
MILLENNIUM ACTRESS

UNA MIRADA EN PROFUNDIDAD

Rolando José Rodríguez De León

Universidad de Panamá, Escuela de Diseño Gráfico

Análisis narratológico, gráfico, histórico y cultural de *Millennium Actress*, segunda película del director Satoshi Kon y que se conformará en piedra angular para comprender su forma de trabajo, técnicas y aspectos psicológicos que desarrollará en sus futuras creaciones. En un acercamiento no solo a la historia y cultura de Japón, sino también de su cinematografía, el artículo explora de forma sencilla los aspectos muchas veces desconocidos para los occidentales de la cultura nipona, presentando los más relevantes de la película, de manera que permitan al lector un acercamiento a las formas de representación utilizadas a nivel gráfico y cultural por su director.

Analysis of the narrative, graphic, historical and cultural aspects of *Millennium Actress*, second film of director Satoshi Kon, that will be established as the cornerstone to understand his ways of work, technical and psychological aspects that he will develop in future creations. This approach is not only to history and culture of Japan, but also to their cinematography. The paper explores simple aspects often unknown to the western of Nippon culture, presenting the most relevant of the film to enable the reader an approach to the forms of graphics and cultural representation used by the director.

01

Introducción

El director japonés Satoshi Kon (1963-2010) nos dejó muy pronto, cuando apenas había realizado cuatro películas y una serie de televisión. Sin embargo, sus creaciones consiguieron una matrícula de honor para la animación japonesa. La madurez de sus historias, lo realista de su estilo y la crítica social que contienen sus trabajos calaron hondo a nivel internacional.

De sus trabajos con Katsuhiro Otomo heredó el detalle de los dibujos, y de Mamoru Oshii la madurez de las historias. Dicha fusión elevó su trabajo de una forma que no ha sido superada por otros directores nipones, pero algo que marca todas las creaciones de Kon y que se hace de forma casi imperceptible en *Millennium Actress* (*Sennen joyū*, 2001) es la extensión de la diégesis a todas sus obras: mientras que cada producción presenta una fábula diferente, todas están salpicadas por pequeños rasgos de las predecesoras, generando en el espectador una agradable sensación de familiaridad.

Millennium Actress está cargada de detalles históricos y culturales del Japón. Para esta producción Kon investigó a profundidad sus raíces, y esta búsqueda le marcó de tal modo que decidió mostrar a su público la enfermedad de olvido que plagaba a sus conciudadanos. Siendo su segunda película, ya se vislumbraba en ella el juego con la interacción de la psique de sus personajes: la fábula y el imaginario. Su impronta se haría presente, aunque en una escala menor, en sus siguientes creaciones.

La estructura narrativa se conforma por la interacción de dos líneas: la creación de un documental sobre la actriz por los personajes *Genya Tachibana* y *Kyoji Ida*; y la historia de *Chiyoko Fujiwara*, su vida con recuerdos tanto personales como de sus actuaciones, contados por ella.

En este breve estudio se tratarán, en primer lugar, los detalles históricos y las alusiones directas al espectador japonés, recordándole su

historia y su cultura, mostrados siempre a través de las vivencias de la protagonista. Luego se analizarán, desde el punto de vista de la narrativa y del montaje, detalles que resaltan las técnicas utilizadas, algunas de las cuales se repetirán en otras producciones; y finalmente, se profundizará en la estética, simbolismos y metáforas que, siendo parte de la cultura del Japón, pueden pasar inadvertidas a los espectadores internacionales: por el contrario, conocerlas y comprenderlas puede hacer más amena su visualización.

Para la crítica internacional esta animación marcó un hito que llevó a la Agencia Japonesa de Asuntos Culturales a expresar:

Millennium Actress es un ejemplo exquisito de la animación japonesa como forma de arte que es disfrutado por adultos y no un mero entretenimiento para niños. La película entremezcla una historia clásica de amor con una composición atrevida e imágenes extravagantes creando un nuevo tipo de animación. Con el advenimiento de *Millennium Actress* se abren las puertas a nuevos campos en la animación japonesa.¹

02

Una lección de historia

El Señor Kon y su grupo de animación tienen una increíble habilidad de imitar el aspecto, las escenografías y el movimiento de cámara característico de varios directores y períodos, que se entremezclan en una mágica y loca lección de historia.²

A.O. Scott, "To the Samurai and Godzilla, With Love", 2003

Con una premisa tan sencilla como la búsqueda del amor verdadero, *Millennium Actress* se desenvuelve como un drama romántico. Al igual que la película precedente —*Perfect Blue* (1997)—, el estilo de dibujos se aleja un poco de lo caricaturesco, lo que da a los personajes y

al ambiente un toque de realismo. Al respecto, Kon expresó en una entrevista: “solo quise hacer una película como un ‘trompe l’oeil’, después me di cuenta de que el concepto de una actriz era perfecto para este proyecto”.³

Este drama romántico alejado del final feliz de las películas comerciales se enmarca dentro del “anime” elegíaco según la clasificación de Napier, ya que los requisitos de melancolía y nostalgia son parte esencial de la historia y del personaje principal, además de que ratifica la inquebrantable decisión de la protagonista. La historia introduce a los personajes: Chiyoko, Genya y Kyoji, que son los principales, en los cuales se apoya la línea documental, mientras que la línea narrativa de las memorias de Chiyoko se basa en el Pintor, Eiko y el oficial Caracortada. El desarrollo se realiza mediante los recuerdos de Chiyoko, que incluyen a las personas con quienes interactuó en vida y los personajes propios de sus actuaciones. El desenlace es la aceptación de la actriz de la pérdida del amor que buscó y que culmina con su muerte.

Kon mezcla hábilmente varios períodos históricos, así como también géneros cinematográficos japoneses. Hay una secuencia de homenaje a *Trono de Sangre* (*Kumonosu jō*, 1957) de Akira Kurosawa, que se aprecia en la escena del ataque con flechas que se clavan alrededor del camarógrafo Kyoji —lo que retrotrae al espectador a Toshiro Mifume, protagonista de Kurosawa en los minutos finales de dicha película—. Simultáneamente introduce el período Muromachi,⁴ la época de los Estados Guerreros (s. XV y XVI), y toma otro *préstamo*, el personaje de una vieja que mueve una rueda donde el hilo gira cíclicamente: esta es la simbolización de las Nornas⁵ de la mitología nórdica, en estrecha conexión con los principios filosóficos budistas de nacimiento y renacimiento. Otro homenaje al cine japonés se aprecia en el póster de la falsa película *Meguriai*, en el que aparece Chiyoko cubierta

por una bufanda. Al respecto, Melek Ortbası (2008: 289) dice:

El póster per se es un facsímil del promocional de la película *¿Cómo te llamas?* (*Kimi no na wa*, 1953, de Hideo Ōba). Las mujeres que siguen el estilo demuestran el estatus de Chiyoko como un ídolo y la popularidad del film. En la realidad sucedió que la popularidad de la actriz llevó a las mujeres a usar las bufandas en el mismo estilo, lo que se conoció en Japón como el ‘Chal Machiko’.

La protagonista *vive* desde el punto de vista artístico mil años aproximadamente de la historia japonesa —como el título de la película indica— mediante diferentes personajes interpretados en diversas épocas: en el Período Edo hace los papeles de ninja en una pelea y de geisha que se enfrenta a un grupo de guardias; en el Período Meiji es arrestada y llevada a la cárcel; al ser liberada resurge en el Período Showa en el momento de los bombardeos aliados a Japón; sus últimas películas son de este período y luego desaparece.

La obra es un collage de géneros de la filmografía nipona, citando el “Jidai geki” con la antes mencionada *Trono de Sangre*; el “Chambara”, en las peleas de los samurái; del “Gendai geki”, cuyo encuadre recuerda las películas de Ozu, en especial *Primavera Tardía* (*Bashun*, 1949); el “Kaiju eiga”, tomada de *Godzilla* (*Gojira*, 1947, Ishirō Honda), y la adaptación de *El hombre del carrito* (*Muho matsu no issho*, 1958, Hiroshi Inagaki) —para clarificar los géneros mencionados se puede consultar el Glosario al final del artículo—. También la ciencia ficción hace su aparición, pues Chiyoko actúa como una cosmonauta: el diseño del traje guarda parecido con *2001, Odisea Espacial* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968).

La trama y realización gráfica de este trabajo filmico comporta el estudio pormenorizado de las propias referencias culturales; las cinematográficas nacionales e internacionales; los actos

bélicos de las dos guerras Sino-japonesas y la Segunda Guerra Mundial; y de manera relevante, el nuevo cine de postguerra. El uso de tan variadas fuentes, el esfuerzo creativo de hacerlas creíbles, demuestra que Kon se proponía enriquecer el universo del “anime” con elementos valiosos de la cultura nipona en particular, e internacional en general.

En el contexto artístico de las imágenes creadas, sobresalen las imágenes de estilo “ukiyo-e”, famosas a nivel internacional por su belleza y detalle: se aprecian en varias secuencias como el ataque al tren, en las montañas; o cuando se forman olas como en la pintura de Hokusai;⁶ pero la secuencia crucial es la de Chiyoko a caballo, donde el estilo de “ukiyo-e” sobresale: esta secuencia representa el paso del tiempo de una forma artística, metafórica, y con una gran belleza gráfica.

En *Millennium Actress*, los lugares exóticos forman parte de los recuerdos de Chiyoko, pero la historia de su vida y de sus entrevistadores transcurre dentro del área geográfica de Tokyo y el natal Hokkaido de Kon. Es decir, se resalta la *realidad* de lo narrado al evitar lugares inexistentes o imaginarios.

Kon explora la tradición del cine japonés, ahondando en sus raíces budistas-sintoístas, así como en la historia artística, cultural y bélica de Japón. En una entrevista realizada por los productores de Dreamworks, dijo:

Busqué información en muchos lugares para darle realismo a esta película, entonces me di cuenta de lo poco que conocía sobre la historia, cultura, costumbres y modos. Era ignorante de mis propias raíces... Tuve que estudiar mucho en un corto período de tiempo, al final, cuando conté los libros que había pedido prestados en la biblioteca, fueron más de seiscientos. Lo mejor que conseguí en el proceso de creación de *Millennium Actress* fue conocer mucho más a fondo mi historia, cultura y raíces...⁷

Finalmente, el concepto budista “satori” parece alcanzarse cuando Chiyoko emprende su úl-

timo viaje con la emotiva y admirable decisión de continuar la búsqueda de su amado, siendo precisamente esta búsqueda lo que ha dado significado a su vivir. En ochenta y siete minutos, el filme representa mil años de la historia de Japón a través de los ojos de una actriz: la narración combina la ficción en la que actuó y la realidad que vivió, pero esa realidad pertenece a la historia, cultura e idiosincrasia del Japón. Es precisamente el acercamiento a lo que es conocido, a las vivencias, lo que eleva *Millennium Actress* a un sitial de excelencia.

03

Los laberintos de la memoria: recursos narrativos y de montaje

Kon vivió fascinado por los recuerdos, vivencias, el imaginario, la delgada línea que los delimita, y su influencia en la personalidad. Al escuchar sus entrevistas y leer otras tantas se hace presente parte de su psique, las vivencias y sentimientos que transmite en sus películas y que lo acompañaban en sus búsquedas.

En sus creaciones, los recuerdos se presentan como parte medular de los personajes: son lo que les hizo como son, pero pueden cambiar en caso de que el protagonista necesite dar un vuelco a su vida. Para esta película crea el mito de una actriz, dando como resultado una fábula que abarca todo un imaginario colectivo que abarca hechos locales e internacionales, para regodeo de los cinéfilos.

Que el personaje principal en *Millennium Actress* sea femenino no sucede al azar. Cuando Chiyoko inicia su carrera de actriz, entre 1920 y 1945, las grandes productoras japonesas habían seleccionado una línea específica para la trama de las películas. Isolde Standish (2005: 83) lo expone así:

Nikkatsu tenía una posición dominante en Kyoto con películas de *jidai mono* y era co-

nocida coloquialmente como ‘El reino de los dramas de período’, mientras que los Estudios Shōchiku de Tokyo dominaban la producción de gendai geki y eran conocidos como ‘El reino de las actrices’ (joyū ōkoku).

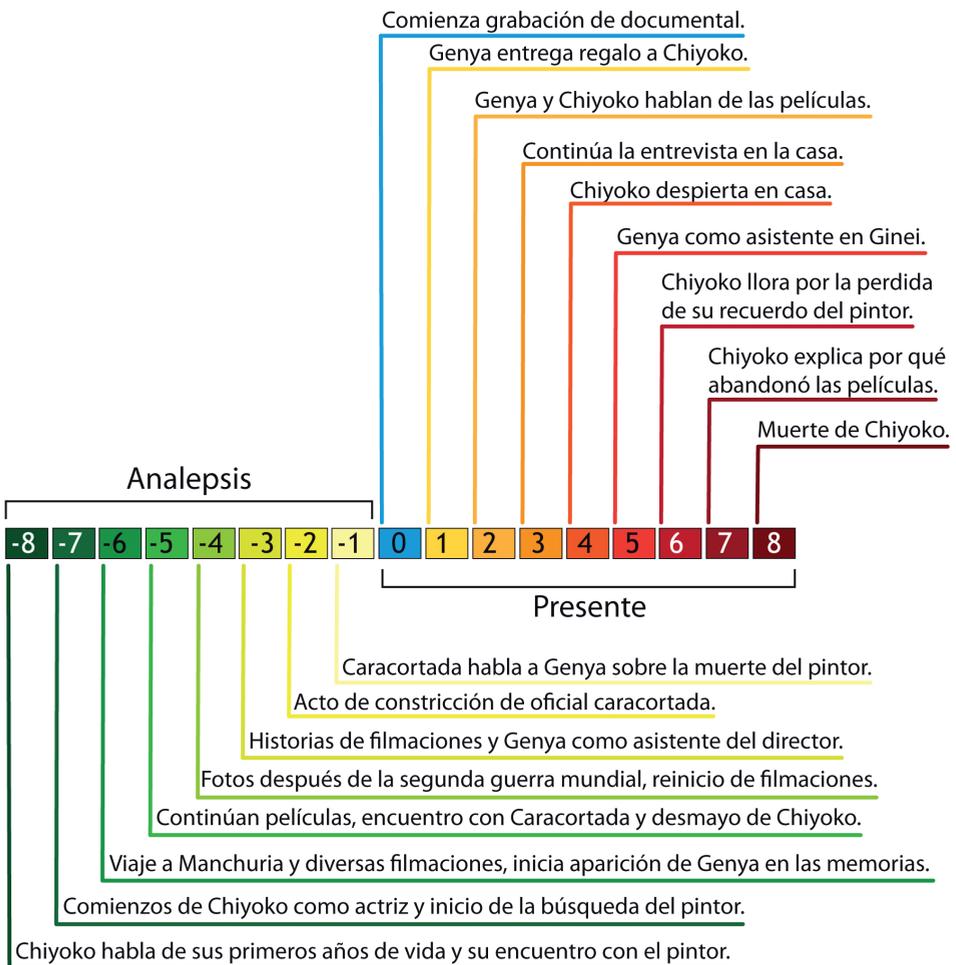
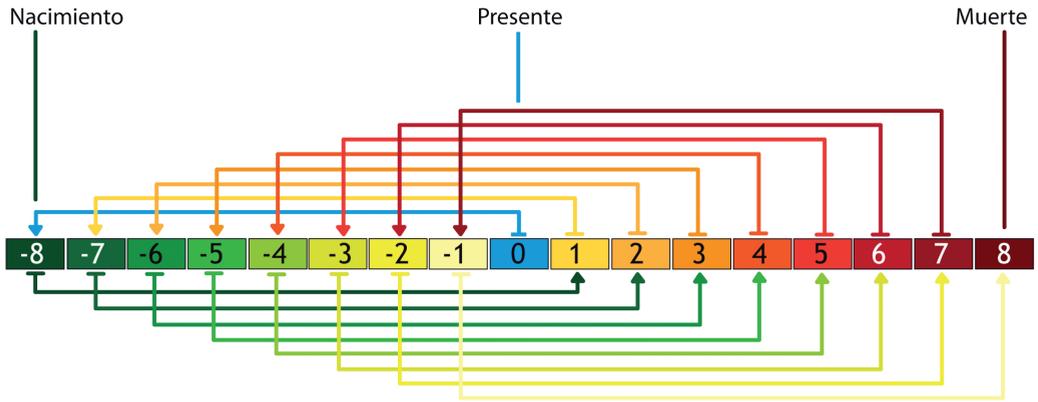
El concepto de película dentro de una película se profundiza imbricando tres componentes en un todo: la vida real, los recuerdos y las creaciones en que participó la actriz. *Millennium Actress* comienza con una secuencia que rompe el letargo del espectador: utilizando un juego de campo y fuera campo, vemos una secuencia espacial, donde una cosmonauta aborda una nave y se prepara para despegar; entonces ocurre un terremoto y con un “zoom out” descubrimos la pantalla que controla Genya, que se levanta asustado. La secuencia inicial rompe lo que aparentemente es una película de ciencia ficción, para desvelar las acciones cotidianas de los protagonistas que se preparan para ir a una grabación. A pesar de este comienzo rompedor, en el filme prima el orden narratológico estándar, es decir, introducción de los protagonistas —Chiyoko y el pintor—, y del antagonista, el oficial Caracortada; éste interrumpe el status quo de la película —el deseo de Chiyoko y del pintor de estar juntos— detonando la acción de la protagonista que desea retornar a la situación idílica, o en palabras de Aumont: siempre hay una “búsqueda”, que sigue a una “maldad” que ha trastornado una “situación inicial” (Aumont, 1996: 140).

Un elemento que parece ser simple subterfugio —los terremotos—, indica hechos trascendentales en la vida de Chiyoko: es símbolo de cambios, inicios o rupturas. Ocurren cinco durante toda la película y cuatro específicamente durante la vida de la actriz, siendo el último el más devastador de todos. Los que le suceden a la actriz se alternan cíclicamente entre flashbacks y el presente: esto es importante porque en Japón el número ‘cuatro’ (shi/四) se pronuncia igual que la palabra ‘muerte’ (shi/死) por lo que se le considera de mala suerte.

La línea del tiempo mezcla presente y pasado en la carrera de cine de la actriz Chiyoko Fujiwara, y en la historia propia que cuenta al documentalista Genya Tachibana, plasmando los motivos que produjeron su desaparición repentina. En la gráfica de la línea del tiempo se aprecia cómo jugó el director en su elaboración, pues tanto el tiempo presente como los “flashback” transcurren de forma lineal. Si se toma el inicio de la película como punto 0, se ve que los “flashback” van de forma ordenada, del nacimiento de Chiyoko hasta aquel momento, mientras que en el presente van del punto 0 a su muerte. También se aprecia una forma en espiral: aunque esto pareciera más por efecto del diseño dado, hay que recordar que, en su lecho de muerte, Chiyoko consuela a Genya diciéndole que no esté triste, porque ella va a iniciar su búsqueda nuevamente. Kon ha parafraseado a Vico⁸ de una forma sublime, realizando una historia de la cual solo se es testigo del comienzo, pero se sabe —por el ímpetu o terquedad de la protagonista— que ésta se reinicia ahora de forma diferente.

Como sucede en la realidad la espiral no regresa al punto inicial de la acción, como lo plantea Gaudreault cuando dice que algunas películas no responden todas las preguntas y mantienen la incertidumbre, mientras que otras nos devuelven a su punto de partida y nos proyectan a una espiral sin fin (1995: 26).

Como metáfora, el esquema recuerda a un ciclo de animación que proyecta el movimiento hacia el infinito. Aunque la protagonista muere, el espectador siente que la búsqueda no ha terminado, supuesto inicio de otra narrativa diferente basada en la misma búsqueda. Existe una secuencia que sirve de ejemplo del montaje poético de la obra: ésta finaliza con una visión subjetiva del cielo nocturno estrellado y un paneo vertical a la base lunar del inicio —la puesta en escena de la película que se filma—. Por si fuera poco, además de esta singular forma de



Figs. 1 y 2 – Manejo del tiempo en *Millennium Actress*, donde se aprecia la espiral creada por Kon para conectar los “flashback” y el presente; el punto cero en celeste indica el inicio de la película y las flechas el orden de los saltos.

narración, Kon presenta un “raccord” de miradas que no solo trasciende en el tiempo, sino que pertenece al mismo personaje: Chiyoko.

La narración se presenta desde tres puntos de vista: el de la cámara como narrador omnisciente, iniciando el relato en el presente; continúa con Chiyoko como personaje narrador de los “flashback”; y finalmente Genya, también como personaje narrador, descubre al público el destino del Pintor.

El elemento principal y motivador de la historia es una llave que el Pintor ha dejado y que Chiyoko guarda con la esperanza de entregarla a su dueño. Indica la unión entre ambos, como un recordatorio de la lealtad de Chiyoko al primer amor; cuando la llave desaparece, se desvanece el recuerdo. Esta vía simboliza la liberación de los recuerdos y los sentimientos de Chiyoko; en palabras del Pintor, “es la llave de lo más importante que existe”, obvia alusión al amor.

¿Por qué el movimiento de Chiyoko, siempre corriendo? Al aparecer junto con lo que parece una rueda de carruaje —homenaje a *El hombre del carrito*— en realidad es la rueda de una anciana, refiriéndose al inexorable transcurrir del tiempo, simbolismo que luego se repetirá. Finalmente, el significado de la anciana se revela al ver su reflejo sobre el cuadro de la joven Chiyoko: ambas no son sino la misma persona en dos épocas diferentes; el Pintor jamás la reconocería en su vejez, ya que su imagen mental sería la de la joven Chiyoko.

El relato conjuga diferentes fórmulas narrativas, alternando procedimientos del montaje continuo con segmentos cercanos al *cine-poésía*, pues aunque la historia es lineal, las escenas cambian constantemente. Los “flashback” y el tipo de montaje pueden crear cierta confusión en el espectador, ya que están basados mayoritariamente en cortes del pasado de Chiyoko —como actriz y en la vida real— y se dan sin previo aviso; el propio Kyoji queda atrapado en este juego desde el principio, cuando se sorprende al

descubrir que la narración que escucha —y que el público ve— es una película y no la vida real de la actriz.

En lo que podría llamarse un desenlace de eterno devenir, Genya revela que el oficial Caracortada mató al Pintor años atrás, y esto lo refuerza con sus palabras: “Chiyoko ha estado persiguiendo una sombra”, es decir, que la vida de la actriz ha sido una ilusión, y sus películas una metáfora de su vida.

Para el público occidental, el final de *Millennium Actress* puede parecer triste o pesimista, pero debe recordarse que para los japoneses la acción heroica —en este caso la búsqueda— es la esencia que define al personaje. Independientemente del fin que sus acciones tengan, el hecho de que esté dispuesto a acometerlas es lo determinante (Levi, 1996: 67):

El héroe japonés está definido por su motivación. El héroe ideal no es solo bravío y dispuesto al sacrificio sino también desinteresado y despreocupado de las ganancias personales o la supervivencia [...] Perder y no ganar nada confirma el altruismo y hace de su sacrificio algo más trágico.

Respecto al montaje, Kon utiliza referencias cinematográficas directas e indirectas, animadas o en fotos en los “flashback”, es decir, juega con diversos medios para que el mensaje llegue al público no solo por la vía visual, sino también por la emotiva. Un ejemplo es la secuencia acerca del final del Pintor, a través de un “flashback” de Genya. Y también se puede apreciar una secuencia de montaje poético en la conversación entre Chiyoko y el oficial Caracortada, marcada por los efectos de sonido, la voz en off del Pintor, y algunos “flashback”. Además, la música tiene una intensidad que llena el ambiente hasta el clímax, en que termina bruscamente, dejando la sensación de soledad que siente la actriz al ver que su amado se aleja. En estas escenas la actriz siempre está corriendo, lo que proporciona una gran fuerza expresiva a sus acciones, y por ende, al montaje.

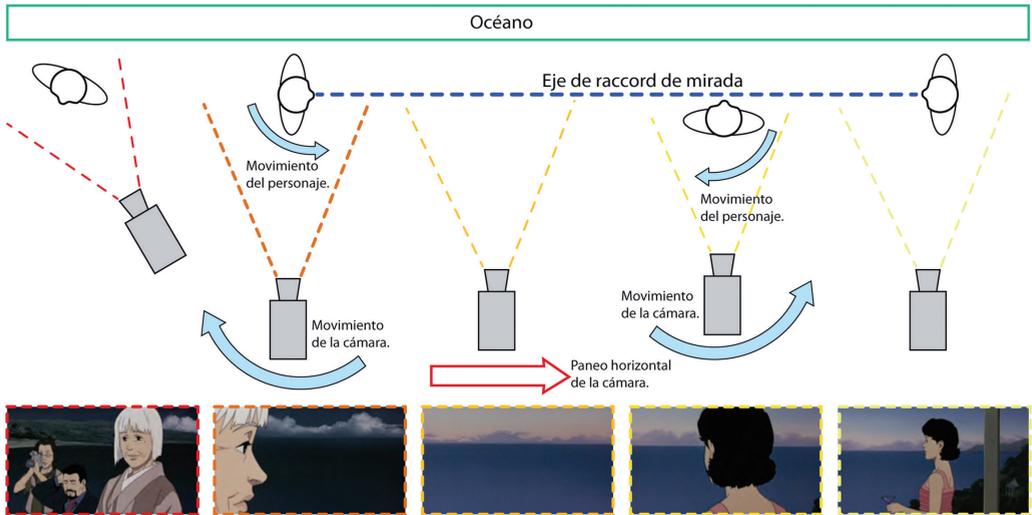


Fig. 3 – “Raccord” de mirada en *Millennium Actress*, especificando las posiciones de la actriz y el movimiento de cámara para realizar la secuencia.

Mediante el uso de metáforas y las acciones de los personajes se intuye que la vida de la actriz está pronta a terminar. Dos de ellas, esclarecedoras al final de la película, son la ruptura del vidrio del cuadro de Chiyoko, y una flor de loto en todo su esplendor: ambas indican que su vida ha llegado a término. Pero las palabras de Chiyoko sobre el reinicio de su búsqueda borran la lógica tristeza. Su muerte se simboliza con el despegue del cohete que la lleva al espacio a buscar a su amado, mientras que Genya y Kyoji la observan desde la plataforma.

Con *Millennium Actress*, Satoshi Kon perfecciona su estilo de dibujo detallista, comienza a explorar de forma más profunda la psique de sus personajes, y desarrolla el concepto de obra dentro de una obra el que volverá a tratar en otras creaciones, hasta un punto revolucionario en su última película, *Paprika* (2006). Eleva el filme a una realidad-fantasia, haciendo que el espectador dude entre ambas: ¿es la vida de Chiyoko, o una escena más de una de sus películas?

04

La estética, simbolismo y metáforas

Millennium Actress fue el primer anime de Kon creado totalmente por computadora. Añadió la locución digital a la vez que la musicalización y, a partir de entonces, emprendió el tratamiento de ideas más complejas que el avance de la tecnología hacía posible. El aspecto gráfico registró, a su vez, un aumento de calidad. Como consecuencia, los detalles intrínsecos a la cultura japonesa, al quehacer cotidiano y los elementos que le son propios, tuvieron una mayor preponderancia. A continuación se presentan los que en el filme conforman simbolismos o metáforas que aportan nuevas ideas o sensaciones a la comprensión de la película.

Son tres los elementos importantes relacionados con la cultura japonesa y que encarnan directamente la psicología del personaje principal, Chiyoko Fujiwara: las *grullas*, la *madera* y la *flor de loto*.

En la mitología japonesa las grullas simbolizan la longevidad, felicidad y buena fortuna; se les asocia con los dioses Fukurokuju⁹ y Jurojin,¹⁰ lo que se expresa en oraciones de protección¹¹ que las madres utilizan; también representan la fidelidad, porque hacen pareja de por vida. Durante el desarrollo del filme, la protagonista y las grullas aparecen yuxtapuestas gráficamente: en el momento de su nacimiento; la decoración de su casa; en las fotos de niña, con muñecas del Hinamatsuri;¹² al momento de cometer “jigai”;¹³ cuando actúa de geisha. En la secuencia en que casi es atropellada por un camión,¹⁴ también hay profusión de referencias al ave.

En cuanto a la madera, sus vetas cumplen un rol unificador entre las películas en que actúa Chiyoko y su vida real; es decir, actúan como elemento de cohesión entre estos dos universos; también representan la vida y sus complejidades, pues las vetas informan sobre la edad y sucesos que han afectado al crecimiento de los árboles. La unión de vetas y grullas manifiesta las diversidades de la vida y la longevidad.

Por su parte la flor de loto tiene dos significados: refleja principios budistas, porque a pesar de crecer en aguas pantanosas, el producto es una hermosa flor: no importa cuánta fealdad y sufrimiento rodeen a una persona, si ésta es capaz de crecer en espíritu para ayudar a los demás;¹⁵ por otro lado, el loto se asocia con la inmortalidad, perfección y verdad. El significado literal de flor de loto es “amor que se ha ido muy lejos”.¹⁶ Al inicio de la película, la base lunar semeja un loto que se abre; más adelante, la actriz las cultiva en su patio, y la casa productora de Genya lleva el nombre “Loto”.

El uso sistemático de las metáforas es otro de los rasgos estilísticos del cine de Kon: secuencias como la demolición del estudio Ginei al inicio de la película representa el fin de una era que tuvo un significado especial; al mismo tiempo también muere la actriz, lo que cierra la era del estudio con su desaparición física.

El medio que utiliza Chiyoko para avanzar cambia con frecuencia, introduciendo metáforas del paso del tiempo: un tren adelanta a la actriz que va en un carruaje tirado por un hombre; a su lado, un carro la adelanta, mientras que el contexto es iluminado por los cerezos en flor. Dicha flor encarna la fugacidad de las cosas, el concepto japonés del “mono no aware”: la belleza de lo transitorio, de la fragilidad.

Kon se vale del cromatismo para reforzar la conformación de diversos planos y dimensiones temporales. Para los recuerdos de la actriz utiliza una paleta especial: sus memorias de la vida se muestran en blanco y negro, con algunos colores específicos y con poca o nula animación dependiendo del valor asignado; pero los recuerdos más trascendentales para la narración aparecen con colores lavados en los personajes, y con fondos casi o sin ningún color, que dan la sensación de una película antigua y que constituyen una clave importante; mientras que su actuación en películas aparece con colores brillantes. La secuencia del encuentro entre Chiyoko y el Pintor reproduce la escenografía con colores completamente lavados, casi grises, mientras que la actriz y el Pintor muestran mayor colorido aludiendo su importancia. Sin embargo, en esta misma toma se resalta un “torii” rojo, como connotación primordial de la religiosidad japonesa. Cuando Genya y Kyoji entran como espectadores en los recuerdos de Chiyoko se mantiene la tonalidad real de sus colores, pues son los testigos de la historia: son el presente dentro del pasado; a su vez, en las

idealizaciones de Chiyoko en las que está con el Pintor, los colores son vivos.

Cuando el Pintor es descubierto y escapa, Chiyoko corre para alcanzarle en la estación del tren, la secuencia gana color y tanto el andén, los fondos y las personas tienen tonos naturales, pero al final se infiere que lo sucedido es parte de una película. Este patrón es el utilizado para mostrar la vida de Chiyoko por un lado y de sus actuaciones, por otro.

Mientras que a nivel internacional pueden pasar desapercibidos, al igual que en las obras de Ozu o Mizoguchi, estos detalles se convierten en una poesía de la cotidianidad, lo que permite una mayor identificación del público con la puesta en escena del filme.

05

A manera de conclusión

En esta película inicia el juego de lo que he bautizado como *El universo de Kon*: esto es, hacer referencias gráficas mínimas, un guiño u homenaje a sus creaciones anteriores, y en adelante, reiterarlas como parte importante de la firma de sus películas. Es la diégesis de sus obras, que no termina con cada una de ellas, sino que se expande abarcándolas a todas mediante el uso y repetición de personajes, lugares y objetos de sus creaciones anteriores. En el corto de un minuto que realizó para el 'ani*kuri 15',¹⁷ su última creación, también llega a apreciarse esta peculiaridad.

Sobre estas constantes solo se puede hacer conjeturas: pareciera que estos pequeños detalles sirven como elementos de cohesión que hablan de un gran todo, porque sus creaciones no son entes separados de un mundo físico, sino apelaciones a un devenir social que se entremezcla con el pasado y presente en el entorno de Japón, mostrando la estrecha conexión

tanto en los actos sociales como entre ellos, la tierra y el cosmos.

Las técnicas que Kon utilizará en futuras creaciones nacen precisamente en *Millennium Actress*: el uso de fotografías para flashbacks lo repite en *Tokyo Godfathers* (2003); el imbuir a los personajes en los recuerdos o memorias de otros es notable en *Paranoia Agent* (2004); a su vez, la idea de *obra dentro de una obra* sembró en Kon lo que después desarrollará en *Paprika*, un sueño dentro de un sueño.

Más todavía, su influencia es apreciable en dos de las creaciones de Darren Aronofsky, quien adquirió los derechos de *Perfect Blue* para recrear una secuencia en su película *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a Dream*, 2000); y que luego con *Cisne Negro* (*Black Swan*, 2010) generó suspicacias por los parecidos entre ambas obras. En *Guardianes del día* (*Dnevnoy dozor*, 2006) de Timur Bekmambetov, los créditos de cierre guardan similitud con los presentados al inicio de *Tokyo Godfathers*, y se podría decir que *Origen* (*Inception*, 2010) de Christopher Nolan, maximiza el concepto utilizado en *Paprika*.

Satoshi Kon elevó el nivel de la animación japonesa por sus historias, por su cuidado por los detalles y, sobre todo, porque desarrolló sus creaciones para un segmento adulto de la población japonesa, nicho que parece haber sido abandonado por la producción de "anime" en Japón. No intentó crear obras internacionales; sin embargo, estas han logrado un sitial de prestigio a nivel internacional, convirtiéndose en objeto de culto e inmortalizando a su director.

© Del texto: Rolando José Rodríguez De León

© De las imágenes: Millennium Actress Production Committee, Selecta Visión (DVD)

Glosario

Chambara: género japonés de lucha con espadas. Abreviación de chanchan barabara (onomatopeya del sonido de dos espadas al chocar, chanchan, y de la carne al ser despedazada, barabara).

Gendai geki: películas contemporáneas de cine social, que reflejan y denuncian los problemas reales.

Jidai geki: películas de época, usualmente representadas en períodos que van del Heian (794-1185) al Tokugawa (más conocido como Edo, 1603-1868).

Kaiju eiga: género de monstruos, iniciado con la película *Godzilla (Gojira)*, 1954 de Ishirō Honda.

Mono no aware: “la belleza triste de las cosas”. Principio que relaciona a la belleza con la transitoriedad de las cosas. El icono representativo es el de las flores de los cerezos, pues son frágiles y se dispersan con la mínima lluvia o brisa. Esta noción es originaria del sintoísmo.

Satori: en el budismo significa alcanzar el estado espiritual de iluminación.

Torii: Estructuras con forma de puerta o arco, en la entrada de los templos sintoístas y algunas veces de los budistas, pintadas de color rojo.

Ukiyo-e: imágenes del “mundo flotante”. Xilografías producidas en Japón creadas a partir del período Edo.



Biografía

Rolando José Rodríguez De León (Panamá, 1967). Catedrático de la Universidad de Panamá, con estudios de Doctorado en la Universidad Complutense de Madrid y Maestría en la Universidad de Las Islas Baleares, ha ejercido la docencia en la Escuela de Diseño Gráfico por más de diecisiete años. Desarrolla sus investigaciones en el campo del audiovisual y el anime japonés. Ha publicado artículos en revistas nacionales e internacionales, y es autor de los libros *El cine de animación en Japón* y *26 años de anime en Panamá*.

E-mail

animeres@gmail.com

Notas

¹ MEDIA ARTS FESTIVAL. “Award –winnign Works: Millenial Actress” <http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2001/animation/000372/> [Acceso: febrero 2009]

² A.O., Scott. “To the Samurai and Godzilla, With Love” http://movies.nytimes.com/movie/review?_r=1&res=9A07EED6133BF931A2575AC0A9659C8B63&partner=Rotten%20Tomatoes [Acceso: febrero de 2006]

³ Dreamworks, 2002.

⁴ Para una mejor comprensión de los períodos históricos de Japón ver <http://bankeshinobi-spain.com/historia.html>

⁵ Semidiosas del destino, representadas por tres hermanas, Urd (destino), Verdandi (necesidad) y Skuld (ser), encargadas de los hilos de la vida de dioses y mortales, la longitud del hilo equivale a la duración de la vida.

⁶ Katsushika Hokusai, *La gran ola de Kanagawa* (ca. 1823-1829)

⁷ Dreamworks, 2002.

⁸ “La historia no se repite, no son ciclos cerrados, más bien una espiral creciente que crea nuevos elementos”. Escrito del siglo XVIII de Giambattista Vico en su *Principios de una ciencia nueva en torno a la naturaleza común de las naciones.*” <http://perso.wanadoo.es/teresapastor/antrop/autores/vico.htm> [Acceso: octubre de 2011]

⁹ Dios de la sabiduría, buena fortuna y longevidad. Comúnmente se acompaña con un ciervo, tortuga o grulla, símbolos de longevidad.

¹⁰ Dios de la longevidad y felicidad en la edad madura, le acompañan una tortuga y una grulla. Siempre se muestra sonriente.

¹¹ “Oh bandada de grullas celestiales, cubran a mi hijo con sus alas”. http://www.britishorigami.info/academic/lister/sacred_cranes.php [Acceso: marzo de 2009]

¹² “Festival de las muñecas”, se celebra el 3 de marzo. En este día se reza por las niñas, para que crezcan y sean felices. También se le conoce como “Momo no sekku” (Festival del melocotón) debido a que es la época en que florecen dichos árboles.

¹³ Ritual de suicidio femenino.

¹⁴ Conocidos como Dekotora, la palabra es la amalgama de camión y decorado.

¹⁵ En las pinturas y esculturas Buda usualmente está sentado o de pie sobre una flor de loto.

¹⁶ *Nuku Nuku Dash*, DVD, Vol. 1 cap. #3, min. 11:39. La frase “el significado de la flor de loto es amor que se ha ido lejos”, la dice un “cyborg” con forma de mujer que regala flores a los paseantes.

¹⁷ Serie del canal NHK de Japón en el que quince animadores crearon una animación de un minuto de duración. Los episodios salieron al aire entre 2007 y 2008.

Referencias bibliográficas

AUMONT, Jacques, et al., 1996. *Estética del Cine*, Barcelona: Paidós.

BARRET, Gregory, 1989. *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and religious significance of the principal heroes and heroines*, Cranbury: N.J. Associated University Presses.

BORDWELL, David, 1985. *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin: University of Wisconsin Press.

BURCH, Noël, 1979. *To the Distant Observer, Form and Meaning in the Japanese Cinema*, Berkeley: University of California Press.

DREAMWORKS, 2002 “Director Satoshi Kon Interview” (<http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html>) [Acceso: noviembre 2011]

GAUDREAU, Andre, JOST, Françoise, 1995. *El relato cinematográfico*, Barcelona: Paidós.

LEVI, Antonia, 1996. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago: Open Court.

MEDIA ARTS FESTIVAL, 2001. “Award –winnign Works: Millenial Actress”, 2001, (<http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/2001/animation/000372/>) [Acceso: febrero 2009]

ORTABASI, Melek, 2008. “National History as Otaku Fantasy”, en MacWILLIAMS, Mark W. (ed), 2008. *Japanese Visual Culture*, Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe, pp. 274-294.

SCOTT, A.O., 2003. “To the Samurai and Godzilla, With Love”, en *The New York Times*, septiembre 12, 2003.

(http://movies.nytimes.com/movie/review?_r=1&res=9A07EED6133BF931A2575AC0A9659C8B63&partner=Rotten%20Tomatoes) [Acceso: febrero 2006]

STANDISH, Isolde, 2005. *A New History of Japanese Cinema, a Century of Narrative Film*, Nueva York: Continuum International Publishing Group.

THE JAPAN FOUNDATION, 1988. *The Dolls of Japan. Shapes of Prayer, Embodiments of love*, Japón: The Japan Foundation.