década, Toei estrena dos películas con un gran valor para la animación. La primera *Taiyo no Oji: Hols no Daiboken* (*Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: la princesa encantada*, 1968). Esta película se conoce por ser la primera que Isao Takahata dirige y en la primera que trabaja junto a Hayao Miyazaki, que se encargó de dibujar los fotogramas clave. El segundo proyecto es *Nagagutsu wo Haita Neko* (*El gato con botas*, 1969), una adaptación del clásico de Charles Perrault. El protagonista de la película se convierte en el logo de la empresa y sigue vigente en la actualidad.

A partir de 1968 Mushi Production decide cambiar el rumbo de sus historias, el movimiento *gekiga*² toma mayor relevancia entre el público. El deseo por historias más maduras y realistas se apodera del público más adulto, con lo que el contenido dirigido hacia

² *Gekiga*: Proviene de la palabra “geriga” del japonés que significa imagen dramática. Este término fue creado por Yoshihiro Tatsumi, término que otros creadores acuñaron para definir al manga serio. En el mundo del anime fue tomado como un estilo de manga experimental para lectores adultos.

los más jóvenes pierde peso en el mercado. Este movimiento no tarda en hacer efecto y el estudio lanza su primera película adulta con el título de *Senya Ichiya Monogatari* (“*Las mil y una noches*”, 1969). En ese mismo año se estrenó *Sazae-san*, producida por Tele-Cartoon Japan, y tiene el Récord Guinness de la serie de animación más larga de la historia, a día de hoy se sigue transmitiendo en Fuji TV con unos 8100 capítulos a su espalda.

En 1970 Mushi Production adapta el popular *manga Ashita no Joe* de Ikki Kajiwara, que ya era todo un éxito en la revista Shonen Magazine. La adaptación fue dirigida por Osamu Dezaki, fue su debut como director y acabaría siendo uno de los grandes directores de la industria del *anime*. En 1971 y a pesar del éxito de algunos títulos de la compañía, Mushi Pro entran en peligro de bancarrota. A causa de esto, los propios trabajadores presionan a Osamu Tezuka para hacer proyectos más comerciales y ante estas exigencias, Tezuka decide dejar su cargo y, por tanto, perder todos los derechos de sus obras. Este duro golpe no hizo que la compañía remontara y terminan cayendo en bancarrota en 1973. Las licencias fueron distribuidas entre los estudios coetáneos. Por otro lado, en Toei, varios animadores, incluyendo a Hayao Miyazaki e Isao Takahata, abandonan el estudio y entran en A Production, donde tendrían la oportunidad de codirigir 14 episodios de la primera serie de *Lupin III*. Años más tarde, ambos ya eran muy reconocidos gracias a varios proyectos que habían realizado juntos, por ello el estudio Zuiyo Eizo contactó con ellos para que se encargaran de su nueva serie. Esta serie era *Alps no Shojo Heidi* (*Heidi, la niña de los Alpes*). Se estrena en 1974 con Isao Takahata como director y Hayao Miyazaki como encargado de los escenarios. El estudio empezó a tener problemas financieros debido a que la producción de la serie conllevaba un elevado coste, y que esta misma fue introducida en el mercado occidental. Zuiyo Eizo se tuvo que dividir en 1975 creando dos entidades, Zuiyo que asumió toda la deuda de la compañía, pero se quedó con los derechos de Heidi y por el otro lado Nippon Animation. Esta última se funda con la dirección de Koichi Motohashi y no tardan en lanzar nuevas series con renombre como *Mitsubachi Maya no Broken* (*La abeja Maya*, 1975) o *Flandes no Inu* (*El perro de Flandes*, 1975).



Imagen 13. Takahata, I. (1974). *Alps no Shojo Heidi* (*Heidi, la niña de los Alpes*). Zuiyo Eizo.



Imagen 12. Saitô, H., & Endô, S. (1975). *Mitsubachi Maya no Broken* (*La abeja Maya*).

Volviendo un poco para atrás, sin duda los años 70 quedaron marcados por una nueva moda, la fiebre por los robots. En 1972 es fundado el estudio Madhouse y se estrena *Mazinger Z*, una serie que definieron en aquellos momentos como un absoluto fenómeno de masas. Tal éxito salió de las fronteras de Japón llegando a países de todo el mundo. Con *Mazinger Z* empezó el “boom” del género Super Robot, además de ser una gran influencia en las producciones de los años posteriores. Tras esta oleada de éxito, muchos animadores, al ver la repercusión que estaba tomando este movimiento, decidieron sumarse al fenómeno robots, también denominado a este género como “mecha”. Uno de los más destacados fue la propuesta de Yoshiyuki Tomino, que finalmente consiguió estrenar la serie *Kidou Senshi Gundam* en 1979. Una serie adelantada a su época que no fue valorada por el público y tuvo que ser cancelada debido a su baja audiencia. Pero esto no frenó a los fans de la serie, que se movilizaron para traer de vuelta su transmisión. La cadena cedió y acabó reponiendo la serie. Los aficionados a *Gundam* aumentaron de forma exponencial y creó un nuevo género de robots, “Real Robots” que competía con “Super Robots” como *Mazinger Z*. Esta serie llegó a espectadores de todas las edades y abrió una nueva era, la era del *anime* y el denominado fenómeno otaku.

Los *mangas*³ de la revista *Shonen Jump* estaban teniendo mucho éxito entre los más jóvenes. Las compañías se hicieron eco de esto, por lo que empezaron a realizar proyectos de animación adaptando los *mangas* más populares. Toei Animation fue la principal productora de estos *animés*. Entre estas adaptaciones destacan principalmente *Hokuto no Ken* (*El puño de*

³ *Mangas*: Es la sucesión o serie de viñetas que permite narrar una historia que proviene de Japón. Uno de los rasgos diferenciales es la importancia de la línea sobre la forma, los paneles y las páginas. Al igual que la escritura japonesa se leen de derecha a izquierda [...] | vía Definición ABC <https://www.definicionabc.com/general/manga.php>

la *Estrella del Norte*, 1984) o *Saint Seiya (Los caballeros del zodiaco)*, 1986). Pero ante todo destaca la muy conocida y venerada *Dragon Ball* (1986), adaptación del *manga* de Akira Toriyama. La serie no tardó en tener una oleada de seguidores que al poco tiempo se consagrarían como el *fandom*⁴ de *Dragon Ball*. Durante los años 80 también aparecieron nuevos estudios de animación, entre ellos Studio Pierrot, que fue fundado por trabajadores de Tatsunoko Production y Mushi Pro, y también aparece GAINAX.

En 1984 se estrena *Kaze no Tani no Naushika (Nausicaä del Valle del Viento)* en los cines de Japón, una película de Hayao Miyazaki y producida por Topcraft. Con un éxito rotundo tanto por el público como los críticos, Miyazaki decide fundar su propio estudio de animación para poder continuar con sus proyectos personales. Con la ayuda de Isao Takahata, Toshio Suzuki y la aportación económica de Tokuma Shoten.

En 1985 se hace realidad y nace Studio Ghibli. Su primer trabajo se estrena en 1986, *Tenku no Shiro Laputa (El castillo en el cielo)*, que marcó un antes y después en las producciones de la industria. Inspiró una tendencia a realizar proyectos más personales y experimentales. Además, las películas cada vez eran más caras con el fin de hacer proyectos de mayor calidad con los que el público se quedase fascinado.

A finales de los años 80 destacaron dos películas gracias a su avanzada técnica de animación. Una de ellas llegó de la mano de GAINAX en coproducción con Bandai Visual, *Oritsu Uchugun: Honneamise no Tsubasa (Royal Space Force)*, 1987, dirigido por Hiroyuki Yamaga. Esta película batió todos los récords y se consagró como la película más cara hasta la fecha, aunque su éxito en taquilla fue moderado. Por otro lado, la segunda película también tuvo un presupuesto extraordinario de más de mil millones de yenes, hablamos de *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo. Estas dos producciones no tuvieron mucho éxito en taquilla y no consiguieron recuperar la inversión. En esos momentos Studio Ghibli es el único estudio con beneficios gracias a su proyecto *Majo no Takkyubin (Nicky, la aprendiz de bruja)*, 1989, que recaudó el triple del coste de su producción. A pesar de que en Japón no triunfaran estas producciones, ayudaron a que el *anime* se difundiera por occidente, principalmente *Akira*, que tuvo una gran acogida en festivales internacionales.

⁴ *Fandom*: un grupo de fans de alguien o algo, especialmente muy entusiastas. | vía Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/fandom>



Imagen 15. Yamaga, H. (1987). *Oritsu Uchugun: Honneamise no Tsubasa (Royal Space Force)*. GAINAX; Bandai Visuals.

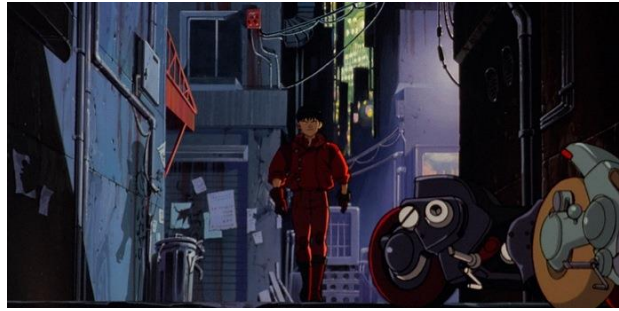


Imagen 14. Ōtomo, K. (1988). *Akira*.

A partir de los años 90 se considera una época de expansión del *anime*, con el estreno de la serie *Neon Genesis Evangelion* en 1995 por el estudio GAINAX. Su denominado nuevo género *mecha*⁵, acogió a muchos futuros fans, y actualmente es considerada una de las series más famosas de la historia del *anime*. Ese mismo año se estrenó *Ghost in the Shell*, de Mamoru Oshii por el estudio Production I.G, una película de género Cyberpunk que fue de las primeras en mezclar animación clásica con imágenes generadas por ordenador. A finales de los años 90 la industria del *anime* estaba en continua producción. En esos momentos se producían más de 100 *animés*, de los cuales destacaban *Pokémon*, *Sailor Moon* y *Digimon*, mientras que *Dragon ball* seguía imparable con la secuela *Dragon Ball Z*, siendo traducido a numerosos idiomas y retransmitido en más de 80 países. También se estrena *One Piece*, otra de las series más exitosas de la industria japonesa y que actualmente cuenta con más de 1000 episodios y sigue en emisión. Con la llegada de los 2000 aparecen nuevos géneros narrativos tan diversos que se producían *animés* de todo tipo. A partir de estos años destacan obras como *Naruto*, *Fullmetal Alchemist*, *Paprika* o más recientes como *Shingeki no Kyojin (Ataque a los titanes)*, pero principalmente destaca *El Viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001). La primera película de animación tradicional, y en un idioma que no sea inglés, en ganar un Premio Oscar como Mejor Película Animada, además de convertirse en la película más taquillera de la historia de Japón hasta que llegó Makoto Shinkai con *Kimi no Na wa (Your name)*, (2014). Actualmente, el *anime* es un fenómeno en todo el mundo y se ha convertido en una gran atracción para los turistas que llegan a Japón, además de ser una gran fuente de ingreso y promoción para el país.

⁵ *Mecha*: tiene su origen en el inglés, sin embargo, esta proviene de abreviar la palabra “mechanical”, que era usada en Japón para referirse a prácticamente todos los objetos que fuesen mecánicos, así como ordenadores, coches o pistolas, y cuya palabra fue adoptada por el anime para crear un género en el que por primera vez aparecieran robots a gran escala capaces de luchar. | vía Honey’s Anime. <https://honeysanime.com/es/que-es-mecha-definicion/>

3. Elementos narrativos de análisis

Para entender la animación y el significado que se esconde en las obras de Satoshi Kon, tenemos que tener en cuenta algunos conceptos que nos van a ayudar para realizar este análisis. La narrativa audiovisual es una herramienta muy potente para la expresión de sentimientos o sensaciones y, por lo tanto, enviar un mensaje, ya sea de forma directa o indirecta al espectador. Para que este mensaje llegue al público y se entienda se utilizan muchos elementos, pero aquí vamos a profundizar en los más relevantes para el objeto de estudio.

3.1 El tiempo

El tiempo narrativo se debe entender a partir de ciertas características que se presentan en la obra y que nos ayudarán a identificarlo y conocer las herramientas empleadas. Uno de los factores que alteran el resultado de la obra y las diferentes sensaciones producidas es el orden de la narración. A veces, según la intención del director, el orden de la historia no tiene que ser necesariamente igual que el orden del discurso. Muchas veces el planteamiento argumentativo nos permite jugar con el orden de la trama, asimismo podemos empezar la narración por la mitad de la historia o por el final. En estos casos, las relaciones temporales pueden ser las siguientes:

- Analepsis, retrospectiva o *flashback*. El narrador recuerda un hecho que ha tenido lugar en el pasado.
- Prolepsis, anticipación o *flashforward*. Nos anticipamos al futuro y se narra un suceso que tendrá lugar más adelante en la historia.
- Contrapunto: Varias historias se entrecruzan a lo largo de la narración.
- Circular: El relato se inicia y se finaliza del mismo modo.

Otro recurso de tiempo narrativo es la duración de la historia, es decir, una historia puede ser dilatada en el tiempo y durar toda una obra, realizando una narración explícita o al contrario, que el argumento sea mucho más extendido pero de forma más resumida. Los diferentes recursos utilizados para esto son:

- Desaceleración. Le otorgamos más atención y tiempo narrativo del necesario a un hecho. Es decir, nos centramos en los detalles y damos una gran importancia a los momentos significativos. Esto hace que esos momentos duren en la narración más tiempo del que durarían en la realidad. Por ejemplo, un acto de un personaje que dure unos segundos, al aplicar este recurso, podría extenderse durante minutos.
- Aceleración. Antes hablábamos de dilatar el tiempo, y en este caso se trata de resumir los hechos de un periodo largo de tiempo en un periodo menor de la narración. Dar

menor importancia a los sucesos y contar aquello que sea únicamente necesario para entender la obra. Dentro de la aceleración nos encontramos con la elipsis, cuando se omite directamente un periodo de tiempo de la historia.

Para poder expresar el tiempo que tiene lugar dentro de una narración se usan dos tipos de elementos:

- Explícito. La narración nos indica de forma clara el tiempo transcurrido entre dos momentos para tener un contexto argumental.
- Implícito. En este caso no sabemos por parte de ningún narrador si ha habido un cambio temporal, pero lo podemos deducir gracias a los cambios notorios que se pueden presentar en la imagen, como por ejemplo, cambios estéticos de los personajes o cambios en los escenarios.

3.2 La composición

La composición se define como la disposición de los elementos en el plano visual cuya unión crea un plano significativo. La composición se utiliza en el arte desde la antigüedad, en técnicas artísticas como la pintura. Es un elemento importante que ayuda para que de forma visual una imagen funcione de forma aislada. La composición puede transmitir diferentes estados de ánimo o situaciones que tienen un papel fundamental para ayudar a que la narrativa complete su función expresiva.

Hay reglas que establecen la funcionalidad de la composición, es importante seguir el esquema compositivo a la hora de distribuir una imagen. Estas leyes compositivas se deben aplicar sin llegar a limitar la creatividad, por supuesto estas leyes se pueden romper, pero de forma consciente. Antes de deconstruir hay que construir.

El peso de la imagen se puede distribuir de varias maneras:

- De forma simétrica. Ambos lados de la imagen tienen el mismo peso visual, por lo que se consigue un equilibrio.
- De forma asimétrica. Uno de los lados tiene un mayor peso visual, por lo que se genera una descompensación en la imagen y esto hace que la mirada sea atraída por la zona con mayor peso y cree un recorrido sensorial con un propósito.
- Por el color. El peso de la imagen se distribuye en función de la tonalidad del color, teniendo los tonos cálidos un mayor peso que los tonos fríos. Por otro lado, los tonos más saturados tendrán un mayor peso que los más neutros.
- Iluminación. Las zonas con mayor iluminación captan antes el interés que las zonas en sombra.

- Zonas de atracción. En el cuadro delimitador de una imagen tendrán un mayor peso visual la parte inferior. Además, los elementos aislados o los elementos grandes siempre conseguirán centrar la atención.
- El centro. Colocar un elemento en el centro del espacio atraerá la atención sobre él, además de generar simetría.

Podemos clasificar varias técnicas de composición, las que más destacan son:

- La regla de los tercios. Es la regla más común y frecuente usada en la composición. En un espacio cuadrado o rectangular, se divide en dos líneas la imagen tanto horizontal como verticalmente para dividir el espacio en tercios. Las intersecciones crean cuatro puntos que se asignan a las áreas más importantes para distribuir los elementos, aportando equilibrio y armonía.
- La Proporción Áurea, también llamada Divina Proporción. Utilizada desde la Antigüedad, es una fórmula matemática que divide el todo en partes proporcionales. Cada término es igual a la suma de dos términos precedentes. A la hora de encuadrar siguiendo la proporción aurea debemos tener en cuenta:
 - Evitar la mirada en la mitad del encuadre y dejar aire en la zona donde mira el personaje.
 - Siempre que tengamos que cortar alguna zona del encuadre por razones como el primer plano, es preferible hacerlo de arriba, ajustando las cejas al borde del encuadre.

3.3 Los colores

El color cumple una función narrativa muy importante. Los colores tienen asignadas unas características que ayudan a transmitir los sentimientos o emociones que están presentes en las escenas de una obra. Esto se ha denominado como "Psicología del color".

Actualmente, hay personas encargadas de obtener la mayor calidad en el color gracias a los avances tecnológicos, llamados DIT (Técnico de imagen digital) y Etalonador, se encargan de corregir y ajustar el color en función de las exigencias de guion.

La elección de los colores y cómo se utilizan está justificada por métodos como el esquema de color complementario. Este esquema funciona con colores principales y secundarios y se distribuye de tal manera que los colores complementarios están colocados de forma opuesta en la rueda de color. También podemos encontrar el esquema de color análogo, en este caso son esos colores que se encuentran en una posición cercana dentro del círculo cromático.

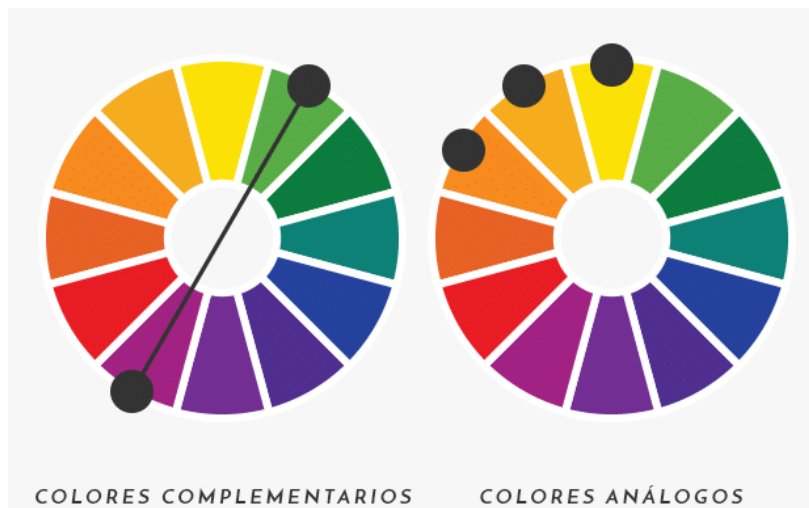


Figura 1. Ruedas de colores complementarios y colores análogos

Psicología y color

Una vez conociendo estos esquemas debemos entender que nos indica cada color; es este momento donde reforzamos con color la narrativa de la composición.

- Azul: El azul es el color de la realeza. Tradicionalmente se ha asociado con la confianza, la seguridad, la armonía, el afecto, la amistad, la fidelidad y el amor. Pero es frío, tranquilo y ordenado, de donde proceden sus connotaciones negativas, que se relacionan con la tristeza o la depresión
- Verde: El verde es el color de la fertilidad, no sólo por su asociación con la vegetación, sino porque el planeta verde, Venus, rige desde la antigua Grecia todos los asuntos relacionados con el amor carnal. Pero el lado oscuro del verde se manifiesta en el cuerpo humano. Representa el malestar humano por un envenenamiento o por la muerte.
- Rojo: Este color tiene múltiples connotaciones. Se le asocia y recuerda a la sangre, también el amor, pasando de lo romántico a la lujuria, recuerda y es color de alegría, pero también de crimen, de riesgo. La prohibición y la pasión también son evocados por el rojo.
- Amarillo: Representa la espontaneidad y es excéntrico, activo, planificador, heterónimo, expansivo, ambicioso e inquisitivo. Sus aspectos afectivos son la expectación, la originalidad, seguridad.
- Negro: Representa el límite absoluto y es negación, renuncia, abandono, extremo, rechazo, extinción, temor. También se asocia a la oscuridad y a la muerte

- Morado: Representa la realización de los deseos y es irresponsable, intuitivo, sensible, inmaduro, afectivo, mágico.
- Gris: Representa elegancia, aburrimiento, desconsuelo, vejez, ayuda a enfatizar los valores

El color tiene otra función narrativa. Se usa como método identificativo de algún elemento o personaje que ayuda a reforzar su presencia en la escena. En este caso el color no refleja sentimientos. La importancia del color es vital en las piezas audiovisuales y debe darse el espacio necesario para proponer con criterio, el límite es la imaginación y la creatividad.

4. Satoshi Kon

Satoshi Kon nace el 12 de octubre de 1963 en Hokkaido y muere el 24 de agosto de 2010 a los 46 años de edad a causa de un cáncer de páncreas. Antes de morir, Satoshi Kon escribe una carta que será publicada de forma póstuma en su página web (Kon, 2010). Una carta desgarradora en la que se despide de la vida con unas palabras llenas de sentimiento.

Era director, guionista, animador y dibujante de *manga*. Reconocido principalmente por sus trabajos como director en películas como *Perfect Blue* (1997) o *Paprika* (2006) y a pesar de morir muy joven, Satoshi Kon dejó una gran huella en la industria de la animación japonesa gracias a su estilo muy particular y característico. Su forma de contar historias no dejó indiferente a nadie y a día de hoy se le considera como uno de los grandes directores del *Anime*. Sus películas se caracterizaron por tener complejidad psicológica, diseños realistas, y un manejo narrativo espectacular en la mezcla de la realidad y los sueños.

4.1 Trayectoria

Desde su infancia, Satoshi Kon ha sentido admiración por grandes artistas de la animación, pero no será hasta su época de adolescente, en su segundo curso de instituto, que empezará a sentir curiosidad y fascinación por el *manga*. Disfrutaba principalmente de las historias consideradas “para chicas”, y sentía admiración por artistas que trabajaban dentro de este género como Fusako Kuramochi y Mariko Iwadate. Su creciente pasión por el *manga* le hace tomar la decisión de unirse a un club de arte y una sociedad sobre *manga*. Empieza a relacionarse con un entorno creativo y se interesa por la pintura, el dibujo y los graffitis. Satoshi Kon confesó que se cansaba de todas las cosas muy rápido y acababa abandonándolas.

Descubrió que no le ocurría lo mismo con el dibujo, por lo que decidió dedicarse profesionalmente a esto y enfocó su futuro en ser dibujante o trabajar en el ámbito del *manga*.

Finalmente, se gradúa en la *Kushiro Koryo High School* en 1982 y posteriormente se muda al distrito Musashino de Tokio, donde es aceptado en la Universidad de Arte Musashino. Durante su período universitario empieza a publicar trabajos profesionales marcando sus inicios como *mangaka*⁶. En 1987 finalmente se gradúa en *Visual Art Communication Design*. Mientras estudiaba, en 1984 debuta con su *manga Toriko* (1984) y por el que recibe el premio “*Superior Newcomer*”. Gracias a este premio conoce a Katsuhiro Otomo, creador de *Akira* (1992) y acabarían trabajando juntos, siendo Satoshi Kon su asistente en ese mismo proyecto. Tras este trabajo, Kon vuelve a dedicarse al *manga* realizando varios proyectos, pero de forma esporádica y algunos de ellos terminan siendo cancelados. A pesar de haber disfrutado de su trabajo en el *manga*, decide dar un paso hacia el *anime*. Quería una mayor libertad narrativa y le parecía fascinante poder dar vida a un dibujo estático. En 1991 se estrena su primer trabajo en la industria del *anime*. Se encargó del diseño artístico de los fondos en *Rôjin Z* (*Roujin Z*, 1991), un *anime* de ciencia ficción. Esta película fue producida por Katsuhiro Otomo y dirigida por Hiroyuki Kitabuko.



Imagen 16. Kitabuko, H. (1991). *Rôjin Z*.

⁶ *Mangaka*: es una palabra japonesa compuesta por dos partes, primeramente, podemos encontrar como prefijo la palabra Manga que quiere decir comic o historieta, acompañada de el sufijo agregado ka, el que cual hace referencia a quien lo crea, más específicamente “creador de algo”. | via Honey’s Anime. <https://honeysanime.com/es/que-es-mangaka-definicion/>

Satoshi Kon continuó trabajando como director artístico de fondos en más películas como *Run Melos (Hashire Melos, 1992)* de Maasaki Osumi y *Patlabor 2 (Kido Keisatu patoreba: The Movie 2, 1993)*, dirigida por Mamoru Oshii. Esto hizo que creciera su reputación como creador de decorados, además de ser un gran aprendizaje para futuros proyectos.

Su primer trabajo como director llegaría con el episodio 5 de la serie *Jojo's Bizarre Adventures* de Hiroyuki Kitakubo. En este mismo episodio también se encarga de colaborar en el guion y en el *storyboard*⁷. Pero su primera gran oportunidad de mostrar sus dotes creativas llega con la participación en un episodio de *Memories (Memoriisu, 1996)*, producida por Katsuhiro Otomo. Satoshi Kon es el encargado del guion y la dirección artística del fragmento *Magnetic Rose*. Este episodio fue dirigido por Koji Morimoto. Kon da un paso en su carrera y aporta ideas sobre el guion, donde empieza a crear narrativas que difuminan la frontera entre los sueños y la realidad. Gracias a su trabajo en *Magnetic Rose*, Katsuhiro Otomo decidió ayudarlo en su lanzamiento creativo en solitario.

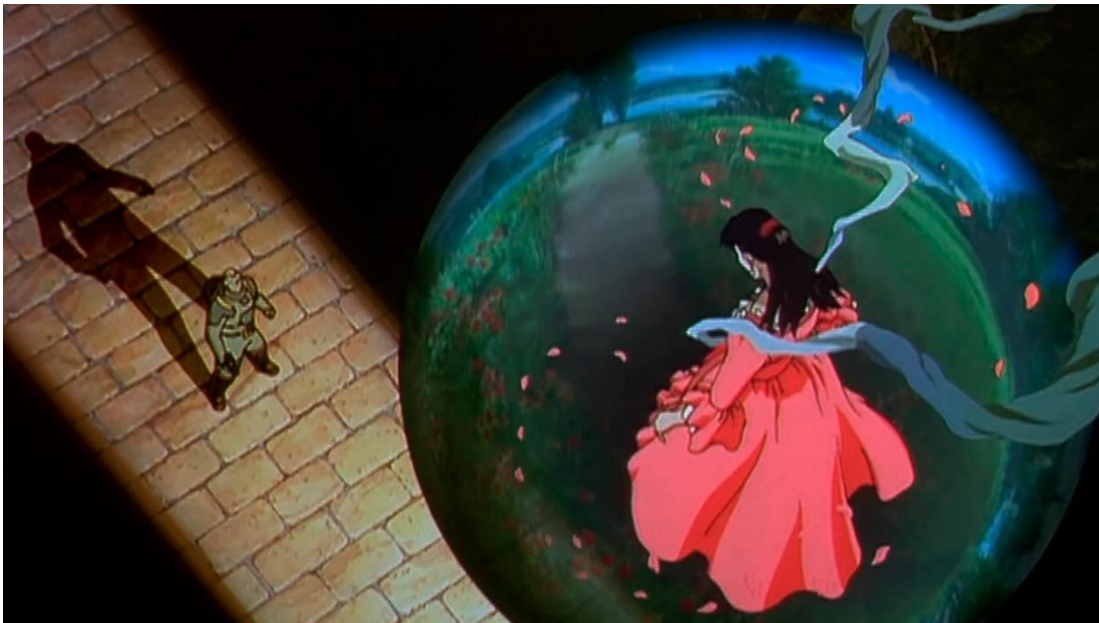


Imagen 17. Morimoto, K. (1996). *Memories (Magnetic Rose)*.

La carrera en solitario de Satoshi Kon transcurre dentro de la compañía Madhouse, un estudio japonés fundado a principios de los años 70 por Masao Murayama, quién será también el presidente. El propio Masao Murayama eligió a Satoshi Kon para dirigir *Perfect Blue (Paafekuto Buruu, 1997)*, una adaptación de la novela de Yoshikazu Takeuchi. Así iniciaba su

⁷ *Storyboard*: Los storyboards son organizadores gráficos en forma de ilustraciones o imágenes que se muestran en secuencia con el propósito de previsualizar una secuencia de animación, animación, movimiento gráfico o secuencia de medios interactivos. | via Educalingo. <https://educalingo.com/es/dic-en/storyboard>

trayectoria en Madhouse. Para Satoshi Kon este proyecto le supuso abrir puertas y ser reconocido internacionalmente, *Perfect Blue* tuvo una gran acogida en festivales, lo que generó un gran interés por su obra.



Imagen 18. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse.

En 2001 estrena su siguiente película, *Millennium Actress (Sennen Joyu)*, que trata temas similares a *Perfect Blue*, aunque desde una perspectiva diferente, pero de esto hablaremos más adelante. En este caso, DreamWorks adquirió los derechos de *Millennium Actress* por lo que la película fue distribuida internacionalmente.

Años más tarde se estrena su tercer largometraje, *Tokyo Godfathers (Toukyou Goddofazaasu, 2003)*. Este proyecto es una comedia dramática. Se diferencia bastante de sus trabajos anteriores con el fin de probar cosas distintas y mostrar otra versión de sí mismo. Su siguiente proyecto se estrena en 2004, una serie para la televisión que constaba de 13 capítulos, *Paranoia Agent (Mousou Dairinin)*. Es una serie con episodios autoconclusivos. Satoshi Kon quería un proyecto más libre que le permitiera desarrollar y plasmar las ideas fugaces que le aparecían por la mente. Satoshi Kon afirmó: “mi propósito es hacer una obra divertida, y no me importa si es para televisión o cine” (Rodríguez De León, 2014, 7) a pesar de que era muy consciente de que los horarios de la televisión conllevaban mucha más presión y el presupuesto sería limitado.



Imagen 19. Kon, S. (2004). *Paranoia Agent (Mousou Dairinin)*. Madhouse.



Imagen 20. Kon, S. (2004). *Paranoia Agent (Mousou Dairinin)*. Madhouse.

En 2006 estrena *Paprika (Papurika)*, una adaptación de la novela de ciencia ficción de Yasutaka Tsutsui. Este proyecto es considerado la más surrealista y fantástica de sus películas. vuelve a trabajar con los conceptos de los sueños, la memoria, los recuerdos y la realidad. *Paprika* fue seleccionada para el Festival de Venecia en el que Satoshi Kon se consagró con el reconocimiento internacional.

Su último trabajo fue *La máquina de soñar (Yume miru kikai)*, descrita por él como una divertida aventura para niños. Estaba previsto que se estrenara en 2010, pero debido a la prematura muerte de Kon nunca fue terminada.



Imagen 21. Kon, S. (s. f.). *La máquina de soñar (Yume miru kikai)*.

4.2 Influencias

A Satoshi Kon le cuesta responder a la pregunta de donde proviene su inspiración o referencias para sus proyectos. Es algo que le cuesta identificar. Defiende que su inspiración llega en cualquier momento y en cualquier situación. Aunque reconoce que muchas veces se inspiraba mediante conversaciones. Hablando con otras personas encontraba material para sus obras, que junto a sus hobbies se situaban como las fuentes principales de inspiración. Sus ideas nacían de la vida cotidiana o actividades diarias, ya sea leer o escuchar música. A pesar de esto, no niega haberse inspirado en sucesos, como es el caso de su serie *Paranoia Agent*. Se inspiró en una noticia sobre una oleada de robos por una banda de ladrones motoristas. En definitiva, no le daba mucha importancia a cómo o dónde encontraba la inspiración. Buscaba la información justa para sus proyectos sin dedicarle más tiempo de lo necesario.

4.3 Estilo

Satoshi Kon, un estilo que va más allá de la realidad. Sin duda Kon ha conseguido con el paso de los años formar una identidad propia y muy característica. Su estilo de animación realista y expresivo, sumado al manejo de conceptos como los sueños o los recuerdos, hace que el propio espectador se sienta inmerso en sus historias. Satoshi Kon en sus obras siempre siente la necesidad de liberar el subconsciente reprimido, dejar en evidencia la otra cara del ser humano. Quiere mostrar la cruda realidad que se esconde debajo de las actitudes superficiales normalizadas por la sociedad. En sus proyectos también es muy común encontrar críticas sociales con el fin de concienciar al público y hacer ver la problemática de la sociedad.

Su forma de trabajar se ha ido construyendo con las experiencias, empezando como un dibujante de *manga* en la universidad hasta ser el director de su propia película. Debido a la exigencia consigo mismo y con la calidad de sus dibujos, Satoshi Kon es consciente de que debe formarse continuamente y no dejar de practicar con nuevos proyectos y oportunidades. Mientras trabajaba como director artístico de fondos, aprendió sobre la importancia de los detalles, ponía pasión a cada objeto. Satoshi Kon afirmó, que a pesar de que puedan pasar desapercibidos los fondos, cada objeto que aparece en pantalla debe aparentar tener un pasado. Con la intención de hacer creer al espectador que esos objetos están allí porque han pasado por un proceso evolutivo. Otra de sus características es la importancia y la complejidad que da a sus personajes femeninos, protagonistas de la mayoría de sus obras. Para Kon es mucho más

fácil tratar con personajes femeninos que con los masculinos, ya que de ellos solo es capaz de ver sus aspectos negativos.

Satoshi Kon es un firme defensor de perfeccionar las técnicas clásicas antes de lanzarse a un nuevo terreno, prefiere trabajar en 2D y dibujar a mano cada fotograma. A pesar de tener una mentalidad tradicional para la animación, el 3D estaba en pleno auge y no rechazó las nuevas técnicas de animación por CGI⁸. Combina animación tradicional con animación digital de forma armoniosa, como se puede ver en su largometraje *Paprika* (Satoshi Kon, 2006). En aspectos técnicos, Satoshi Kon tiene un estilo más occidental, montaje clásico y sin movimientos de cámara muy complejos, pero sin dejar de lado la cultura nipona que se hace notar en la forma de contar las historias y vivencias de sus personajes. Esta unión de culturas cinematográficas abre las puertas hacia un nuevo estilo de *anime*, creando así una identidad propia.

5. Análisis cinematográfico

Tras poner en contexto la cultura cinematográfica del *anime* y de conocer quién es Satoshi Kon, vamos a profundizar en sus largometrajes *Perfect Blue* y *Paprika* realizando un análisis técnico y narrativo. Ambas películas se caracterizan por tener un estilo onírico y son las más destacadas de la filmografía de Satoshi Kon. Con este análisis buscamos profundizar en las intenciones creativas que Satoshi Kon transmite mediante la animación, y dar significado al complejo mundo que ha generado tanto visualmente como narrativamente.

5.1 *Perfect Blue*

Esta película es el debut oficial de Satoshi Kon como director de largometrajes, *Perfect Blue* es una adaptación de la novela de Yoshikazu Takeguchi publicada en 1991. Con la adaptación añadió su propia visión e introdujo más temas sociales sobre la obra original, temas como la fragilidad de la identidad de las personas o la difuminada línea entre espacios virtuales o ficcionales con los espacios reales.

⁸ CGI: La técnica de imágenes generadas por ordenador (CGI) es una subcategoría de los efectos especiales (VFX). Se refiere a las escenas, los efectos y las imágenes que se crean mediante un software informático. | vía Adobe. [https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/cgi-animation.html#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20de%20im%C3%A1genes%20generadas%20por%20ordenador%20\(CGI\)%20es%20una,crean%20mediante%20un%20software%20inform%C3%A1tico.](https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/cgi-animation.html#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20de%20im%C3%A1genes%20generadas%20por%20ordenador%20(CGI)%20es%20una,crean%20mediante%20un%20software%20inform%C3%A1tico.)

Argumento

Mima es una integrante de un grupo pop de ídolos japonés. El grupo realiza actuaciones ante un público reducido dando a entender que no tienen mucho éxito. La mayoría de su público son hombre de edad adulta. Entre ellos destaca un hombre que conoceremos como Memanía. Sus gestos y expresiones muestran una gran devoción por Mima, llegando al extremo de pelear contra aquellos que perturban la actuación del grupo. El manager analiza la situación del grupo y considera que Mima está desaprovechada por lo que es condicionada para dejar el grupo y centrarse en su carrera como actriz. Debido a esto, Mima abandona el grupo y realiza su primer trabajo como actriz. Un papel demasiado pequeño con una única frase de diálogo, además empieza a recibir amenazas por teléfono, fax o incluso una carta bomba. Esta situación hace que Mima se replantee su decisión de dejar su vida como cantante. De camino al trabajo recibe una carta de un admirador con la que descubre la existencia de una página web. Esta página es un diario de la vida de Mima, está escrito en primera persona a pesar de que no lo escribe ella. Mientras lee el blog se da cuenta de la cantidad de detalles que no se conocen públicamente. A partir de este momento su vida cambia por completo y empieza a vivir con miedo constante. Es consciente de que alguien le está persiguiendo y acaba afectando a su salud mental y a la relación con su entorno. Su vida laboral como actriz se complica con papeles muy duros que le afectan personalmente y profesionalmente. La imagen de Mima está cambiando y los fans de su época como cantante no se lo toman bien.

Un día, Mima se despierta con la noticia de que el guionista de la serie en la que estaba trabajando ha sido asesinado. El pensamiento intrusivo de que podría estar relacionado con ella aparece por su mente. Mima en consecuencia de su inestabilidad emocional, y a causa de sus problemas profesionales y personales. Distorsiona las experiencias reales con los sueños. Aparece su subconsciente en forma de ella misma en su versión ídolo que le atormentará con todas las decisiones que tome. Estas dos personalidades se enfrentan con la finalidad de destapar a la verdadera Mima. Acaba dudando de quién es y replanteándose su verdadera identidad. Esta lucha interna, unido a la continua aparición de un supuesto admirador, perturba la estabilidad mental de la protagonista. Acaba descubriendo que la verdadera fuente de sus problemas es su manager Rumi. Vive obsesionada con Mima debido a su sueño frustrado de ser una cantante famosa y quiere redimirse a través de ella. Su fijación por Mima termina afectando a su salud mental, Rumi se hace pasar por la cantante defendiendo que ella es la verdadera Mima. Por otro lado, Rumi reconoce que es la responsable de enviar información a su seguidor Memanía, encargado de escribir su blog y que acabaría siendo un acosador de la cantante.

Análisis

Perfect Blue es un ejemplo perfecto de que una película pueda generarte una continua necesidad de plantear teorías y no ser capaz de entender lo que está ocurriendo. Esta película transmite una gran cantidad de dolor que dejará al espectador con un gran malestar. Te preguntas si lo que estás viendo pertenece a la línea temporal real de la historia o estás inmerso en un universo paralelo creado por la mente de los personajes. *Perfect Blue* hace una crítica a toda la industria del entretenimiento y de cómo están dispuestos a todo por dinero. Jugando con la inocencia de una artista que únicamente quiere cumplir su sueño, que acaba convirtiéndose en una pesadilla. Y, en consecuencia, acabando con su salud mental y su vida tal y como la conoce. El argumento basado en la novela de Yoshikazu Takeguchi, junto a la dirección de Satoshi Kon, ha conseguido que esta película sea una obra digna de reconocimiento. Las situaciones amargas que presenciamos en la película, han sido representadas de forma muy conseguidas para obtener un resultado con el mayor efecto posible sobre el espectador. El estilo de dibujo con sombras duras, formas sin definir, y las caras con expresiones faciales que llegan a ser desagradables. Ayudan a que la historia te resulte más difícil de contemplar. Tras este pequeño análisis global de la película, me voy a detener en los detalles y conocer un poco más aquello que transmite la obra.

Personajes

Mima

Mima es un personaje inocente y fácilmente influenciable. Es una chica muy joven e inmadura con un sueño, por ello es capaz de aceptar las recomendaciones del mánager a pesar de que no son de su agrado. Decide dar un cambio en su vida para poder triunfar y ser famosa. Pero el papel de actriz le queda grande, y ya no sabe cómo pararlo. Acepta realizar una escena de violación para la serie en la que actúa, pero resultó ser un detonante para ella. Mima acaba perdiéndose, siente que se ha traicionado al protagonizar una escena por la que no estaba preparada. Es consciente de lo que se ha hecho a ella misma. Tras observar a sus peces muertos, rompe a llorar.



Imagen 22. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima llorando frente a sus peces muertos.

Es el reflejo de lo que está sintiendo en su interior, ha perdido toda su inocencia, algo que ella cuidaba con mucho cariño al igual que los peces. Solo le queda la sensación de que acaba de prostituirse. Su necesidad de complacer al resto ha terminado acabando con ella. Esto conlleva que Mima sufra de alucinaciones. Crea en su mente una imagen a su semejanza, como su faceta de cantante, pura e inocente. Representa a la “verdadera Mima”, la misma que su alrededor concibe como la real. La “verdadera Mima” sigue apareciendo para recordarle que sus acciones no se identifican con ella y con lo que de verdad quiere, seguir siendo cantante. Tras la sesión de fotos que acepta realizar, en la que tiene que desnudarse íntegramente. Mima acaba totalmente perdida y no es consciente de su alrededor. No sabe si lo que está viviendo es real o no. Sufre una ruptura mental y confunde su vida personal con sus personajes como actriz.



Imagen 24. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima sumergida en el agua.

Imagen 23. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima sumergida en el agua.

Con el fin de rodaje de la serie, Mima recobra la consciencia. Deja de estar perdida en un bucle en el que día tras día realizaba lo mismo, llegándose a preguntar si vivía en la realidad o en un sueño. Pero entonces es atacada por Memanía, que está convencido de que no es la verdadera Mima y debe acabar con ella. Mima se defiende alegando que ella es la real pero sus palabras no surgen efecto sobre él por lo que decide acabar con él. Después de este incidente se encuentra con Rumi, la cual también le traiciona. Mima es atacada por Rumi al igual que Memanía, por no ser la “verdadera Mima”. Rumi acaba en un hospital para ser tratada por su trastorno de personalidad y finalmente Mima se convierte en una actriz famosa que afirma ser ella misma. Esta última frase de la película nos da a entender que Mima ha conseguido llegar a su



Imagen 25. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima reflejada en un retrovisor afirmando que ella es la real.

edad adulta, ha madurado y teniendo claro quien es.

Rumi

Rumi se sitúa como uno de los personajes más complejos de la película. En un primer momento nos puede parecer un personaje secundario. Pero conforme avanza la historia y analizamos su evolución de personaje, podemos apreciar actitudes ocultas que cobrarán sentido al final de la obra. Rumi además de ser la mánager de Mima, es un gran apoyo para la protagonista, incluso un referente maternal al estar separada de su familia. Es la que más se preocupa por el bienestar de Mima, y la que más sufre por sus momentos difíciles como actriz. Mantienen una relación de confianza en la que Rumi permanece gran parte del tiempo al lado de Mima procurando que realice bien su trabajo y aconsejándole cuando sea necesario. Pero si hablamos de Rumi teniendo en cuenta el final de la obra, podemos deducir que sus actitudes no son del todo correctas. La obsesión que mantiene sobre Mima, nace por la necesidad de cumplir su sueño frustrado de ser una cantante famosa. Busca realizar ese sueño a través de Mima. La idea de que la protagonista dejara el grupo y se convirtiera en actriz no le agradó en ningún momento a Rumi. Por lo que podemos intuir que las primeras amenazas que recibe Mima provienen de su propia mánager. Por otro lado, la página web que desvela toda la información de Mima, tenía que ser escrito por alguien cercano. Algunos de los detalles que se mencionan en el blog, únicamente los podía conocer Rumi, quién estaba a su lado en esos momentos.

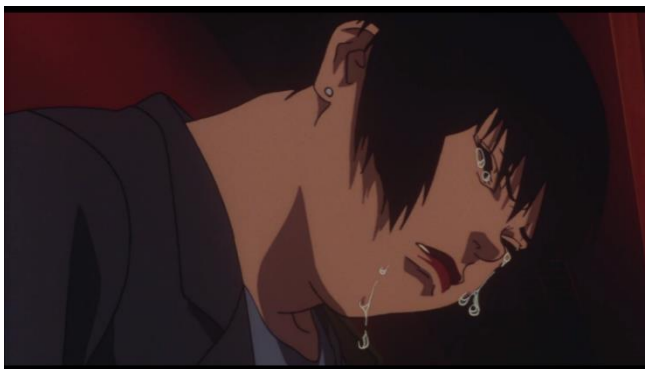


Imagen 26. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi llorando mientras Mima realiza la escena de la violación.

Si hablamos sobre la faceta de actriz, la decisión de Mima de aceptar una escena de violación fue muy mal acogida por Rumi, quien se negaba rotundamente. Era consciente que, al realizar esta escena, la imagen pura de Mima desaparecería, y por lo tanto la posibilidad de volver a los escenarios como cantante de un grupo de ídolos. Durante el rodaje de la escena,

Rumi termina muy afectada. A pesar de ser todo falso no puede evitar llorar como si lo sufriera ella misma. A partir de este momento Rumi desaparece por un tiempo. Sufre de un trastorno de personalidad en el que se autoproclama como la verdadera Mima, tanto que sale a cantar en un concierto del antiguo grupo de Mima. Ella es la responsable de los asesinatos del guionista y el fotógrafo. Aunque en la película se muestre que lo hace la propia Mima, es en realidad la segunda personalidad

de Rumi. Al final de la película se desvela sus dos personalidades, Rumi tiene un apartamento igual que el de Mima. Vestida con ropa de ídolo, Rumi intenta acabar con la Mima real debido a su enfermedad. La persigue por toda la ciudad convencida de que ella es la verdadera. Finalmente Mima evita que Rumi sea atropellada por un camión y termina en un hospital siendo tratada.



Imagen 27. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi en su versión de Mima creado por su mente, y Rumi reflejada viendo la realidad de lo que ocurre.



Imagen 28. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi en su versión de Mima.

Memanía

Memanía es un personaje que genera inquietud. En una primera instancia, podemos deducir que es un hombre con una obsesión hacia Mima hasta el punto de hacer cualquier cosa por ella. Siente la necesidad y obligación de cuidar y proteger a Mima de todo aquel que le cause problemas. Su actitud y continua aparición cerca de Mima, nos da a entender que puede ser el responsable de las amenazas



Imagen 29. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memanía observando a Mima.



Imagen 30. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memanía atacando a Mima.

que recibe Mima. Como el fax que recibe en su apartamento, o la carta bomba. Pero si nos fijamos en las señales que nos deja el propio guion, podemos saber que su principal función es proteger a Mima. Está cegado por la imagen idealizada de la cantante. No permite que nadie se haga eco de su nueva faceta. Memanía es un fiel

seguidor del blog de Mima, que como he mencionado anteriormente, es escrito por Rumi. Rumi se percata de su existencia por lo que decide contactar con él. Termina convenciendo a Memanía de que la “verdadera Mina” no es la que actualmente es actriz y se deja llevar por su obsesión con Mima ídolo. Esta unión conlleva a que ambos personajes quieran matar a Mima.

Reflejos

Los reflejos adoptan un papel fundamental en la película. Ya sea en un espejo, en un cristal o en el propio ordenador. Vamos a encontrar un reflejo que nos aporta información. Tienen la función de mostrar el estado anímico en el que se encuentra Mima. Al principio de la película veremos que en los reflejos aparece Mima con su apariencia real, indicando que todo está en orden. Pero conforme avanza la historia, en los reflejos aparecerá el subconsciente de Mima, en este caso una versión de ella misma como ídolo. El motivo de su aparición no indica que Mima no está conforme con el rumbo de su vida y las decisiones que está tomando. En el reflejo podemos apreciar sus verdaderos pensamientos.



Imagen 31. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima reflejada en el ordenador.



Imagen 32. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima y Mima ídolo en el reflejo del cristal.



Imagen 33. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima y Rumi reflejada en el cristal.

Los espejos guardan los secretos que la narración del propio guion no nos cuenta. Se utilizan los reflejos para desvelar que la causante de todos los problemas de Mina es Rumi. En varios planos observamos que mientras Mima se pregunta quién le causa tanto dolor, podemos ver reflejada a Rumi la cual está sentada a su lado. Por último, en el momento en el que se revela la verdadera identidad de Rumi, conocemos realmente lo que está ocurriendo a través de los espejos. En el que podemos ver la misma visión que tiene Mima.



Imagen 34. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Rumi reflejada en el espejo mostrando su verdadero aspecto.

Interpretación técnica de planos

Perfect Blue contiene muchos planos significativos, composiciones que aportan información narrativa. Pero para analizar he seleccionado los planos que más han llamado mi atención, ya sea por la composición o por lo que expresan.

Plano 1. Mima grabando la escena de la violación.



Imagen 35. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Mima rodando una escena.

En primer lugar, he seleccionado este plano para realizar un análisis, porque considero que es de los planos más impactantes de la película. Encontramos a Mima en el centro del encuadre, lo que ya es un punto de atención para la vista. Pero a esto, añadimos que en el centro se encuentra un punto de luz, está ubicado justo encima de su cabeza, consiguiendo que la iluminación le llegue únicamente a ella. El resto del encuadre permanece en penumbra, genera

un contraste entre ella y el resto del plató, lo que se consigue una sobreexposición de Mina. Este plano indica que Mima a pesar de su aversión por la escena, ha decidido realizarla. En consecuencia, queda totalmente expuesta a las miradas de todo el equipo de rodaje. Estas miradas están todas dirigidas hacia Mima. Se crea un punto de fuga y por lo tanto otro punto de interés sobre ella. La posición de su cuerpo nos dice que se está intentando esconder detrás de sus propios brazos con la intención de taparse, de esto deducimos que Mima está incómoda. Una actitud muy diferente a la que vemos una vez empieza el rodaje. Lo que nos muestra su profesionalismo como actriz.

Plano 2. Memanía en su guarida.



Imagen 36. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Memanía en su habitación.

El segundo plano que he seleccionado aparece Memanía como protagonista. En este plano se descubre su lugar más íntimo, la habitación de una persona es el reflejo de su personalidad. Por ello, la importancia que le dan a la estancia con la sucesión de varios planos, nos confirma su obsesión por Mima.

En el plano podemos apreciar una línea en el centro que divide el encuadre en dos. Este recurso reafirma la existencia de una composición simétrica. La simetría aporta un perfecto equilibrio, ambos lados de la imagen tienen el mismo peso. Genera una sensación de unanimidad y armonía. Pero en este caso rompe con la teoría, a pesar de que la simetría se basa en estabilidad, la narrativa nos está transmitiendo todo lo contrario. El personaje está sumergido en una profunda obsesión por Mima que le lleva hacia un desequilibrio mental.

Plano 3. Rumi asesina al fotógrafo que le hizo fotos a Mima.



Imagen 37. Kon, S. (1997). Perfect Blue. Madhouse. Fotograma de la película en el que vemos a Rumi en su versión de Mima, atacando al fotógrafo.

El tercer y último plano que he seleccionado es del momento en que Rumi, en su versión de Mima, ataca al fotógrafo que hizo las fotos comprometidas de Mima. Es un plano aberrante que indica desestabilidad, lo relacionamos a la situación emocional de Rumi y su desesperación por mantener la imagen de Mima intacta. Las líneas de fuga que salen de los muebles cortan en un punto que coincide con la ubicación de Rumi. Centrando así la atención en el personaje. Por otro lado, podemos apreciar detalles como la sombra que se genera por el proyector. Se identifica con el aspecto real de Rumi mientras los espectadores ven que la asesina es Mima. Además, la imagen proyectada está vaticinando el mismo destino que el fotógrafo.

La importancia del color Rojo

El color rojo lo percibimos durante toda la película. Está asociado a los momentos y situaciones que generan mayor inestabilidad a Mima. O en aquellos en los que se siente más comprometida. El color rojo se suele asociar con el amor y la pasión. Pero también con la violencia, el peligro o la agresión. En este caso el rojo tendrá una función alarmista y de violencia. En los momentos que vamos a presenciar una escena peligrosa para Mima, encontramos algún elemento rojo que ayuda a alertar al espectador de lo que está por ocurrir.

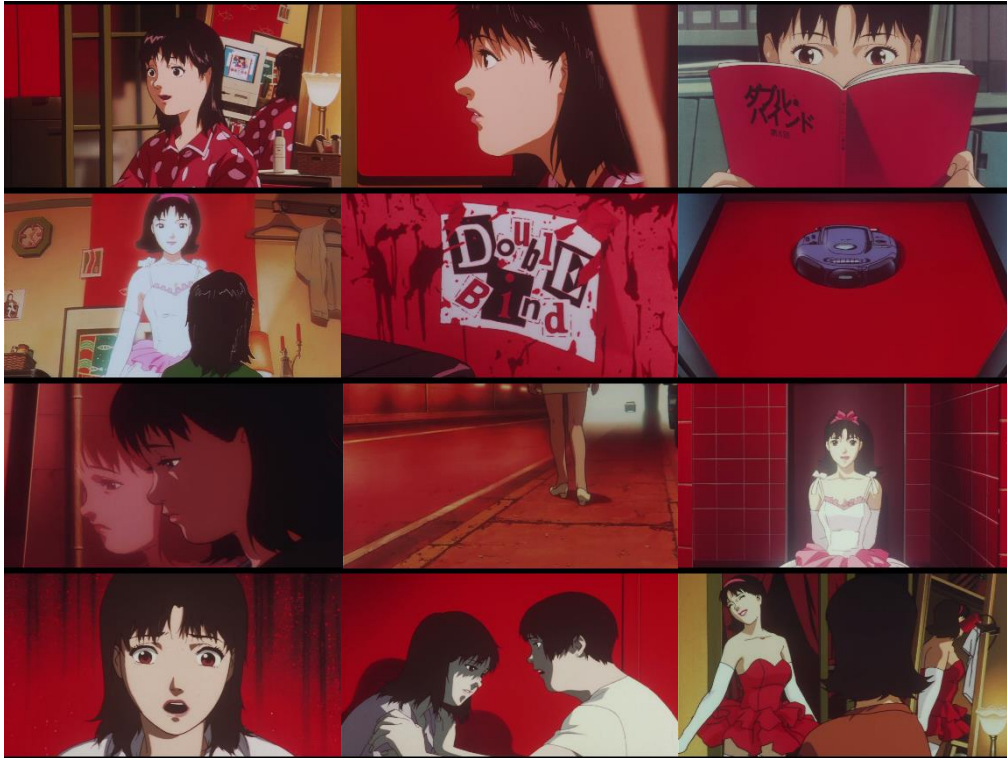


Imagen 38. Kon, S. (1997). *Perfect Blue*. Madhouse. Fotogramas de la película en los que predominan el color rojo.

5.3 Paprika

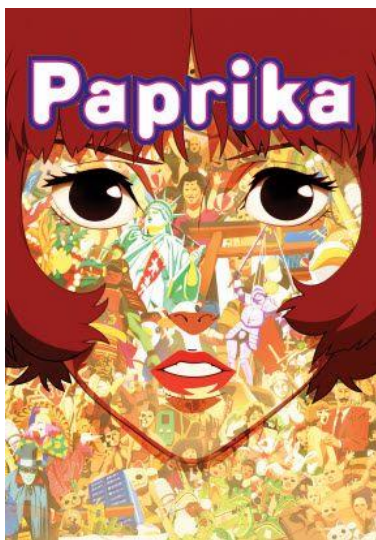


Imagen 39. Kon, S. (2006). *Paprika*, detective de los sueños (Paprika). Madhouse.

Paprika (パプリカ) es una película animada de ciencia ficción japonesa estrenada en 2006, basada en la novela de Yasutaka Tsutsui de 1993 y dirigida por Satoshi Kon. Una película que se basa en los sueños y experiencias oníricas. Una fusión de realidad y fantasía que perturbará al espectador gracias a una técnica narrativa magistral.

Argumento

Una máquina que sirve para entrar en los sueños de las personas ya es una realidad. Es una forma de descubrir las inseguridades de las personas. Pero todo se descontrola cuando una de estas máquinas es robada y usada para implantar pensamientos de locura en las personas.

La película comienza con el sueño de un agente de policía que ha contactado con una persona que se denomina Paprika para que interprete su significado. Gracias a un aparato de última tecnología puede ser capaz de monitorizar los sueños y visualizarlos. Este mismo aparato es robado del laboratorio donde se fabrican. Por lo que Atsuko Chiba, una psiquiatra que forma parte de la investigación, junto al Doctor Tokita y el Doctor Shima, creadores del aparato. Deciden buscarlo introduciéndose en los sueños para intentar identificar quien lo ha robado. Al darse cuenta que ha sido un compañero de laboratorio deciden buscarlo en su apartamento. Pero termina siendo una trampa por la que Atsuko Chiba casi se precipita por el balcón. Avanzan con la investigación del sueño y se dan cuenta de que están siendo mezclados con los sueños de otras personas. Las personas que se conectan al sueño no son capaces de salir de él. Los investigadores llegan a la conclusión de que hay alguien con mucho poder controlando el sueño, entonces recurren a Atsuko Chiba que en el mundo de los sueños se le conoce como Paprika. Entra en el sueño con el objetivo de encontrar quien es el responsable de manipular y controlar los sueños. Descubre que los responsables son el director del laboratorio y un compañero que está obsesionado con Atsuko. Es atrapada por ellos mientras permanece en el sueño, pero el inspector Toshimi Konakawa consigue rescatarla y salir juntos del sueño en el que estaban atrapados.

Atsuko Chiba tras volver a la realidad, intenta atrapar a los verdaderos culpables, pero se encuentra con que los sueños se han apoderado de la vida real. Aquellos elementos que permanecían en otro universo onírico, se apoderan de las calles de Japón destruyendo todo aquello por su paso. Al unirse ambos mundos, Paprika aparece como su otra versión y ayuda con la búsqueda del enemigo. Finalmente se enfrentan al jefe que pretendía controlar las vidas de todo el mundo y es una mujer encargada de acabar con él. Ya que defienden la teoría de que un sueño no puede existir si no existe la realidad, por lo mismo que un hombre no existiría sin la presencia de una mujer. Atsuko acaba confesando su amor por Tokita y el agente Konakawa consigue darle explicación a la causa de sus sueños

Personajes

Atsuko Chiba

Es una psiquiatra que forma parte del grupo de investigación del dispositivo de inmersión en los sueños. Trabaja junto al doctor Tokita y el doctor Shima. Su personaje es muy conservador, no es común que muestre emoción alguna. Tiene un carácter frío y pensativo además de ser muy inteligente. Esta personalidad la vemos derrumbarse con el desarrollo de la historia. Comprendemos que es una especie de máscara para evitar que sus emociones afecten a su trabajo. Al final de la película podemos apreciar un cambio muy drástico de su personalidad con la confesión hacia Tokita y su evidente felicidad. Por otro lado, Atsuko esconde en su interior un alter ego. Hablamos de Paprika, una personalidad creada con el único propósito de analizar los sueños de las personas que la contratan. Pero esta personalidad oculta representa todo aquello que reprime en la vida real. Una mujer simpática, extrovertida y risueña que cautiva a todo el que la conoce. Tiene un magnetismo para las personas con el que consigue destapar los subconscientes más reprimidos. Ambas personalidades se cruzan al final de la historia y Paprika consigue que Atsuko se libere y muestre sus verdaderos sentimientos.



Imagen 40. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Atsuko Chiba y Paprika.

Kosaku Tokita

Tokita es un ingeniero considerado como un genio. Ha sido el principal desarrollador de toda la tecnología relacionado con la inmersión en los sueños. Es el único capaz de crear una máquina sueños sin ningún problema. A pesar de su gran cerebro, tiene un físico que le dificulta llevar una vida normal. Su problema de sobrepeso está incentivado por un trastorno alimenticio del que no es del todo consciente. Por otro lado, su apariencia e ingenio no concuerdan con su carácter. Su personalidad es muy infantil e inmaduro. Es muy ingenuo a pesar de ser tan inteligente porque se deja llevar por los sentimientos hacia las personas. Esto también le hace ser un personaje muy bondadoso.

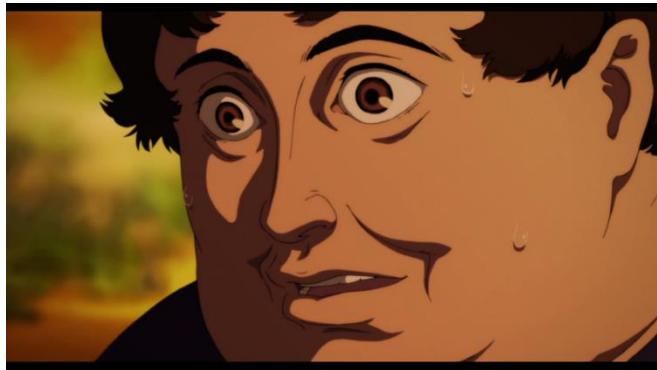


Imagen 41. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Kosaku Tokita.

Toshimi Konakawa

Konakawa es un hombre de acción. Un detective que está obsesionado con un asesinato sin resolver y por el que recurre a Paprika para que le ayude a resolver sus sueños. El pánico que le suscita algunos elementos como el número 17, descubre que el origen de todo se encuentra un trauma del pasado que no fue capaz de resolver. La continua relación con Paprika le ayuda a solucionar sus problemas. Dada la conexión que percibe con ella, Konakawa despierta sentimientos hacia Paprika. A pesar de desconocer su identidad es capaz de hacer lo que sea por ella, incluso rescatarla en su propio sueño. Finalmente asume que Paprika solo existe en los sueños y decide avanzar.



Imagen 42. Kon, S. (2006). Paprika, detective de los sueños (Paprika). Madhouse. Fotograma de la película en el que aparece Toshimi Konakawa.

Análisis

Paprika es una obra surrealista que muestra el funcionamiento del inconsciente. La propia película es ambientada basándose en esto. La música utilizada junto al estilo de dibujo, crea una estética irreal que va más allá del pensamiento racional. En el desarrollo de la película vemos diferentes estados de sueño. El sonambulismo toma una gran relevancia si lo relacionamos con los sucesos que se quedan entre el mundo de los sueños y el mundo real. En la película lo relacionamos con un simbolismo usando las mariposas. En el momento que las mariposas aparecían en escena el mundo parecía ser real pero los personajes estaban moviéndose en un mundo de ensoñación. Por otro lado, el mundo de los sueños destaca por tener colores extravagantes y elementos irreales, que aparecen de forma continua y sin ninguna conexión entre ellos. El mundo de los sueños no se puede definir, Satoshi Kon lo ha adoptado como una liberación de la expresión gráfica realizando dibujos totalmente aleatorios.

La representación de los sueños mediante la animación

Para que el concepto de esta película funcionara, la animación ha jugado un papel fundamental en la obra. La expresión de los sueños y el subconsciente ha recaído principalmente por la dirección artística del autor. El complejo mundo onírico nunca ha sido fácil de representar, pero en Paprika se ha conseguido juntando el dibujo, la música y los planos compositivos. A continuación, vamos a ver algunos de estos planos que más han destacado.

Todas estas imágenes tienen en común la distorsión de los objetos o personas partiendo del mundo real. Los sueños se caracterizan por tener una base realista que podamos llegar a creer para que lo que ocurra en ellos nos genere sensaciones. Necesitamos empatizar y conectar con los sueños para hacernos partícipes. Por ello Satoshi Kon, partiendo de la realidad, altera los elementos en función de las emociones de los personajes. Como podemos ver en la figura 43, partimos de lugares, cuadros u objetos que terminan siendo alterados estéticamente para transmitir esas sensaciones sobre el espectador. Las distorsiones de las líneas, la unión de personas con objetos, los objetos con vida actuando por su cuenta... Todos estos recursos gráficos se utilizan para identificar que estamos en el universo de los sueños.



Imagen 43. Kon, S. (2006). *Paprika, detective de los sueños (Paprika)*. Madhouse. Recopilación de fotogramas en los que se representan los sueños.

6. Conclusiones

En este trabajo he profundizado en la historia del *anime*, así como los autores más destacados. Me ha ayudado a comprender de donde proviene este estilo de animación nacido en Japón y expandido a todo el mundo. La industria del anime ha ido creciendo con los años hasta llegar a ser una gran potencia artística. Como seguidora del *anime*, he descubierto muchas series y películas que desconocía y de las que he disfrutado realizando un visionado.

Este trabajo ha conseguido que aumente mi admiración por Satoshi Kon. He tenido la oportunidad de conocer más sobre su historia y su trayectoria. Ya sea como dibujante de manga, director artístico de fondos o principalmente, como director de sus largometrajes: *Perfect Blue*, *Millenium Actress*, *Tokyo Godfathers* y *Parika*. Y de su serie *Paranoia Agent*. Sus trabajos dejan huella en las mentes de los espectadores, consigue atrapar a las personas de una forma magnífica. Su estilo característico es muy reconocible por muchos en la industria, ya no solo de la animación, también en la industria cinematográfica en general. Siendo así un gran referente para artistas y directores llegando a incluir muchas referencias de las películas de Satoshi Kon, en sus propios proyectos.

Este análisis me ha ayudado a comprender las intenciones narrativas de Satoshi Kon como director. Descubrir su visión por las cosas y su manera de plasmar sus ideas en un dibujo. Tengo un gran respeto por su ingenio y creatividad a la hora de adaptar las obras. Basándose en las novelas, Satoshi Kon daba su estilo personal a los proyectos convirtiéndolos en obras completamente nuevas. Su pasión y dedicación por este trabajo se ve reflejado en su trabajo. Empezando a realizar dibujos como *hobbie*, acaba encontrando una motivación y una salida profesional que le permitiría vivir de ello.

En definitiva, a pesar de su muerte prematura, Satoshi Kon ha dejado grandes obras para el disfrute de nosotros, los espectadores. Quedándonos con ganas de más trabajos suyos porque de la genialidad de Satoshi Kon nunca se tiene suficiente.

7. Bibliografía:

- Alamillo Sánchez, J.** (2018, febrero 14). *Historia del Manga y Anime en la Cultura Japonesa*. Japonpedia. Consultado el 14 de Julio de 2022, en <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
- Anime-boom!** (n.d.). *Momotaro's Sea Eagles 1943 B&W / 37 mins*. YouTube. Consultado el 14 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=GzjpsuRHiro&t=905s&ab_channel=Anime-boom%21
- Anime-boom!** (n.d.). *Mura Matsuri 1930 Animê antigo*. YouTube. Consultado el 14 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=DtIhZP1J538&t=30s&ab_channel=Anime-boom%21
- Arbonés, Á.** (2020). *Satoshi Kon: la mirada de un autor*. Héroes de Papel.
- Dondé, E.** (2020, junio 13). *La Historia de la Animación Japonesa*. Industria de Animación. Consultado el 13 de agosto de 2022, en <https://www.industriaanimacion.com/2020/06/la-historia-de-la-animacion-japonesa/>
- elmundoanime.** (n.d.). *Géneros del Anime: ¿Qué es el Gekiga? El mundo Anime*. El Mundo Anime. Consultado el 28 de Julio de 2022, en <https://elmundoanime.com/que-es-el-gekiga/>
- Heredia Pitarch, D.** (2016). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa* (3rd ed.). Diábolo.
- Kon, S.** (Director). (1997). *Perfect Blue* [Film]. Rex Entertainment.
- Kon, S.** (Director). (2001). *Sennen Joyû* [Millennium Actress] [Película]. Bandai Visual, Chiyoko Committee, Madhouse, Works WoWow, Genco.
- Kon, S.** (Director). (2003). *Tôkyô Goddofâzâzu* [Tokyo Godfathers] [Película]. Madhouse.
- Kon, S.** (director). (2006). *Papurika* [Paprika, detective de los sueños] [Película]. Madhouse, Sony Pictures Entertainment Japan.
- Kon, S.** (2010, Agosto 25). *NOTEBOOK »NOTEBOOK» ブログアーカイブ» さようなら*. KON'S TONE. Consultado el 27 de julio de 2022, en <https://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/565>
- López Rodríguez, F. J.** (2012). *Satoshi Kon: superando los límites de la realidad*. Dolmen.
- Morales, R.** (2021, diciembre 1). *Los orígenes de la animación japonesa: esta es la primera película anime de la historia*. Alfa Beta Juega. Consultado el 13 de julio de 2022, en <https://alfabetajuega.com/cine/origenes-anime-primera-pelicula>

RETROPATÍA. (2017, junio 7). *Anime más antiguo de Japón Katsudou Shashin 1907. 活動写真*. YouTube. Consultado el 13 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=RWLeuad1_AE&ab_channel=UnordinarySailor

Rivera, A. (2021, marzo 8). *'Paranoia Agent', la serie para acabar de perder la cabeza por Satoshi Kon*. Fuera de Series. Consultado el 25 de julio de 2022, en <https://fueradeseries.com/paranoia-agent-serie-perder-la-cabeza-satoshi-kon/>

Rodríguez De León, R. J. (2014). Entrevista a Satoshi Kon. *Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 10, 15. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7255707.pdf>

Rolando, J. (2009, noviembre 20). *Satoshi Kon: La máquina de los sueños (Yume-Miru Kikai)*. Lecturas en Anime. Consultado el 25 de julio de 2022, en <http://lecturasenanime.blogspot.com/2009/11/satoshi-kon-la-maquina-de-los-suenos.html>

Satoshi Kon - Ramen Para Dos. (n.d.). RamenParaDos. Consultado el 25 de julio de 2022, en <https://ramenparados.com/persona/satoshi-kon/>

Sumerias1. (2016, mayo 13). *Namakura Gatana 1917 HD 4K-ish Restoration. Blunt Sword. EARLY or FIRST ANIME*. *sumerias1*. YouTube. Consultado el 13 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=UFeL9vFTVeQ&ab_channel=sumerias1

Sumerias1. (2017, Abril 16). *Namakura Gatana 1917 FULL subtitled HD 4K-ish Restoration. Blunt Sword. EARLY or FIRST ANIME*. YouTube. Consultado el 13 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=PTkcRxXWHkI&ab_channel=sumerias1

Villacorta, A., Hidalgo, A., & Martínez, A. (2021, agosto 15). *Los locos del gekiga, de Masahiko Matsumoto*. Es la hora de las tortas!!! Consultado el 28 de julio de 2022, en <https://www.eslahoradelasortas.com/los-locos-del-gekiga/>

Yuminaameri. (2010, mayo 21). *Japanese Old Animation (1929)*. YouTube. Consultado el 14 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=ShzmzcJM7QI&t=218s&ab_channel=yuminaameri

ZoomF7. (2019, abril 23). *Satoshi Kon: Las claves para entender su estilo*. YouTube. Consultado el 26 de julio de 2022, en https://www.youtube.com/watch?v=8WNgI2PSHaE&ab_channel=ZoomF7