

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL
**La identidad de los personajes de los personajes en la obra
del director de *anime* Satoshi Kon y su vinculación con el
movimiento artístico *Superflat***

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Alfonso Ricardo Felipe López

Directora

Cristina Manzano Espinosa

Madrid, 2017

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Facultad Ciencias de la Información

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



La identidad de los personajes en la obra del director de *anime* Satoshi Kon y su vinculación con el movimiento artístico *Superflat*

Alfonso Ricardo Felipe López

Directora de Tesis

Cristina Manzano Espinosa

AGRADECIMIENTOS.

Quisiera agradecer en primer lugar a mi directora de tesis Cristina Manzano Espinosa, por sus enseñanzas y dedicación a lo largo del mismo. También quisiera dar las gracias a la Facultad de Ciencias de la Información y en especial al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II por acogerme y permitirme realizar esta investigación.

En segundo lugar me gustaría poder agradecer a mis padres todo el apoyo, ánimos y cuidados brindados durante todo el proceso de desarrollo de la investigación. A veces sacando de quicio al que suscribe; pero siempre motivando y, sobre todo, haciéndome disfrutar de su cariño en cada momento.

También me gustaría mostrar también mi agradecimiento a todas aquellas personas que han estado conmigo a lo largo de estos años. A mis abuelos, a los cuales todavía echo de menos; pero que sé que siguen velando por mí. A mis tíos y primos, siempre preocupados e interesados por lo que hago, gracias por todo lo que me habéis aportado siempre. A mis queridos amigos Elena y Alex, por haber sido un apoyo constante y haberme hecho reír en incontables ocasiones. A los miembros de la mejor productora del mundo (y del inframundo): Pablo, Diego, Rafa y Luis, por todo lo que hemos pasado juntos y todo lo que pasaremos. A mis queridos amigos de Truñan: Rafa, Rodrigo, Carras, Pascual, Juan Carlos y Teo; porque hay lazos que se mantienen a lo largo de los años y cada vez son más fuertes. A Eva, por su labor motivacional y su ayuda de valor incalculable. A mis compañeros judocas y Coliflowers varios, y en especial a Hugo, Guille, Quique, Guaya, Roberto, Joaco, Maca y mis maestros Raúl y Macario; porque una buena proyección y una cerveza es todo lo que uno necesita para despejarse. A mis compañeros de japonés: Inma, Enrique, Sonia, Anahí, Cristina, Celia, Alejandro, Belén y nuestras *senseis* Natsumi y Yuko; porque la palabra más importante que he aprendido en japonés es *nakama*. A Joaco, porque sé que tengo un amigo en ti y que acabaremos liados en muchas nuevas empresas, alguna de ellas puede que hasta inteligentes. A mis amigos de Aviión, sin los cuales las vacaciones serían mucho menos divertidas. A mis compañeros de andanzas en campos

varios: Carlos, María, Alazne, Sofi, Agus, Claudia, David; porque el tiempo invertido en vosotros es el que reporta más grandes beneficios. También gracias a Laura Montero por su ayuda en el comienzo de la investigación.

A los profesores y docentes que me han aportado parte de su saber a lo largo de los años, en especial a los que me han transmitido su pasión por el cine, destacando a: Mar Marcos Molano, Juan Orellana, Jorge Clemente, Ignacio Armada, Gerardo Álvarez, Luis Eugenio Togores, Leopoldo Abad, José Jacoste, Javier Carrillo, Javier Olivares, Eduardo Nolla, Cristina Barreiro, Antonio Castro, Miguel Ángel Matilla, M^a Dolores Serrano, Alfonso Carnicero y Melchor Salaya. Muchas gracias por los esfuerzos dedicados a tratar de convertirme en una persona medio decente.

Y por último, a Satoshi Kon, uno de los grandes directores cuya impecable trayectoria se ha visto truncada por su temprana muerte. Gracias por los grandes ratos disfrutando de tus películas.

Sin todos vosotros esta tesis no habría sido posible.

INDICE.

RESUMEN	7
ABSTRACT	11
PALABRAS CLAVE/KEY WORDS	14
Español:	14
English:	14
1- CAPÍTULO METODOLÓGICO	15
1.1- Objeto de estudio	15
1.2- Estado de la cuestión	20
1.3- Hipótesis	36
1.4- Objetivos	38
1.4.1- Explicar el concepto de identidad en el cine de Satoshi Kon y el Superflat.	38
1.4.2- Desarrollar un sistema de análisis de personajes que nos permita determinar los rasgos principales de los mismos y compararlos con los del movimiento <i>new pop</i> japonés.	39
1.4.3- Explorar la importancia de la focalización en la obtención de datos para conformar la identidad de los personajes.	40
1.4.4- Exponer cuál es el origen y las características fundamentales del movimiento artístico japonés <i>Superflat</i>	40
1.4.5- Tipificar la temática y los recursos narrativos principales empleados por el autor en sus relatos.	41
1.5- Herramienta metodológica	41
2- ANALISIS DEL MOVIMIENTO SUPERFLAT	45
2.1- Existencia de un Japón probable, aunque posiblemente fantástico o fantaseado	45
2.2- Una sociedad japonesa en crisis existencial y llena de contradicciones.	53
2.3- El concepto de <i>kawaii</i> en la sociedad japonesa	58
2.4- El <i>anime</i> como forma de mostrar una realidad deformada para la sociedad japonesa	64
2.5- Esperanza y desilusión en la tecnología y en las visiones del futuro	68
2.6- Influencias de Kon comunes a las referencias enumeradas por Murakami del movimiento <i>Superflat</i>	76
2.7- Rasgos del movimiento	80
3.1- Definición de identidad en la investigación: conciencia y personalidad. ..	82
3.1.1- Conciencia y el criterio de la memoria.	82
3.1.2- Personalidad: temperamento y carácter.	83
3.2- El concepto de rasgo y su constitución de la personalidad	85
3.3- Factores a tener en cuenta a la hora de seleccionar los rasgos	88
3.4- La focalización	90
3.3- La importancia del nombre en el relato	94
3.6- Esquema de análisis de la identidad de los personajes	95
4. ANALISIS PERFECT BLUE	98
4.1- Análisis de la identidad de los personajes	98
4.1.1- Mima Kirigoe.	98
4.1.2- Rumi Hidaka.	105
4.1.3- Uchida (Me-maniac).	110
4.1.4- Tadokoro.	116
4.1.5- Rei y Yukiko.	117
4.1.6- Tejima, Shibuya y Murano.	117

4.1.7- Tadashi Doi.....	118
4.1.8- Eri Ochiai.....	118
4.1.9- Los admiradores de Mima.....	118
4.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento <i>Superflat</i>	120
4.3- Personajes principales del relato	123
5. ANALISIS MILLENNIUM ACTRESS	125
5.1- Análisis de la identidad de los personajes	125
5.1.1- Chiyoko Fujiwara.....	125
5.1.2- Genya Tachibana.....	137
5.1.3- Kyôji Ida.....	140
5.1.4- Junichi Ôtaki.....	141
5.1.5- Eiko Shimao.....	142
5.1.6- Hombre de la cicatriz.....	142
5.1.7- Muchacho de la llave.....	144
5.1.8- Madre de Chiyoko.....	145
7.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento <i>Superflat</i>	145
7.3- Personajes principales del relato	148
6. ANALISIS TOKYO GODFATHERS	149
6.1- Análisis de la identidad de los personajes	149
6.1.1- Hana.....	149
6.1.2- Gin.....	154
6.1.3- Miyuki.....	161
6.1.4- Kiyoko (bebé).....	168
6.1.5- Mafioso.....	169
6.1.6- Yerno del mafioso.....	170
6.1.7- Mario (atacante del yerno del mafioso).....	171
6.1.8- Anciano.....	171
6.1.9- Jóvenes asaltantes.....	172
6.1.10- María (Mujer de Mario).....	172
6.1.11- Taxista.....	173
6.1.12- Padres de Miyuki.....	173
6.1.13- Okasan (Madre de Hana).....	174
6.1.14- Vecinas cotillas.....	174
6.1.15- Doctor.....	175
6.1.16- Kiyoko (hija de Gin).....	175
6.1.17- Sachiko/Midori.....	176
6.1.18- Marido de Sachico.....	177
6.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento <i>Superflat</i>	178
6.3- Personajes principales del relato	179
7. ANALISIS PAPRIKA	181
7.1- Análisis de la identidad de los personajes	181
7.1.1- Atsuko Chiba/Paprika.....	181
7.1.2- Toshimi Konakawa.....	190
7.1.3- Dr. Tarataro Shima.....	196
7.1.4- Dr. Kosaku Tokita.....	197
7.1.5- Dr. Morio Osanai.....	201
7.1.6- Seijiro Inui.....	204
7.1.7- Hajime Himuro.....	206
7.1.8- Camareros del Radio Club.....	207

7.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento <i>Superflat</i>	208
7.3- Personajes principales del relato	212
8. ANALISIS PARANOIA AGENT	214
8.1- Análisis de la identidad de los personajes	214
8.1.1- Tsukiko Sagi	214
8.1.2- Maromi	218
8.1.3- Chico del bate	221
8.1.4- Keichi Ikari	225
8.1.5- Mitsuhiro Maniwa (Radar-Man)	228
8.1.6- Anciano	231
8.1.7- Anciana mendiga	233
8.1.8- Akio Kawazu	233
8.1.9- Yûichi Taira (Ichi)	234
8.1.10- Shôgo Ushiyama	236
8.1.11- Makoto Kozuka (Falso chico del bate)	236
8.1.12- Harumi Chôno/María	239
8.1.13- Masami Hirukawa	240
8.1.14- Taeko Hirukawa	242
8.1.15- Abeja, cebra y gaviota	242
8.1.16- Vecinas cotillas y señora Kamohara	243
8.1.17- Equipo de Maromi dormitando y Saruta Nâyuki	243
8.1.18- Misae Ikari	244
8.1.19- Masashi Kamei y sus muñecas	246
8.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento <i>Superflat</i>	246
8.3- Personajes principales del relato	250
9. CONCLUSIONES	252
Conclusión 1	252
Conclusión 2	252
Conclusión 3	254
Conclusión 4	255
Conclusión 5	255
Conclusión 6	256
Conclusión 7	256
Conclusión 8	256
Conclusión 9	257
10. BIBLIOGRAFIA	258
10.1. Libros, manuales y artículos	258
10.2. Entrevistas	266
ANEXOS	269
A.1- Biografía de Satoshi Kon: Primeros años	270
A.2- Biografía de Satoshi Kon: Época como <i>mangaka</i>	274
A.3- Biografía de Satoshi Kon: Su llegada a la animación	285
A.4- Biografía de Satoshi Kon: Influencias al margen del <i>manga</i> y <i>el anime</i>	291

RESUMEN.

Nuestro propósito es demostrar que a través de la identidad de sus personajes, la obra del director de *anime* Satoshi Kon está contextualizada dentro del movimiento artístico japonés *Superflat*. También buscamos determinar si los personajes principales de Kon ven alterada su identidad como consecuencia de una crisis en sus conciencias y comprobar si esto afecta de alguna manera a la narración de la historia. Al seleccionar nuestra muestra de estudio, hemos descartado sus trabajos como dibujante de *mangas*, puesto que los consideramos fuera de nuestra incumbencia. También aquellos trabajos en los que no ejercía como director o quedaron inacabados tras su muerte. Al tener en cuenta esos dos criterios, la muestra de estudio en nuestra investigación está formada por las siguientes obras: *Perfect Blue*, *Millennium Actress*, *Tokyo Godfathers*, *Paranoia Agent* y *Paprika*.

El estudio de la animación japonesa presenta una serie de dificultades para el investigador occidental, debido a que los textos referidos al tema son siempre escasos. En nuestra investigación consultamos manuales, libros y artículos de ámbitos dispares. Por una parte, recurrimos a los libros que analizan el *manga* y el *anime*, así como los textos que tratan sobre cine japonés. En estos medios debemos destacar a autores como Richie, Schodt, Sala, Ortabasi, Gravett o Napier, entre otros muchos. Entre las obras referidas a la animación japonesa se da especial importancia a las centradas en la figura del director, destacando las publicadas por Osmond, Kirst, Montero, López y Cerdán. Además recurrimos a varias entrevistas realizadas al director (y alguno de sus colaboradores) en medios diversos. Al mismo tiempo, prestamos atención a autores provenientes del estudio del personaje en narrativa: Bobes, Garrido, Genette o Chatman; así como también a los que están enmarcados dentro del estudio del relato audiovisual: Gaudreault, Jost, Mitry, Sánchez-Noriega, Metz o Morin. Sobre el arte japonés en general recurrimos a los textos de Gutiérrez; en el tema principal que nos ocupa, el estudio del movimiento *Superflat*, recurrimos a textos de Murakami, creador del movimiento, y de otros autores como: Bogarín, Matsui, Sawagari, Siegel o Munroe.

Nuestra investigación es de tipo histórico, de naturaleza teórico-práctica y de carácter descriptivo-comparativo. Primero llevamos a cabo un estudio de naturaleza teórica y carácter descriptivo sobre el arte *new pop* japonés por un lado y el concepto de identidad en los personajes de un texto narrativo por el otro.

Comenzamos la investigación tratando de determinar los rasgos que determinan el movimiento *Superflat* creado por el artista Takashi Murakami. Las características principales del mismo podrían resumirse de la siguiente manera: asociación entre lo tradicional y lo actual, entre el arte y las tendencias populares; presentación de una sociedad japonesa que evita enfrentarse a la realidad y busca refugio en las formas de entretenimiento, la tecnología o los motivos entrañables; una sociedad que se encuentra en una crisis existencial y que presenta grandes contradicciones, al tiempo que se encuentra lastrada por sus miedos primarios. De esta destacan la inadaptación social de algunos grupos como los denominados *otakus* y un futuro lleno de incertidumbre para los jóvenes; a pesar de todo, la idea de regeneración y oposición al desastre característica de la cultura japonesa sigue presente. Y sobre todo, las formas de entretenimiento como el *manga*, el *anime* y la ciencia ficción como maneras de expresar la verdad de lo que ha pasado en la sociedad japonesa desde el final de la Segunda guerra mundial hasta la actualidad. Tras realizar una investigación concienzuda de sus orígenes, bases, artistas más destacados y obras principales, establecemos doce rasgos del movimiento como más representativos. Uno de los rasgos establecidos, el anime como reflejo de la sociedad, no es comprobable mediante el análisis de los personajes de Kon, ya que depende del soporte en el que su obra está realizada. Establecemos que ese rasgo se cumple siempre y cuando los otros once se vean reflejados en la misma.

En segundo lugar investigamos que entendemos por identidad de un personaje en narrativa. Para ello determinamos que la misma se constituye por la conciencia y la personalidad. La primera la definimos como el saber que un sujeto tiene de sí mismo y de sus propios recuerdos; la segunda como la mezcla del temperamento y del carácter. En la investigación descartamos

aplicar el estudio de los temperamentos debido a que no es necesario para los fines establecidos en la misma. Sin embargo, el estudio del carácter resulta muy conveniente, puesto que este depende de las acciones realizadas por el personaje. De dichas acciones pueden derivar una serie de hábitos en los protagonistas de un relato a través de los cuales podemos determinar sus rasgos de carácter fundamentales. Estos, junto con los rasgos físicos, permiten constituir la personalidad del personaje y, a través de ella, observar el estado de su conciencia: su imagen propia y sus recuerdos. Gracias a esto podemos apreciar si se produce una alteración en la identidad del mismo.

Tras esto, llevamos a cabo un análisis de naturaleza práctica y carácter comparativo sobre las obras seleccionadas. Al enfrentarnos a cada uno de los textos propuestos primero procedemos a localizar y presentar los personajes que tienen algo de relevancia dentro del relato y a continuación iniciaremos su análisis. Como ya hemos mencionado, realizamos la búsqueda de sus rasgos de carácter y físicos; pero teniendo en cuenta una serie de factores: las relaciones entre los personajes y la procedencia de los mismos, la focalización del relato, la simbología y los motivos asociados, el significado del nombre, el pasado diegético de la historia, sus posibles trastornos mentales. Los rasgos obtenidos de todos los personajes de cada texto son comparados con los once rasgos obtenidos del estudio del movimiento *Superflat* para observar cuantos de ellos se cumplen en el mismo. Por otra parte, también determinamos cuales son los personajes principales del relato, considerando para ello cuatro parámetros: sus funciones dentro del texto, el tiempo que se les dedica dentro del mismo, la importancia de sus papeles y si la narración se encuentra focalizada o no a través de alguno de ellos. En estos personajes consideramos los datos hallados para determinar si su conciencia se ha visto alterada durante el relato y comprobar si esto les ha provocado una crisis en sus identidades.

Tras analizar la totalidad de la muestra de estudio, llegamos a la conclusión de que la obra de Satoshi Kon se halla vinculada dentro del movimiento *Superflat*. Los once rasgos que comparamos con cada uno de los textos se cumplían de la siguiente manera: todos en *Paprika*, diez en *Perfect Blue* y *Paranoia Agent*, seis en *Millennium Actress* y cinco en *Tokyo*

Godfathers. El rasgo sobre el *anime* como reflejo de la sociedad japonesa, por lo tanto, también se cumple. También hemos comprobado que, de treinta personajes principales analizados, veintisiete ven alterada su identidad debido a sufrir una crisis en su conciencia durante el transcurso del relato. Entre los personajes afectados las crisis difieren en gravedad: abarcan desde trastornos mentales graves relacionados con la disociación de la conciencia y las pérdidas de memoria, hasta el autoengaño o la incapacidad de madurar y ser responsable ante los problemas para poder enfrentar la realidad. Los tres personajes que no presentaban una alteración en su identidad presentan una serie de características muy peculiares: uno de ellos era un bebé, y los otros dos eran entidades ficticias creadas por la mente de otro de los personajes. Por eso podemos afirmar que Kon estructura su relato a partir de la identidad de los personajes principales, los cuales, además de sufrir trastornos mentales también pueden llegar a alterar sus propios recuerdos y recurrir a máscaras o avatares para mostrar aspectos reprimidos de su conciencia. Además, plantea siempre a través de la focalización del mismo un intercambio entre la realidad y la ficción de sus personajes. El relato tiende a lo ficcional evolucionando de manera paralela a la identidad de los protagonistas. Por otro lado podemos ver como dichas realidades y ficciones se ven representadas a través de símbolos que también representan los problemas en la conciencia de los personajes.

ABSTRACT.

Our main purpose is to show, through his characters' identities, that the works of *anime* director Satoshi Kon are contextualized within the Japanese *Superflat* art movement. We also seek to determine if Kon's main characters' identities are affected as a result of a crisis in their consciences, and see if this fact changes somehow the storytelling. When selecting our study sample, we have discarded his works in *manga*, because we consider them out of our business, as well as those works that did not perform as a director or were unfinished after his death. After considering these two criteria, the study sample in our research is formed by the following works: *Perfect Blue*, *Millennium Actress*, *Tokyo Godfathers*, *Paranoia Agent* and *Paprika*.

The study of Japanese animation presents a number of difficulties for Western researcher, because the texts referring to the topic are always scarce. In our research we consult manuals, books and articles of disparate areas. On the one hand, we turn to books that analyze the *manga* and *anime*, as well as Japanese cinema. In these media we must emphasize authors as Richie, Schodt, Sala, Ortabasi, Gravett or Napier, among many others. Regarding the works related to Japanese animation, is given special importance to the ones focus on the figure of the director, highlighting published by Osmond, Kirst, Montero, Cerdan and Lopez. In addition, we use several interviews made in various media to the director and some of his assistants. At the same time, we pay attention to authors that study the character in fiction: Bobes, Garrido, Genette and Chatman; as well as those that are framed within the study of audiovisual story: Gaudreault, Jost, Mitry, Sanchez-Noriega, Metz or Morin. In general in Japanese art we use Gutiérrez's texts; in the study of *Superflat* we use Murakami's texts besides other authors as Bogarín, Matsui, Sawagari, Siegel or Munroe.

Our research is historical, with a theoretical-practical nature and descriptive-comparative character. Firstly, we perform a study of theoretical nature and descriptive character about Japanese *new pop* art and characters'

identities. We started the research trying to determine the features that define Takashi Murakami's *Superflat* movement.

The main features of this movement can be summarized as follows: partnership between the traditional and the modern, between art and popular trends; a Japanese society that avoids facing the reality and seeks refuge in forms of entertainment, technology or 'kawaii' reasons; this society is in an existential crisis and great contradictions, besides, is hampered by primal fears; social maladjustment of some groups such as the *otaku* and a future full of uncertainty for young people. Nevertheless, the characteristic idea of Japanese culture of regeneration and opposition to the disaster is still present, mainly, forms of entertainment such as *manga*, *anime* and science fiction as ways to express the truth of what has happened in Japanese society since the end of the Second World War. After a thorough investigation of their origins, bases, leading artists and major works, we establish twelve characteristic traits of the movement. One of them is using anime as a reflection of society, which is not verifiable by analyzing the characters of Kon's work, because it depends on the medium in which is done. We establish that this trait is fulfilled if the other eleven are accomplished.

Secondly, we investigate the concept of characters' identity in fiction. It is for that reason that we determine identity is constituted by consciousness and personality. The first one is defined as the knowledge an individual has of himself and of his own memories; the second as the mix of temperament and character. We are not interested in the study of temperaments because it is not necessary for our researches' main goals. However, the study of character is very convenient, because it depends on the characters' actions. These actions can lead to habits, and they give us the characters' traits. These types of traits, together with the physical traits, allow us to constitute the characters' personalities, and through them observe the state of their consciences: their own image and memories. Thanks to this, we can observe if there is a change in the identity of a particular character.

After that, we make a practical nature, comparative character analysis over the selected works. When we face each text, we begin locating and introducing the characters who are of relevance in the story. Then we proceed with the analysis. As we have already mentioned, we search their characters and physical traits, but taking a number of factors into account: the relationship between the characters and their origins, the significance of the story, the symbolism and its associated reasons, the meaning of their names, their diegetic past histories and their possible mental disorders. The characters' traits of each text are compared with the eleven traits obtained from the study of the Superflat movement with the objective of identifying the ones that meet the criteria. Furthermore, we consider four parameters in order to determine the main characters of the story: their function within the text, the time of appearance, the importance of their role and whether the story is focus or not on them. Besides, we consider the data found in the text with the purpose to determine if the consciousness of these main characters has been somehow altered and if this fact has caused them any identities' crisis.

After this thorough analysis, we are able to conclude that Satoshi Kon's work is linked with the Superflat movement. The eleven features compared with each of the texts were met as follows: all of them appear in *Paprika*, ten in *Perfect Blue* and *Paranoia Agent*, six in *Millennium Actress* and five in *Tokyo Godfathers*. The trait of *anime* as a reflection of Japanese society is also satisfied. We also come to the conclusion that, from thirty main characters analyzed, twenty seven of them have presented an alteration to their identities due to have been suffered a crisis in his consciousness during the course of the story. Among the characters are concerned, their crisis varies in severity: from serious mental disorders –dissociation of consciousness and memory loss–, to self-deception, incapacity of mature and problems to face the reality. On the contrary, there are three characters that have not experienced any change in their identities because of their peculiar characteristics: one of them was a baby, and the other two were fictitious entities created by the mind of another character. Therefore, we can assert that Kon organises the story based on the identity of the main characters, who, in addition to suffer mental disorders, may even alter their own memories and use masks or avatars to show repressed

aspects of his conscience. Besides, Kon always use the point of view of his characters to do an exchange between reality and fiction in the story. The story tends to fiction developing at the same time of the characters' identity. On the other hand, it is shown how these realities and fictions are represented by symbols which also exemplify problems in the consciousness of the characters.

PALABRAS CLAVE/KEY WORDS.

Español:

-Satoshi Kon.

-*Superflat.*

-Identidad del personaje.

-*Anime.*

-Análisis del *film.*

English:

-Satoshi Kon.

-*Superflat.*

-Identity of character.

-*Anime.*

-Film analysis.

1- CAPÍTULO METODOLÓGICO.

1.1- Objeto de estudio.

En esta investigación abordaremos el estudio de la identidad de los personajes pertenecientes a la obra del director de *anime*¹ Satoshi Kon y contextualizaremos su obra dentro del movimiento *new pop* japonés abanderado por el movimiento artístico *Superflat*.

En la selección de los trabajos del realizador que constituirán nuestra muestra de estudio en esta investigación hemos aplicado dos criterios:

1. Ceñirnos solamente a su obra de animación, ya que consideramos que sus trabajos en *manga* se situarían fuera de nuestro ámbito de estudio. Aunque no hemos procedido a su análisis, sí que los hemos tenido en cuenta a la hora de obtener información sobre el director, puesto que en muchas de sus obras en cómic ya era posible observar algunos de los temas que desarrollaría posteriormente en sus películas.
2. Considerar solamente aquellos trabajos en los que Satoshi Kon tenía control sobre el resultado final, es decir, podía ser considerado el *autor* de dicha obra.

De acuerdo con el segundo, ¿en qué nos hemos basado para determinar la autoría de un film? Mitry señalaba que la cuestión de la autoría estaba muy determinada por el carácter de aquellos que participaban en el proceso de elaboración del film: el auténtico creador de la obra sería «aquel cuya personalidad domina; aquel que ha sabido imponer con mayor seguridad su voluntad creadora» [Mitry, 2002: 28]. Estamos de acuerdo con esta afirmación, por eso consideramos a Satoshi Kon como el *autor* principal de sus films. Esto es debido a su participación en todo el proceso de creación de las

¹ La palabra *anime* (アニメ) es una simplificación de la palabra *animeshon* (アニメーション) –la cual a su vez es la transcripción al japonés de la palabra inglesa *animation*– y en Japón se utiliza para designar a cualquier tipo de animación. En occidente el término se emplea para referirse

mismos: desde la idea original al diseño de personajes y decorados, convirtiendo su cargo de director en el «elemento aglutinador de todas las decisiones creativas que se toman en la producción de un film» [Sánchez-Escalonilla, 2003: 226]. Entre los directores de *anime* más conocidos no es extraño esa obsesión por participar de todo el desarrollo de un film debido a que suelen contar con mucha libertad por parte de los estudios. Por ejemplo, Hayao Miyazaki, una de las referencias mundiales de la animación japonesa, recibió una carta del director Akira Kurosawa felicitándole por esa lograda autonomía a la hora de poder dirigir: «Me alegro al pensar que los realizadores como usted han sabido lograr su independencia frente a los grandes estudios japoneses, que no han sabido evolucionar y han perdido el verdadero sentido del cine» [Montero, 2012: 10]. De hecho, el estilo creativo e inquietudes que ha demostrado como director en su obra se notan en los cargos que ha desempeñado en otros trabajos. Por eso llegamos a dudar si incluir o no en nuestra muestra el segmento *Magnetic Rose* –dentro de *Memories* (1996), película producida por Katsuhiro Otomo– en el cual participaba como guionista. El director de la misma fue Koji Morimoto; pero los temas tratados y la forma de narrarlos se asemejan más al resto de obras propuestas en nuestra muestra. Decidimos su descarte debido a que el propio Satoshi Kon declaró que para él supuso una fuerte decepción no ejercer como director: «Because I didn't directed it, I was a bit concerned about how it was turning out [...]. On many occasions, I thought I would have things differently»² [Osmond, 2009: 20]. A este hecho debemos de añadir nuestra afinidad con las afirmaciones expuestas por Jean Mitry: «un autor es mucho menos quien imagina una historia que quien le da una forma y un estilo» [Mitry, 2002: 37]. Nosotros también consideramos que una de las partes claves del relato cinematográfico es la forma en que la historia es contada mediante las imágenes: no le restamos importancia al papel desempeñado por el guionista; pero es la posterior transcripción de dicho guión lo que constituye el film:

En cine, forma y estilo son la concreción de las imágenes y las imágenes, la concreción del realizador. El guionista no podrá creerse autor de un film cuyas situaciones y personajes haya imaginado sino

² Como no la dirigí estaba un poco preocupado por cómo iba a acabar (...). En muchas ocasiones pensé que habría hecho las cosas de forma distinta [Traducción propia].

el día en que lo realice el mismo o vigile su ejecución muy de cerca³
[Mitry, 2002: 37].

Por motivos similares también hemos excluido del análisis la que hubiese sido su última película: *Yume Miru Kikai* (en español se traduciría como *La máquina de soñar*). Por una parte el director falleció en mitad del proyecto y su producción se encuentra paralizada, por lo que su estreno, originalmente previsto para el año 2012, es incierto. Kon, antes de su muerte, manifestó su preocupación a su productor en los estudios Madhouse, Masao Murayama, el cual le aseguró que la película sería finalizada y estrenada. Pero en el 2011 en una convención de fans en Estados Unidos, el productor reconoció que estaban teniendo problemas para encontrar financiación y que del total de los planos del film sólo tenían finalizados poco más de un tercio. [López, 2012: 226, 227]. El otro motivo, en la misma línea que el expuesto en el caso de *Magnetic Rose*, es que, si bien dejó finalizado el guión y el *storyboard*, consideramos que el resultado final no sería el mismo que si él hubiese estado al frente de todo el proceso de desarrollo, rodaje y edición. Así pues, las obras a las que aplicaremos un análisis narratológico y comparativo son:

- Perfect Blue* (*Pàfekuto Burû*, 1997).
- Millennium Actress* (*Sennenjoyû*, 2001).
- Tokyo Godfathers* (*Tôkyô Goddofazâsu*, 2003).
- Paranoia Agent* (*Mousou Dairinin*, 2004).
- Paprika* (*Papurika*, 2006).

Es oportuno realizar unas aclaraciones sobre dos de las obras propuestas para nuestro análisis. La película *Tokyo Godfathers* ofrece una serie de diferencias evidentes, para cualquier conocedor de la obra del director, con el resto de títulos de su filmografía: «the storytelling is almost completely

³ En el mismo texto el autor utiliza como ejemplo el hecho de que las obras de un mismo director suelen presentar un tratamiento similar en cuanto a estilo y preocupaciones, mientras que las obras de un mismo guionista, al ser dirigidas por diferentes directores, rara vez presentan dichas analogías. Un ejemplo que, a nuestro modo de ver, es bastante claro de esto fue el de la autoría del guión de la película *Moby Dick* (John Huston, 1956). El sindicato de guionistas le otorgó al director, John Huston, la coautoría del guión –a pesar de las protestas del escritor Ray Bradbury– debido a que otorgaban que el director ejercía una fuerte influencia en el acabado final de los guiones que dirigía.

linear, fixed in space and time where Mr. Kon's other films float freely»⁴ [Kehr, 2004]. El propio director realizó declaraciones sobre la misma que la diferenciaban de sus anteriores trabajos:

I decided to work with a different kind of story [...]. When films are made and the divide between dreams and reality is blurred, the story can become overtly theatrical. With *Tokyo Godfathers*, we intentionally made the story simple and focused on exposing the background of the characters more⁵ [Sevakis, 2008].

A pesar de todo, consideramos que ese cambio en el estilo narrativo del film con respecto a otras obras de la muestra no afecta a los objetivos propuestos en nuestra investigación, centrada principalmente en los personajes y en la identidad de los mismos. Por eso creemos que su no inclusión dejaría incompleta nuestra propuesta investigadora.

La otra puntualización que consideramos necesaria es la de la elección de una serie de televisión, *Paranoia Agent*, entre las obras seleccionadas. Jordi Sánchez Navarro, en el libro *Narrativa audiovisual*, dedica un capítulo a las nuevas formas de la misma y, dentro de su primer epígrafe, se centra en el fenómeno de la narración televisiva. Fundamenta su análisis en la programación; apoyándose en lo que mencionan otros autores como Jesús González Requena, Lorenzo Vilches y Tomás López-Pumarejo. De ello determina que el análisis televisivo contiene como características propias las siguientes: la *fragmentación*, la *combinación heterogénea de géneros* y la *falta de clausura*, las cuales «hacen incompatible, en la teoría, el discurso televisivo y la narración» [Sánchez Navarro, 2006: 143]. El autor afirma que la televisión consigue sobreponerse a esas desventajas gracias a «una constante tensión espectacular, traducida normalmente en el bombardeo de estímulos escópicos» [Sánchez Navarro, 2006: 143] que compensan la falta de final y la inmediatez que exigen las historias que cuenta. A la hora de abordar el análisis de *Paranoia Agent* tenemos que tener en cuenta estas características. Pero

⁴ La historia es completamente lineal, ordenada espacial y temporalmente donde otras películas de Kon flotan libremente [traducción propia].

⁵ Decidí trabajar con una historia distinta (...). Cuando las películas están hechas y la división entre realidad y ficción es difusa, la historia puede convertirse en algo abiertamente teatral. En *Tokyo Godfathers* hicimos la historia simple de manera intencionada y nos enfocamos más en la exposición del trasfondo de los personajes [Traducción propia].

aquí es donde encontramos que el formato televisivo apenas afecta al producto y que, desde nuestro punto de vista, el análisis bien puede realizarse de forma similar al del resto de las películas seleccionadas. De los rasgos enumerados, el único que condiciona a la serie es el de *fragmentación*, ya que la historia se encuentra dividida en 13 episodios de veinticinco minutos, cada uno de los cuales cuenta con un *opening* –una cabecera de apertura– y un *ending* –un cierre para los créditos–. En la investigación preferimos utilizar los términos *opening* y *ending* en vez de otros como “cabecera” o “créditos finales”. Los dos términos ingleses se han popularizado dentro de los foros de *fansub* (páginas en las que fanáticos de una serie la subtitulan y comparten gratuitamente con otros usuarios) de habla hispana, llegando a ser seña de identidad de las series de *anime*: en páginas en castellano se emplean, pero referidos a series de animación, especialmente de *anime*, siendo raro su uso en series de imagen real. Estos *opennings* y *endings* cuentan con música propia y, en series de más duración, las canciones suelen cambiarse cada cierto número de capítulos.

Aun así, la estructura propia de cada capítulo no tiene en cuenta interrupciones durante su emisión, por lo que este factor de *fragmentación* tampoco le afectaría de forma completa. Sánchez Navarro diferencia la *fragmentación* de dos maneras. Una de ellas sería la división de los programas y series en entregas y capítulos. La otra *fragmentación* vendría dada dentro de cada uno de estos capítulos «por la introducción en su interior de mensajes como anuncios publicitarios, informativos de última hora o advertencias sobre futuros programa» [Sánchez Navarro, 2006: 143]. A lo que nos referimos al decir que la estructura de la serie no se ve afectada por esa fragmentación interna es al corte para publicidad, que no está previsto en su guión. Efectivamente elementos como moscas o carteles introducidos durante su emisión original pueden ser contemplados como esta *fragmentación* “interna”, pero al realizar este análisis desde una copia en DVD dicha fragmentación no afectaría al resultado del mismo, por eso no la tendremos en consideración.

En cuanto a la *combinación heterogénea de géneros* es un factor que no resulta extraño o llamativo en la animación japonesa: Los géneros que los

directores manejan dentro de la animación japonesa no coinciden con los establecidos por la televisión en occidente sino con los establecidos por los autores y las editoriales de cómics japoneses. Estos se suelen clasificar teniendo en cuenta más la edad del público al que está dirigida la obra que la temática de la misma. Como observa Laura Montero: «Las fronteras del género (en el doble sentido narrativo y textual de la palabra) se debilitan en el *manga* y el *anime* [...] a la normalización de los géneros en la segunda mitad del siglo XX le sigue ahora una desnormalización o reformulación mucho más rica en matices y estilos» [Montero, 2008: 236]. Esto se hace aún más evidente en la obra de un autor como Kon, que realmente no se centra en un género concreto, sino en sus propios intereses personales e inquietudes a la hora de desarrollar una historia: «Even in the comparatively large and diverse Japanese animation industry, Kon, a relative newcomer to anime, is somewhat unusual. (...) he has introduced new ideas to the médium»⁶ [Ortabasi, 2008: 274]. Como señala Melek Ortabasi, esto permite que el director pueda constituirse como un creador original cuyo estilo puede observarse de igual manera en sus films así como en la serie.

Para concluir, señalaremos que la forma de enfocar cierto tipo de series de animación en Japón, como productos cerrados destinados a una audiencia muy específica, hace que *la falta de clausura* no afecte narrativamente a la obra. Es por eso que *Paranoia Agent* puede ser analizada, a pesar de su larga duración –316 minutos–, como si se tratase de una película.

1.2- Estado de la cuestión.

La animación japonesa comenzó su exportación a mediados del siglo XX. El *manga* y el *anime* nunca fueron considerados en Japón artículos que pudiesen ser consumidos por un público extranjero: «A diferencia de los coches nipones, los equipos de música y los ordenadores personales, el

⁶«Incluso en la comparativamente grande y diversa industria de la animación japonesa, Kon, un relativamente casi recién llegado al *anime*, es algo insólito. (...) ha introducido ideas nuevas al medio» [Traducción propia].

manga no fue concebido para ser exportado» [Gravett, 2004, 152]. Pero la necesidad que tenían las televisiones americanas durante los años sesenta de encontrar programación a un coste bajo propició la llegada de series japonesas a los hogares americanos. Así fue como el *anime* fue abriéndose camino en el mercado internacional y obtuvo una difusión que décadas más tarde llevaría a una invasión de la cultura japonesa en todo el mundo y en ámbitos muy diversos. Pero no ha sido hasta la llegada de los trabajos de directores como Katsuhiro Otomo o Hayao Miyazaki cuando esta ha logrado un cierto nivel de reconocimiento en occidente. Sobre el primero Navarro menciona que: «*Akira* (1988) fue sin duda la película que *obligó* a Occidente a mirar al anime japonés con otros ojos, con ojos atónitos y adultos» [Navarro, 2008: 377]. Sobre el segundo baste añadir lo que menciona sobre él Giannalberto Bendazzi, el cual dice que el director japonés ha logrado convertirse «en uno de los directores *de culto* equiparable a Federico Fellini o Stanley Kubrick, que a la sublime calidad de su obra añaden el rango de celebridades internacionales» [Bendazzi, 2003: 417]. Hasta hace relativamente poco tiempo, los investigadores de *anime* occidentales debían apoyarse en libros como el de Frederik L. Schodt *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, los cuales se centraban más en la industria de los cómics que en la de la animación. Además, en el caso de este último, hay que tener en cuenta que al ser editado en 1983 ha quedado desfasado en algunos aspectos: En el año 2007 el autor publicó el libro *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga* en el que se recogían las últimas tendencias y obras del cómic japonés. Esta obra está perfectamente documentada y es posible usarla como base en una investigación de *anime* porque, al estar muy relacionadas en Japón, hay conceptos que son comunes a las industrias de la animación y del cómic. En este sentido queremos destacar también el libro de Paul Gravett *Manga la Era del Nuevo Cómic* [2004]: profundiza en la historia de los mismos, en su producción y distribución (dentro y fuera de Japón) y elabora una clasificación exhaustiva de los distintos tipos existentes según al público al que van dirigidos.

En años recientes, el número de textos dedicados a la animación japonesa, ya sean divulgativos o científicos, ha experimentado un notable incremento. Es común su inclusión dentro de obras que tratan el cine japonés o

la animación en general, como son el capítulo *Documental y anime* del libro *Cien años de Cine Japonés* [Donald Richie, 2005] o los capítulos 9 y 23 del libro *110 Años de Cine de Animación* [Giannalberto Bendazzi, 2003]. En este caso concreto, el problema de ambas publicaciones es que se limitan a una exposición demasiado general sobre estética e historia, por lo que, al realizar una investigación, resultan algo básicas cuando se pretende profundizar un poco en algún autor, obra, tipología o estilo. Centrados en el tema del papel del *anime* dentro del reciente cine japonés, es decir, más en consonancia con nuestra investigación, contamos con las aportaciones de Jordi Sánchez-Navarro en *Nuevas formas de imaginar los monstruos del capitalismo globalizado: la animación japonesa en la década de los noventa*, dentro de *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* [VVAA, 2003]. Este libro incluye también los textos *Hijos de Neotokio. Claves para una estética geopolítica del nuevo cine japonés*, de Roberto Cueto; *La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses*, de Ángel Sala y *Miradas virtuales sobre un mundo frágil. Shunji Iwai y Sabu*, también de este autor. Al ser el *anime* un soporte que se enmarca dentro del cine japonés, se puede observar en estos textos la relación entre ambos y, además, comprobar cómo el cine no animado y las inquietudes de sus creadores también se ven impregnadas del movimiento *New Pop*. El cine actual japonés también es tratado por Antonio Weinrichter en *Pantalla amarilla. El cine japonés* [2002] y José María Morillas Alcázar en *Anime y mass media: Murakami y Oshii, un nuevo japonésismo* dentro de *Cine fantástico 100% Asia* [Sara Robles (coord.^a), 2010]. En este último, al utilizar como referentes de la nueva cultura popular japonesa a Takashi Murakami y Mamoru Oshii, establece una relación entre ambos que se aproxima, quizá, a nuestra intención de enmarcar a Satoshi Kon dentro del *New Pop*; pero nuestra metodología y enfoque es totalmente diferente a la propuesta por el autor.

Siguiendo con los textos de carácter divulgativo sobre las últimas tendencias de la animación en Japón, destacamos *Cine de animación japonés* [VVAA, 2008]. La importancia del texto reside en que, gracias a su inmensa labor documental, sirve de guía a investigadores posteriores y, al mismo tiempo, tiene planteamientos interesantes sobre la situación del *anime* desde

un punto de vista social y cultural. Además, ofrece una radiografía histórica, estética y tipológica muy extensa. En nuestra investigación profundizaremos en las relaciones que plantean sobre Satoshi Kon en los marcos del *anime*, la sociedad japonesa y los movimientos culturales. Sobre la búsqueda de una nueva identidad dentro de la animación y la influencia que la estética del *anime* tiene en la sociedad actual, tenemos los textos divulgativos de Juan Zapater, Roberto Cueto, Ángel Sala y Antonio Trashorras dentro de *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación* [VVAA, 2003].

También de carácter divulgativo es el texto *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*⁷ [2005] de Susan Napier. El libro ofrece una visión general de todo el panorama de la animación japonesa; pero no llega a profundizar desde un punto de vista analítico en ninguna de las obras o autores citados⁸. En cambio, la autora sí realiza un análisis, precisamente sobre Satoshi Kon, en el artículo *Excuse Me, Who Are You?: Performance, The Gaze, And The Female In The Works Of Kon Satoshi* incluido en el libro *Cinema Anime*⁹ [Steven T. Brown (ed.), 2006]. En él analiza la obra del director (centrándose especialmente en *Perfect Blue*, *Millennium Actress* y el segmento *Magnetic Rose*), desde el punto de vista de los personajes femeninos principales. Aunque, desde el punto de vista de nuestra investigación, resulta más interesante que su anterior texto –debido al esbozo que realiza de un análisis de personajes–; consideramos más reveladora la investigación de Vanina A. Papalini *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* [2006]. La autora realiza una exposición del concepto de tecnología: trata de definirlo, ubicarlo dentro de la sociedad japonesa y ver cuáles son sus aplicaciones dentro de la animación. Dicha investigación es comparada con el análisis de una serie de obras de *anime* en las cuales el factor tecnológico es uno de los temas principales. Siendo la tecnología uno de los conceptos en los que se apoya el movimiento *New Pop* en Japón, pretendemos ampliar algunas de las conclusiones de esta publicación y relacionarlas con otros factores

⁷ El título del libro en su edición original de 2001 era *Anime from Akira to Princess Mononoke*; pero se cambió a este aprovechando la inclusión de ciertos datos novedosos en la edición de 2005.

⁸ La referencia a Kon en su libro se limita a citar su colaboración en *Magnetic Rose*.

⁹ Además de Susan Napier, en el libro publican artículos sobre *anime*: Antonia Levi, Tatsumi Takayuki, Sharalyn Orbaugh, Carl Silvio, Brian Ruh, Thomas Lamarre y Livia Monnet.

propuestos en el mismo –como el sentir de la sociedad japonesa tras la Segunda Guerra Mundial, las perspectivas de futuro en la feria mundial de Osaka y el surgimiento del fenómeno *otaku* surgido en los sesenta y consolidado en décadas posteriores–. Para ello, hemos considerado los manifiestos que Takashi Murakami realiza sobre el mismo, al que designa con el nombre de *Superflat*. El artista sentó las bases con su artículo *Tokyo Pop* [1999] publicado en *Kokoku hihyo*¹⁰ y lo consolidó con las exposiciones: *Superflat* [2000], que tuvo lugar primero en Tokio y después en Nagoya; *Coloriage* [2003], celebrada en París y *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture* [2005], llevada a cabo en Los Ángeles¹¹. La primera y la tercera contaron con sendos libros, con el mismo nombre de cada exposición, en los que el autor desarrolló sus teorías sobre por qué el *anime* es una pieza clave a la hora de configurar una imagen de la sociedad japonesa actual. En *Little Boy* expuso, con la ayuda de los investigadores Katy Siegel, Alexandra Munroe, Midori Matsui, Noi Sawagari e Hiroki Azuma, los motivos que han llevado al arte japonés a “apropiarse” de elementos de entretenimiento populares. También analiza las raíces de la *cultura otaku*, junto a dos de sus mayores representantes dentro de Japón: Kachiro Morikawa y Toshio Okada. Sobre la *cultura otaku*, y sobre otros aspectos generados dentro de la sociedad japonesa contemplados por Murakami en sus textos, debemos de mencionar los artículos *Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime* [2011] de Mario Javier Bogarín Quintana y *Sexualidad 2D: política, imaginación y libido dentro de una subcultura postmoderna* [2011] de Nazario Robles Bastida. Ambos autores recogen las reflexiones llevadas a cabo dentro del *Superflat* sobre las preferencias de la sociedad japonesa por lo “mono” y los personajes de la ficción animada. Aportan un punto de vista muy enfocado en la sexualidad, centrándose, muy particularmente, en la cosificación de la mujer llevada a cabo por los *otakus* a través de la imagen que se han formado de ella debido al *manga*, el *anime* y las figuras coleccionables.

¹⁰ Es una revista japonesa muy importante en el sector de la publicidad (especialmente en la publicidad en televisión) que fue fundada por Yukichi Amano en 1979.

¹¹ Para comprender mejor el impacto e influencia que este movimiento japonés y las obras de *anime* han ocasionado en EE.UU. es muy recomendable el libro *Japanamerica* [2007] de Roland Kelts.

Ciertamente, consideramos que estos textos son el paradigma al que un investigador debe acudir si pretende formarse una idea del origen del movimiento *Superflat*, su desarrollo e influencias en otros campos y sus principales autores (tanto del mundo del arte como de la cultura popular). Pero nos llama la atención que, entre estos autores, Murakami no mencione la figura de Satoshi Kon. En *Superflat* menciona a Koji Morimoto como uno de los puntos de referencia del movimiento y en *Little Boy* considera a *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) como una de las obras más representativas de la corriente *New Pop* en Japón. Otomo fue mentor y una de las influencias principales de Kon; por otra parte, Morimoto colaboró con él en la ya mencionada *Magnetic Rose*. Consideramos que la obra de Kon –al margen de estar en la misma línea que la de estos dos directores– resulta fundamental, por su estilo narrativo, la forma de su relato y los temas presentes en sus trabajos, para entender los movimientos artísticos contemporáneos desarrollados en la sociedad japonesa de principios de los noventa –que han ido parejos con la universalización del *anime* desde entonces hasta la actualidad–.

No obstante, Alexander Kirst, en su tesis *anchors Aweigh: The Aesthetic Of Surface In The Films Of Kon Satoshi* [2008] para la Universidad de Wesleyan, ha considerado esa relación desde un punto de vista académico. El autor recoge las consideraciones expresadas por Murakami (la sociedad japonesa “super plana”, bidimensional y el *anime* como modelo de expresión de la misma) y añade las de los autores Guy Debord (la transformación de lo real en espectáculo) y Jean Baudrillard (hiperrealidad): «these two theorists’ insistence on the primacy of media and image in their assessments of a contemporary culture echo the conclusions that Murakami reached in *Superflat*»¹² [Kirst, 2008: 14]. El resultado es lo que él llama *aesthetic of surface*¹³: una nueva estética en la que los personajes de animación, debido al carácter bidimensional de su entorno, no pueden llegar a establecer la verdad porque no tienen la opción de poder profundizar en su realidad. Según él, este

¹² La insistencia de estos dos teóricos en la primacía de los medios y la imagen en sus valoraciones de la cultura contemporánea repiten las conclusiones que Murakami alcanzó en *Superflat*.

¹³ Estética de la superficie/aspecto exterior.

modelo de estética constituye la guía principal que prima en las películas de Kon. Aunque estamos de acuerdo con el autor en que es importante considerar las características propias del *anime* a la hora de enfrentarse a un estudio narratológico sobre la obra de Kon, no coincidimos en el hecho de considerar que este deba de quedar subyugado a las mismas: «anime has its own protocols, and I will endeavor here to interpret Kon's works as a product of those protocols [...] they (the scholars) never tailored their theories to account for the specific features of animated characters»¹⁴ [Kirst, 2008: 9, 15]. Bajo nuestro punto de vista, la animación es un formato más, de la misma forma que el negativo o el video, como indica Sánchez Noriega:

Es un formato, no un género ni una estética ni un tipo de películas. El cine de animación agrupa a las películas creadas a partir de la consecución del movimiento mediante la yuxtaposición de fotogramas que han sido concebidos individualmente. Este concepto hace referencia a un concepto de creación, que lo contrapone al cine fotográfico basado en la captación fotoquímica en un tiempo de una realidad preexistente [Sánchez Noriega, 2002: 125].

Por esto no debería de ser el factor determinante a la hora de valorar la estructura narrativa de una obra. Puede que las tesis de Murakami sobre el movimiento *New Pop* japonés beban de la influencia del mismo; pero los rasgos expresados por el artista también se ven reflejados en otras obras audiovisuales, como por ejemplo *Love & Pop* (1998) de Hideaki Anno, *Blue Spring (Aoi Haru, 2001)* de Toshiaki Toyoda o las películas del director Shunji Iwai, cuyo formato no es la animación.

Además de en Kirst, también hemos encontrado el establecimiento de esta relación entre Murakami y Kon en varios textos de carácter divulgativo. Ángel Sala hace referencia a la misma en *Satoshi Kon. Sueños e imágenes sobre un Japón probable* [2005] –el cual cuenta con un prólogo de su colega Juan Zapater– y en *Satoshi Kon o el anime como interfaz*, incluido dentro del ya mencionado libro *Cine de animación japonés*. El principal inconveniente del primero es que, por su fecha de publicación, no llega a abarcar toda la obra del

¹⁴ El Anime tiene sus propios protocolos, y me empeñaré en interpretar los trabajos de Kon como un producto de esos protocolos (...) ellos (los investigadores) nunca adaptan sus teorías a las características específicas de los personajes animados [Traducción propia].

director y el principal problema del segundo es que, aunque ya tiene presente la totalidad de la obra recogida en nuestra muestra, toma demasiados elementos del anterior. Debido a esto, nos encontramos que las aportaciones más reseñables de este ya habían sido mencionadas, ofreciendo pocos datos novedosos e incluso párrafos prácticamente iguales. Aún teniendo en cuenta esos inconvenientes, nos parece acertada su vinculación de la obra de Kon a lo que él denomina *tecnoanimismo* –la expresión de la realidad a través de la tecnología y los nuevos medios de comunicación– y al *Superflat*¹⁵. Relacionado también con este movimiento artístico, debemos destacar el artículo de Melek Ortabasi *National History As Otaku Fantasy. Satoshi Kon's Millennium Actress* incluido en *Japanese Visual Culture*¹⁶ [VVAA, 2008]. El autor comienza su texto explicando el origen e historia del término *otaku* en Japón, sin perder de vista las apreciaciones sobre el mismo realizadas por Murakami en *Little Boy*, para señalar como este es representado en los dos primeros films de Kon. Nosotros ampliaremos dicha comparativa en nuestra investigación con los datos obtenidos del análisis de nuestra muestra de obras del director. Haremos lo propio con el artículo de la revista *Secuencias* escrito por Laura Montero¹⁷ *La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon* [2007]. Este texto presenta al director, sus influencias y realiza un breve análisis de sus obras. Localiza con precisión los temas fundamentales de sus trabajos –al punto que casi constituyen una pequeña poética de los mismos– y establece una conexión entre la cultura pop japonesa; aunque sin mencionar explícitamente a Murakami ni el *Superflat*. De esta misma autora también queremos destacar la entrevista que realizó a Satoshi Kon para *FilaSiete* [2006] a raíz del estreno de la película *Paprika* y en la que el director comenta su opinión sobre los recuerdos, la realidad o los sueños, y aporta algunas

¹⁵ Esta vinculación es realizada por el autor también en el cine japonés de los años noventa y posteriores. Ya hemos hecho referencia a esto, en este apartado, al mencionar sus artículos para *El Principio del Fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*.

¹⁶ Además del artículo sobre Kon llevado a cabo por Ortabasi, en el libro hay artículos sobre animación japonesa de los siguientes autores: Frederik L. Schodt, Mark W. MacWilliams, Kinko Ito, Gilles Poitras, Susanne Phillips, Lee Makela, Mizuki Takahashi, Deborah Shamoon, Yulia Mikhailova, Eldad Nakar, Richard A. Gardner, Raivashree Pandev, Hiroshi Yamanaka, Shiro Yoshioka y Jaqueline Berndt.

¹⁷ De esta misma autora también queremos destacar la entrevista que realizó a Satoshi Kon para *FilaSiete* [2006] a raíz del estreno de la película *Paprika* y en la que el director comenta su opinión sobre los recuerdos, la realidad o los sueños, y aporta algunas claves para profundizar mejor en su obra.

claves para profundizar mejor en su obra. Con una estructura similar a la seguida por Laura Montero en su artículo, destacamos dos publicaciones: *Satoshi Kon. Superando los límites de la realidad* [Francisco Javier López (coord.), 2012] y *Satoshi Kon. The Illusionist* [Osmond, 2009]. Ambos libros son muy parecidos: comienzan con capítulos descriptivos, en los que presentan la biografía del director y sus influencias principales, para luego analizar cada uno de sus trabajos. Dichos análisis no establecen conclusiones finales de las obras analizadas ni son utilizados como base para el estudio de algún tema en concreto. Son textos divulgativos, cuyo objetivo es acercar a sus lectores la figura del director y satisfacer su curiosidad sobre este y su obra. Ese mismo objetivo persiguen los artículos escritos para la web *Animenewsnetwork* y agrupados bajo el nombre de *Dreams Of Satoshi Kon* [2010] que los autores Todd Ciolek, Bamboo Dong, Justin Sevakis, Tim Maughan, Ed Sizemore y Michael Toole escribieron, a modo de homenaje, después del fallecimiento del director. Los textos divulgativos sobre Kon son bastante abundantes en Internet. Páginas dedicadas al *anime* como *Midnighteye*, *Comingsoon*, *Hometheater* o la ya mencionada *Animenewsnetwork* ha dedicado reseñas, entrevistas y análisis a las obras del director muy interesantes desde un punto de vista divulgativo. De entre todas, queremos destacar la conversación que mantienen Álvaro Peña e Ignacio Pablo Rico sobre la serie *Paranoia Agent* en la página *Miradas de cine* [2010].

En el ámbito académico hemos hallado la tesis doctoral de Victor Cerdán para la Universidad Complutense *Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent* [2011]. En ella el autor aplica sobre los personajes el patrón del viaje del héroe de Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*. Una elección muy interesante para combinar con un autor que, a su vez, tiene unas fuertes influencias jungianas en su obra. También nos parece un acierto su utilización durante la investigación del análisis transaccional de Eric Berne: la teoría de los juegos (con los papeles de perseguidor, salvador y víctima aplicados a las relaciones entre los personajes) y la teoría de la personalidad (utilizando los tres estados del yo *padre*, *adulto* y *niño* sobre el personaje de Tsukiko). En el episodio cinco de la serie, un interrogatorio de dos policías a un sospechoso, el autor emplea la teoría de la

negociación de Felicísimo Valbuena, así como a David Bordwell y Jesús González Requena en toda la obra (clasifica a la serie como postclásica). En nuestra investigación, nosotros también tendremos muy presente a Jung, ya que; aunque el propio autor reconoció no haber leído nada sobre Jung, sí se declaró, como veremos, un ferviente seguidor de Hayao Kawai. Este autor era considerado en su país de origen como «un gran divulgador que adaptó las teorías jungianas a la forma de pensar japonesa y utilizó numerosos ejemplos tomados del budismo y del folklore de Japón, así como historias clásicas y cuentos populares» [Caro, 2012: 52]. Por otro lado, no pretendemos adscribirnos a las doctrinas de Campbell ya que estamos de acuerdo con la siguiente cita de Seymour Chatman: “una teoría del personaje viable debería conservarse abierta y tratar a los personajes como seres autónomos y no como simples funciones de la trama” [Chatman, 1990:128]. Para ello, siguiendo las recomendaciones de Garrido, enfocaremos nuestro análisis «operando en dirección ascendente» [Garrido, 2007: 103] para conseguir aislar progresivamente «la especificidad del personaje en cuanto elemento de la estructura narrativa» [Garrido, 2007: 103].

Por último, sobre las obras referidas al director, queremos mencionar dos textos no publicados¹⁸; pero cuya autora nos ha hecho el favor de permitirnos consultar: *Las huellas de SatoshiKon. Temas y formas de su filmografía en Millennium Actress* [2008] y *El chico del bate. La identidad configurada por el soma tecnológico* [2010] de Eva Ariza Trinidad. En ellos, establece a las dos obras del director, que titulan sendos textos, como paradigmas de los temas y formas empleados en el resto de su obra. Enmarca esta dentro de la corriente postmodernista cuando, citando a Fredric Jameson, menciona que la historia de Japón mostrada en *Millennium Actress* no es la realidad, sino la representación creada por el cine y los propios recuerdos de la protagonista. Coincidimos con esa visión de los recuerdos –y del propio cine– como una imitación de la historia vital verdadera de Chiyoko, la protagonista del relato. Jugaremos con esa idea durante nuestra investigación manejando autores que se aproximan a la misma, como Edgar Morín o Takashi Murakami.

¹⁸ El primero es un trabajo como doctoranda y el segundo forma parte de una ponencia realizada en la Universidad Complutense sobre el director.

Continuaremos en nuestra investigación la línea de referencias jungianas que realiza la autora en la obra del director. Las focalizaremos –debido a que Kon, como hemos mencionado, se aproximó a las mismas a través de Hayao Kawai– dentro de la visión japonesa del mundo señalada, una vez más, por Takashi Murakami y también por Fernando G. Gutiérrez en su obra *Summa Artis. Historia general del arte. Vol. XXI. Arte del Japón* [1996]. También utilizaremos como uno de nuestros referentes el análisis que realiza la autora de los personajes de *Paranoia Agent*. Una de las herramientas empleadas en su artículo, y también por nosotros en nuestro análisis, es el manual de psiquiatría *DSM IV. Atención Primaria* [VVAA, 2004] para diagnosticar las patologías psíquicas de los protagonistas. En la obra de Kon es muy habitual observar personajes con traumas psicológicos; por eso consideramos oportuno emplear dentro de nuestro análisis el apoyo de un manual especializado en el diagnóstico de enfermedades psicológicas que nos ayuden a esclarecer los trastornos de personalidad sufridos por los personajes del relato. La utilización de este manual en momentos determinados, forma parte de nuestra búsqueda de “una comprensión profunda de los personajes”, ya que las enfermedades mentales son uno de los puntos destacados por autores como Sánchez-Escalonilla al hablar de la constitución de la personalidad en los personajes de ficción. Además, nos ha impresionado la forma como ha destacado las relaciones de estos entre sí, utilizándolas como estructura de todo el relato e incorporando sobre esta los temas principales del director.

Antes de concluir este apartado, queremos realizar un pequeño apunte sobre las investigaciones consultadas sobre la teoría del personaje dentro de la narratología, debido a la importancia de las mismas a la hora de afrontar una investigación de las características de la nuestra. Ducrot y Todorov, dentro de su *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, señalan al personaje como una de las categorías «más oscuras de la poética» [Ducrot; Todorov, 2006: 259]. No obstante, algunos autores han tratado de arrojar luz sobre la misma; así, Aristóteles propuso la que sería una de las líneas más importantes dentro del estudio de los personajes:

Al tratar el personaje Aristóteles establece una tradición que se convertirá en un punto de referencia obligado para toda la tradición retórico-poética. Se trata de la diferenciación, ya enunciada, entre personaje o actante y carácter. El carácter contiene o agrupa las cualidades que integran la personalidad del personaje. Dichas cualidades –y aquí se pone de manifiesto la dependencia del personaje respecto de los hechos¹⁹– se reflejan en el curso de la acción y revelan el talante ético del personaje [Garrido, 2007: 79].

Pero el carácter es algo que, según Aristóteles, no resulta fundamental para el relato: «la tragedia es mimesis no de hombres, sino de acciones y de vida. [...] abarcan los caracteres por medio de las acciones; de manera que los hechos y la fábula son el fin de la tragedia [...] sin acción no sería posible la tragedia, pero sí lo sería sin caracteres» [Aristóteles; Horacio, 2003: 65]. En consonancia con Aristóteles tenemos las teorías propuestas por los autores formalistas y por algunos autores estructuralistas que «sitúan la cuestión del personaje en su papel dentro del marco de la estructura narrativa; esto es, más como una categoría abstracta definida por su actividad o su cometido dentro de la trama que por sus características como ser individual o humano»²⁰ [Sánchez Navarro, 2006: 52]. No estamos totalmente de acuerdo con este enfoque. Citando a Antonio Garrido, creemos que: «Hasta el momento se ha tendido con excesiva frecuencia a imponer desde arriba una definición que se avenía mal con la realidad efectiva de los hechos» [Garrido, 2007: 103]. Por eso, las teorías de autores como Vladimir Propp²¹, Boris Tomachevski, Algirdas Greimas o Norton Frye nos siguen pareciendo, sin quitarles ningún mérito²², insuficientes para poder llevar a cabo un análisis completo del personaje. Esta manera de acercarse a su estudio sólo la encontramos válida cuando tratamos de analizar personajes sencillos o arquetípicos; pero falla, en nuestra opinión, al enfrentarnos a personajes como los utilizados por Kon en sus obras:

¹⁹ Sobre la importancia de Aristóteles como precursor de la corriente estructuralista Sánchez Navarro señala que: «Para Aristóteles, el personaje es un agente de la acción, y es en el ámbito de la acción donde se ponen de manifiesto sus cualidades constitutivas, es decir, su carácter» [Sánchez Navarro, 2006: 50].

²⁰ «Aristóteles, los formalistas y algunos estructuralistas subordinan el personaje a la trama, creen que está en función de la trama, que es una consecuencia necesaria, pero derivada de la lógica temporal de la historia» [Chatman, 2013: 154].

²¹ El propio Propp mencionaba a propósito de su análisis: «Las leyes citadas solo atañen al folklore, no constituyen una particularidad del cuento en tanto que tal» [Propp, 2009: 33].

²² Como menciona acertadamente Sánchez Navarro, el trabajo de Propp, aunque luego fue criticado y revisado, «quedó como sólida base para los posteriores acercamientos a un análisis de la narrativa aplicado a las estructuras universales» [Sánchez Navarro, 2006: 64].

personajes propios de la novela moderna, personajes complejos que abarcan rasgos diferentes y a menudo opuestos en su constitución. Dependiendo del número de los rasgos que contenga, E. M. Foster clasifica a los personajes como *planos* y *redondos*. En el relato se alternan ambos tipos y «es la propia trama la que opta, según sus condiciones, por unos u otros» [Garrido, 2007: 93]. Los personajes planos son constituidos por un único rasgo o por un rasgo predominante que destaca sobre los demás. Por eso, su construcción es más esquemática y resultan más fáciles de recordar para el espectador. Son personajes que, aunque pueden desarrollar una gran fuerza y poder, resultan previsibles dentro del relato. Los personajes complejos, sin embargo, destacan por su capacidad de sorpresa y su imprevisibilidad debido a que están configurados por multitud de rasgos distintos, a veces incluso opuestos, que los asemeja más a personas reales. Como indica Chatman, dentro del vocabulario estructuralista, podría decirse que «el personaje plano es dirigido o teleológico, mientras que el personaje esférico es de aglomeración» [Chatman, 2013: 180]. Sobre estos últimos Bobes [1993, 137] aclara que no basta con que el personaje sea complejo, sino que debe ser señalado como tal dentro del relato y adaptarse a las conveniencias del mismo para que el espectador pueda percibir dicha complejidad. Como señala Chatman, partidario de una teoría abierta del personaje:

El papel que desempeña un personaje solo es parte de lo que interesa al público [...]. Es difícil ver cómo las particularidades de ciertos roles se pueden explicar como ejemplos o incluso conjuntos de categorías elementales como “ayudante”, “vengador”, “juez” [Chatman, 2013: 153].

Este autor señala como algunos autores estructuralistas comenzaron a aproximarse a un punto de vista más *afuncional* sobre el personaje; uno en el que la trama y la concatenación de acontecimientos no predominaban sobre el mismo. Es el caso, por ejemplo, de Todorov que, a pesar de defender el enfoque de Propp, distingue entre narraciones *psicológicas* (centradas en el personaje) y *apsicológicas* (centradas en la trama). También es el de Barthes, el cual «ha cambiado de una opinión limitada y funcional del personaje a tener

algo parecido a una visión psicológica»²³ [Chatman, 2013: 156] en la que el autor no sólo afirma la supremacía del personaje sobre la acción, sino que además lo presenta como una mezcla de rasgos –volveremos a esto más adelante– más o menos estable, que configuran su personalidad. La psicología de los protagonistas de la historia es lo que convierte el relato de sus acciones en algo interesante, como menciona Chatman: «lo que da al personaje de ficción moderno el tipo particular de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto moderno es precisamente la heterogeneidad o incluso dispersión de su personalidad» [Chatman, 2013: 153].

No obstante, al igual que criticamos el enfoque estructuralista y formalista, tampoco queremos posicionarnos en el punto de vista totalmente contrario²⁴. No podemos olvidar que los personajes de un relato no son personas reales, esto es algo indudable. Pero incluso cuando se trata de relatos que hablan de la historia de personajes que existieron o existen en la realidad, el analista debe de tener muy presente que todo relato no deja de ser la interpretación que un autor ha realizado de unos hechos concretos, por lo que muchos aspectos quedan a la interpretación y a la especulación, es decir, ese personaje ha sido *ficcionalizado*. No es un personaje “real”, y desde el punto de vista de un análisis el que lo sea o no carece de importancia.

por lo que consideramos erróneo basarnos exclusivamente en sus planteamientos psicológicos, como enuncia Barthes: «Desde un punto de vista crítico, es por lo tanto tan falso suprimir al personaje como hacerlo salir del papel para convertirlo en un personaje psicológico (dotado de móviles posibles): *el personaje y el discurso son cómplices uno del otro*» [Barthes, 1980: 150]. Al negar esta reducción del personaje a pura psicología, Todorov afirmaba en poética que «lo psicológico no se encuentra en los personajes ni en sus cualidades o acciones; se trata más bien de una impresión que el lector extrae a partir del reconocimiento de ciertas relaciones entre las proposiciones

²³ Chatman señala como Barthes cambia de opinión sobre la utilización de un tipo de análisis funcional, basado en las acciones antes que en los personajes –en el número de 1966 de *Communications*– a su análisis *S/Z* en 1970.

²⁴ «Las historias solo existen cuando se dan sucesos y existentes a la vez» [Chatman, 2013: 154].

del texto» [Ducrot; Todorov, 2006: 260]. Es decir, que su existencia es una mera ilusión dentro del relato, por eso estamos de acuerdo con Antonio Garrido cuando señala que: «carece de sentido buscar en la vida real las claves de su personalidad y comportamiento» [Garrido, 2007: 103], porque creemos que no podemos considerarlos de la misma forma que consideraríamos a una persona de carne y hueso.

Con todo debemos tener cuidado con esto ya que puede llevar a observaciones sobre el tema como las llevadas a cabo por O.B. Hardison. Este autor defiende que un personaje no es más que palabras en un texto, por lo tanto, toda especulación a la hora de tratar de indagar en su personalidad constituye poco menos que una pérdida de tiempo: «el sentimiento de que son seres vivos cuyas personalidades determinan las acciones que realizan es pura ilusión» [Chatman, 2013: 160]²⁵. Obviamente, considerar los personajes de un relato como palabras nos parece poco acertado. Chatman realiza dos críticas de este planteamiento. Por un lado, plantea que considerar a los personajes como palabras escritas en un texto se desmonta al hablar del relato cinematográfico. Esta crítica nos parece quizá la más endeble puesto que O.B. Hardison enunciaba su teoría en el ámbito del relato literario. No creemos que, en caso de referirse al relato cinematográfico, el autor no hubiese podido simplemente añadir que los personajes son “palabras o imágenes en un texto”. Por otra parte, coincidimos totalmente cuando enuncia: «con demasiada frecuencia recordamos vivamente personajes ficticios y, sin embargo, no recordamos ni una palabra del texto en el que cobraron vida» [Chatman, 2013: 161]. Nosotros estamos de acuerdo con él: innegablemente un personaje de un relato no es un ser vivo; pero si son imitaciones de estos y no podemos limitarnos a considerarlos meras palabras dentro de un libro (o imágenes en una película). El receptor de un relato siempre puede tratar de analizar la manera de ser de un personaje, ya que, como menciona Sánchez-Escalonilla: «Al espectador le conmueven las historias de los personajes, no los relatos de unos sucesos ordenados de manera más o menos astuta» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 349]. Más aún en el caso de los relatos audiovisuales, en los que el espectador, como señala Morin en *El cine o el hombre imaginario*, se ve

²⁵ Cita que Chatman realiza de Hardison en *Aristotle's Poetics*.

absorbido en una “ilusión de realidad” en la que tiende a proyectarse e identificarse con los personajes del relato²⁶. Como analistas, con más motivo que los espectadores, debemos de tratar de reconstruir «la manera de ser de los personajes [esto] implica que sus personalidades son abiertas, sujetas a nuevas especulaciones y enriquecimiento, visiones y revisiones» [Chatman, 2013: 163]. El autor señala que esta reconstrucción tiene sus límites, por norma general los límites de la historia, y hay que evitar los detalles «demasiado concretos o superfluos» [Chatman, 2013: 163], buscando una comprensión “profunda” de los personajes: «la narración evoca un mundo [...] nos deja libres para enriquecerla con cualquier experiencia real o ficticia que adquiramos» [Chatman, 2013: 163, 164]; aunque, eso sí, siempre realizada con una cierta lógica²⁷. Tomando en consideración todas estas teorías, nosotros creemos firmemente en la necesidad de una aproximación abierta que no trate a los *personajes* como meros *actantes* que desempeñan *funciones*²⁸, sino como seres autónomos al desarrollo de acontecimientos que, si bien es cierto que desempeñan *acciones* dentro del relato, también lo es que pueden ser reconstruidos por el público que los observa.

²⁶ El autor habla sobre los fenómenos de proyección e identificación [Morin, 2011: 83] como característicos de la psique humana y los asocia al sentido de doble, al mismo tiempo, reelabora este concepto para adaptarlo a la fotografía, en primera instancia, y al cine, en segunda.

²⁷ Al explicar esa búsqueda de motivos que permita una comprensión profunda de los personajes el autor pone el ejemplo el realizar un viaje a Irlanda para obtener una mejor perspectiva de lo descrito por James Joyce en *El Ulises* –de la misma forma que nosotros proponemos un acercamiento a la sociedad japonesa, a sus movimientos artísticos y a su forma de pensar a la hora de observar a los personajes de Satoshi Kon.

²⁸ Queremos realizar una pequeña aclaración sobre los términos “personaje” y “actante”. Como indica Bobes [1993] en su análisis de *La Regenta*, estos términos no son intercambiables entre sí. Los actantes son los encargados de llevar a cabo “funciones” (procesos que hacen avanzar la trama) dentro del relato y los personajes llevan a cabo “acciones” (las cuales, por si solas, no tienen porque servir al avance de la trama). Así, un actante puede estar dividido en varios personajes, los cuales desempeñen la misma función dentro de la trama. Sobre esto Hitchcock, en sus conversaciones con Truffaut [2003], ponía el ejemplo de los tres personajes que llevaban a cabo la función de antagonista en *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959). Bobes señala como *La Regenta*, si se considera la obra un proceso de seducción, es un relato que contiene cuatro personajes y tres actantes (dos personajes realizan la misma función, la de seductor: son como un personaje desdoblado). Por este motivo consideramos que las teorías sobre el personaje mostradas por los autores estructuralistas no son completas, no versan sobre el personaje propiamente dicho, sino que son teorías que se limitan al estudio de los actantes. Como veremos, el personaje es algo más complejo que un “elaborador de funciones”.

1.3- Hipótesis.

En nuestra hipótesis establecemos que **a través de la identidad de sus personajes la obra audiovisual de Satoshi Kon se encuentra vinculada a la sintomática social y cultural del movimiento *Superflat***. De esta hipótesis deriva una hipótesis secundaria en la que consideramos que **la identidad de los personajes principales de Satoshi Kon se ve alterada al provocarse una crisis en su conciencia, lo cual afecta a sus personalidades y ofrecen al espectador una visión subjetiva de la realidad diegética del relato.**

Muchos de los personajes de Satoshi Kon sufren crisis en su identidad que les obliga a plantearse su propia existencia. Sus propias experiencias vitales y/o sus recuerdos se traspapelan con la realidad de la diégesis, creando una mezcla con mundos irreales (desde el punto de vista del universo del relato) o imaginarios. El acceso a los mismos suele ser provocado con ayuda de la tecnología, la cual no solo actúa como detonante, sino también como mediadora en la mayor parte de las ocasiones, entre su conciencia y la realidad diegética: «En ese escenario difuminado se esparcen toda suerte de símbolos que contribuyen a matizar la complejidad de los protagonistas e inciden en la disolución entre el mundo virtual y el real» [Montero, 2007: 46]. Creemos que esos dilemas a los que tienen que hacer frente los personajes de los relatos escogidos en nuestra muestra de estudio comparten gran similitud con las propuestas enunciadas por los principales artistas del movimiento *Superflat*. Estos, como insiste en señalar Ángel Sala, ofrecen «miradas en torno a un universo neocultural habitado por pacientes en estado grave, mediatizados por el poderío multicultural, la tecnología cotidiana y la mixtificación progresiva, pero componiendo un paisaje de extravío de identidades» [Sala, 2005: 32; 2008: 323]. Las similitudes entre los rasgos que definen a los personajes de las historias de Satoshi Kon y las propuestas del movimiento *Superflat* nos parecen coherentes puesto que, tanto el director como los principales artistas de dicho movimiento pertenecen a la misma generación: la de los nacidos en

Japón en los años sesenta²⁹, los hijos de la postguerra japonesa. Es la generación que Takashi Murakami considera como la iniciadora del movimiento artístico *New Pop* japonés. Todos ellos son individuos que han visto los mismos programas de televisión, han conocido la feria mundial de Osaka (y su, como veremos, “brillante futuro”), han observado las contradicciones creadas a raíz de la ocupación americana y tienen el sentimiento de que la sociedad japonesa sufre de una profunda crisis existencial que le impide afrontar de manera adulta una serie de temas que se han convertido en tabúes para los habitantes del país.

Consideramos que en la obra de Kon todas estas manifestaciones socioculturales se expresan a través de sus personajes. Como ya hemos señalado, creemos que un buen análisis debe, además de considerar el papel de los mismos dentro de la trama –la riqueza de un personaje no debe estar reñida con la habilidad del narrador–, considerar su contexto dentro de la historia, su condición de figuras que pueden ser reconstruidas por el espectador y su creación en un momento periodo concreto de tiempo como seres subordinados a las inquietudes artísticas de su creador:

Sobre el personaje pesan en primer término las imposiciones de cada periodo artístico y, sobre todo, las propias del género correspondiente [...]. En este sentido si puede decirse que todo personaje es portador de los estigmas de su tiempo [Garrido, 2007: 103].

Además el personaje responde a las exigencias de otros códigos, como el político, económico, social, ético, religioso, etc. Vigentes en la época de su creación [...]. En la presencia y en la intervención de códigos tan distintos, se encuentra una de las claves de la complejidad de la categoría de personaje [Sánchez Navarro, 2006: 49, 50]³⁰.

²⁹ Como bien señala Sánchez Navarro: «En el caso de un análisis de la narrativa como modo, hay que tener en cuenta la mutación de los periodos, así como las mutaciones ideológicas o estéticas que se inscriben en los mismos. [...] la narrativa muestra considerables potencialidades de representación de los vectores históricoculturales y de los valores que se manifiestan en los periodos históricos en los que se producen los citados periodos» [Sánchez Navarro, 2006: 16].

³⁰ En sendas citas se concreta la anterior nota al pie [29] en la categoría del personaje. Por eso consideramos que, a la hora de localizar los rasgos del contexto cultural en el que se produce una obra narrativa, dicha categoría es la más apropiada.

El factor *psicológico* es fundamental en la obra del director puesto que la trama prepara el terreno para el desarrollo personal de sus protagonistas – uno de los rasgos que destacaba Bobes sobre los personajes “modernos”–. El tratamiento que Kon aporta a los mismos ayuda a proporcionar un enfoque único a su obra, que nosotros abordaremos con la mayor honestidad posible, valorando los rasgos de dichos personajes, así como las apreciaciones de estilo del propio director como autor de sus films.

Para la demostración de nuestra hipótesis, es fundamental que a lo largo de la investigación consigamos alcanzar una serie de objetivos cuya consecución se encuentra estrechamente relacionada con nuestro tema de estudio.

1.4- Objetivos.

1.4.1- Explicar el concepto de identidad en el cine de Satoshi Kon y el Superflat.

La palabra “identidad” puede desarrollar diversos significados y resultar un tanto ambigua. Al ser un concepto clave de la investigación es necesario que expliquemos el término de la manera más precisa posible. Nuestra aproximación al mismo se realizará, mayoritariamente, dentro del ámbito de la narratología, puesto que, en la investigación no pretendemos desarrollar un estudio filosófico del concepto. Por eso, dejamos fuera de toda profundización las investigaciones de autores como Parfit, Locke (incluyendo las consideraciones neolockeanas) o Bernard Williams. Con más razón, excluimos de nuestro ámbito de estudio la investigaciones realizadas en los conceptos del término que no se incluyen en la identidad personal y hacen referencia a principios de similitud, criterios de identidad o indiscernibles: las tesis de Leibniz, Kant o Hume, los postulados establecidos sobre criterios de identidad como el de Frege, las teorías de identidad de la mente surgidas en los años 50 o la paradoja de la identidad de Wittgenstein.

No obstante, consideramos fundamentales las apreciaciones de autores que contemplan la identidad dentro del ámbito del relato y los personajes del mismo, como son, por ejemplo, Sánchez-Escalonilla, Chatman, Barthes o Bobes. Esto hace que nuestro primer objetivo se encuentre muy relacionado con los dos siguientes: el análisis del personaje y la focalización del relato cinematográfico, puesto que lo que buscamos es la obtención de datos que nos permitan confeccionar los rasgos que conforman la identidad de los personajes en las obras propuestas.

1.4.2- Desarrollar un sistema de análisis de personajes que nos permita determinar los rasgos principales de los mismos y compararlos con los del movimiento *new pop* japonés.

Como hemos adelantado dentro del estado de la cuestión, citando a Ducrot y Todorov, el estudio de los personajes es identificado por algunos autores como «la cenicienta de la narratología» [Garrido, 2007: 67]. Seymour Chatman no duda en señalar que le parece «increíble lo poco que se ha dicho sobre la teoría del personaje» [Chatman, 2013: 146]. Otros autores, como Sánchez Navarro, resaltan la dificultad que ofrece el estudio del personaje como categoría dentro de un texto narrativo:

El personaje es la tercera categoría esencial en la formulación de la diégesis. Sin embargo, la cuestión del personaje sigue siendo enormemente problemática en el estudio de la narración, fundamentalmente por dos causas: la gran complejidad del propio concepto de personaje y la diversidad que en la práctica adopta esta figura. [Sánchez Navarro, 2006: 49].

Debido a su complejidad, somos conscientes de la imposibilidad de desarrollar una herramienta “universal” que pueda ser aplicada a cualquier tipo de texto narrativo. Pero, como señala Antonio Garrido, la del personaje «se trata de una categoría necesitada de trabajos a partir del examen de obras particulares, autores, escuelas o movimientos» [Garrido, 2007: 103]. Así que podemos desarrollar un sistema de estudio de los personajes que nos permita comparar esta categoría dentro de la obra de Kon con los principios del movimiento *Superflat*. De esta forma, nuestra herramienta de análisis podría

ser de utilidad en futuras investigaciones sobre la obra de este autor, la de autores asociados al *New Pop* japonés o en trabajos que a partir de la categoría del personaje se planteen la pertenencia de un texto en un periodo artístico o histórico determinado.

1.4.3- Explorar la importancia de la focalización en la obtención de datos para conformar la identidad de los personajes.

Al analizar la identidad del personaje deberemos recurrir a la búsqueda de datos dentro del texto para diseccionar los principales rasgos de la misma. En el ámbito literario, autores como Garrido o Bobes limitaban la obtención de los mismos a las siguientes posibilidades: el propio personaje, sus relaciones con otros personajes y los proporcionados por el narrador sobre el mismo. Debido a que la función de este último es la de contar el relato, creemos que los datos hallados en el texto estarán subjetivados por el mismo: las acciones de un personaje o la relación entre dos personajes dentro de un relato siempre serán interpretaciones de la historia llevadas a cabo por el narrador encargado de contarla. Ya se trate de uno de los personajes o de un “gran imaginador” que intente buscar la objetividad, el relato siempre tiene que ser “filtrado” para poder llegar al espectador. Por esto creemos que la focalización, establecida como la relación de conocimiento que se establece entre los personajes, el narrador y el espectador, es uno de los factores clave a la hora de desarrollar un estudio de la identidad de un personaje. Así, a lo largo de nuestro análisis, valoraremos la importancia de dicho concepto dentro del relato audiovisual al buscar datos y establecer los rasgos constituyentes de cada uno de los personajes.

1.4.4- Exponer cuál es el origen y las características fundamentales del movimiento artístico japonés *Superflat*.

Como ya hemos señalado en nuestra hipótesis, creemos que a través de los personajes podemos observar si en la obra de un realizador puede inscribirse dentro de un movimiento artístico determinado. Pero para ello es imprescindible conocer cuáles son los códigos sociales, políticos y económicos

que han motivado la aparición de dicho movimiento artístico; es decir, es necesario explicar cuál ha sido el origen del mismo, sus principales artistas, así como los postulados que defiende. De la misma forma, creemos necesario mostrar si el propio autor de las obras ha podido tener influencias durante su vida parecidas a la de otros artistas pertenecientes al *new pop* japonés. Dichas influencias serán las que luego podremos observar dentro de los textos recogidos dentro de nuestra muestra audiovisual a través de sus personajes.

1.4.5- Tipificar la temática y los recursos narrativos principales empleados por el autor en sus relatos.

Antes hemos hablado del *autor* en el cine y hemos establecido como *autor de un film* a aquel cuya *personalidad* es capaz de imponerse a la del resto de colaboradores; pero eso nos lleva a preguntarnos *qué* es lo que quiere imponer dicho *autor*. *qué* es lo que le ha llevado a crear una película y, sobre todo, a hacerlo otorgándole una estructura sintáctica y semántica determinada: «un tema sólo vale por la forma que lo expresa (el autor)» [Mitry, 2002: 37]. Consideramos que el valor de un *autor* se halla en la relación que establece entre sus temas (significado) y la forma que les otorga (significante), de hecho «tanto en el cine como en todas las producciones significantes, no existe contenido que sea independiente de la forma a través de la cual se expresa» [Aumont; Marie, 1990: 132]. Por eso consideramos fundamental, al abordar un análisis narratológico, el esbozar una poética sobre los rasgos fundamentales del *autor* y poder observar como es la transformación formal que aplica a los contenidos³¹ de su obra.

1.5- Herramienta metodológica.

Para la demostración de nuestra hipótesis es necesario que determinemos los rasgos del movimiento *Superflat* y los comparemos con los rasgos constituyentes de la identidad de cada uno de los personajes

³¹ Por “forma” se entiende o se deja entender todo un conjunto de procedimientos *propia*mente cinematográficos, y por “contenido” la materia humana que aparece en el filme sin tener en sí misma nada especialmente fílmico; lo que es del cine es la “forma” y solo ella; el “contenido” es algo que el filme simplemente recupera, como podría haberlo recuperado una novela o una obra de teatro [Metz, 2002 (vol 2): 113].

principales de nuestra muestra de estudio. Esto hace que nuestra investigación, de acuerdo a la ordenación realizada por Sierra en el libro *Tesis doctorales y trabajos de investigación* [2005: 135], sea de *tipo histórico*, de *naturaleza teórico-práctica* y de *carácter descriptivo-comparativo*.

En el análisis del movimiento *Superflat* [objetivo 1.4.4] recurriremos a un enfoque de naturaleza teórica y carácter descriptivo en el que desarrollaremos:

1. Su origen, los elementos que lo constituyen y sus principales influencias.
2. Los autores y las obras que lo constituyen.
3. Los elementos biográficos del propio Satoshi Kon que pudieran relacionarle con otros autores de dicho movimiento.

Una vez obtenidos los principales rasgos del movimiento artístico, definiremos, también desde un enfoque teórico y descriptivo, nuestro concepto de identidad en la investigación [objetivo 1.4.1]:

1. Qué es lo que entendemos por identidad.
2. Como aplicamos la misma al análisis de los personajes en las obras de la muestra a través del concepto de rasgo [objetivo 1.4.2]
3. La importancia que la focalización tiene a la hora de proporcionarnos datos que nos permitan determinar los rasgos que nos ayudan a conformar la identidad de un personaje [objetivo 1.4.3].

Una vez realizado este enfoque teórico, pasamos a un enfoque de naturaleza práctica y carácter descriptivo-comparativo en el que aplicaremos los preceptos desarrollados durante el primero: el análisis propiamente dicho de cada una de las obras de la muestra seleccionada [objetivo 1.4.2] de acuerdo al siguiente cuadro:

1. Localización y presentación de los personajes en el texto.

2. Análisis de los personajes.

- A) Primero buscaremos en el texto cuales son los datos del personaje y valoraremos su fuente de procedencia, siempre teniendo en cuenta la focalización del mismo. Además, siempre que sea posible, citaremos los mismos mediante imágenes o diálogos.
- B) Elaboraremos un perfil de cada uno de los personajes, destacando:
- B.1) Si su nombre ofrece datos sobre su personalidad o papel en el relato.
- B.2) Si el autor emplea símbolos para referirse al mismo a lo largo del relato, así como el significado de los mismos.
- B.3) Cuáles son los principales rasgos que conforman su personalidad.
- B.4) Su relación con los otros personajes.
- B.5) Si sufren algún tipo de enfermedad mental.
- B.6) El estado de su conciencia, si son conscientes y en qué medida de su propio estado de existencia.
- B.7) La influencia de su pasado en el tiempo del relato.
- B.8) La influencia de la tecnología en su propia historia y en su conciencia.
- B.9) Si se refugian en universos paralelos: ilusiones, mundos alternativos, nuevas tecnologías, mentiras construidas por ellos mismos, etc. En definitiva, si tratan de aislarse de lo que constituiría la realidad dentro del relato.

3. Determinación de los principales personajes de acuerdo al análisis realizado sobre los mismos.

Los personajes analizados serán seleccionados como principales teniendo en cuenta los siguientes factores:

- A) Función en el relato.
- B) Presencia y tiempo que se les dedica en el mismo.
- C) Importancia del papel que desempeñan.
- D) Si existe focalización durante el relato a través de alguno de ellos.

4. Relación de los datos obtenidos.

- A) Compararemos los datos obtenidos del análisis de los personajes con los rasgos que hemos determinado que constituyen el movimiento *Superflat* y veremos cuántos de ellos ofrecen similitudes con los datos característicos del movimiento.
- B) Observaremos si existe una crisis en la conciencia de los personajes principales que haya podido provocar un desbarajuste en la identidad de los mismos.

Por último, compararemos los resultados obtenidos en todas las obras para:

1. Poder observar el estilo del director [objetivo 1.4.5].
2. Observar si puede hablarse de una pertenencia real de la obra de Kon al movimiento *Superflat*.
3. Determinar si los personajes principales de Satoshi Kon sufren una crisis en su *conciencia* que afecte a su *identidad*.

2- ANALISIS DEL MOVIMIENTO SUPERFLAT.

2.1- Existencia de un Japón probable, aunque posiblemente fantástico o fantaseado.

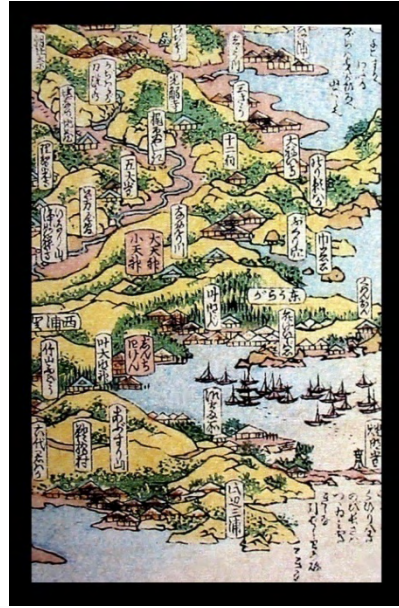
Takashi Murakami, en su proyecto *Superflat*, afirma que el mundo del futuro será igual que el Japón actual: extremadamente bidimensional en su disposición social, artística y cultural. El término (literalmente “súper plano”, “súper limpio”) proviene del comentario realizado por un galerista de Los Ángeles sobre la obra del artista: «“It’s super flat, super high quality and super clean!” I thought I saw a basic truth about Japanese culture in this words, no different from the words that might be used to sell Japanese cars or electronics»³² [Murakami, 2005: 153]. El artista compara el presente de la sociedad japonesa con los programas informáticos de edición de fotografía y video: «One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one»³³ [Murakami, 2000: 5]. Al mismo tiempo, el artista señala que esa bidimensionalidad ha estado presente desde siempre en la cultura japonesa, algo que se hace patente al aproximarse dentro de la historia del arte japonés:



Superflat 1. 1. *Birds and Animals in the Flower Garden* [Ito *Jakuchu*, S.XVIII]; 2. *The Old Plum* [Kano Sansetsu, 1645]; 3. *Thirty-six Views of Mt.Fuji* [Katsushita Hokusai, 1831].

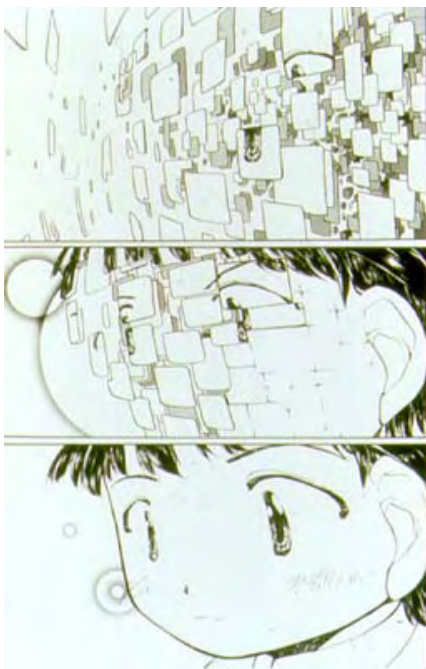
³² “¡Es súper plano, de súper alta calidad y súper limpio!” Pensé ver la verdad de la cultura japonesa en estas palabras, no muy diferentes de las que solemos usar para vender coches o electrónica [traducción propia]

³³ Un modo de imaginar esta súper bidimensionalidad es pensar en el momento cuando, al usar una herramienta gráfica en el ordenador, fusionas distintas capas en una [Traducción propia].



Superflat 2. 1. *Maiko girl in a garden* [Tsuchida Bakusen, 1924]; 2. *Nandina and Rooster* [Ito Jakuchu, 1764]; 3. *Bird' eye* [Katsushita Hokusai, 1840].

Lo novedoso, como señala Murakami, es que esas características que eran propias del mundo del arte, se han filtrado a la sociedad a través de productos destinados al entretenimiento, creando una “cultura popular” cuyos principales representantes son el *anime*, el *manga* o los videojuegos:



Superflat 2. 1. El *manga Milk Closet* [Hitoshi Tomizawa, 2000]; 2. El videojuego *Street Fighter Zero 3* [Capcom, 1999] ; 3. El *anime Hassura!! Tokitama-kun* [Koji Morimoto, 1998].

Al exponer las características fundamentales del arte japonés, Gutiérrez mencionaba lo siguiente:

Casi no existe la perspectiva al modo occidental y los cuerpos se hacen resaltar por formas planas. El trazo lineal breve, expresivo, a veces exuberante de vitalidad, es lo que domina al cuadro. [...] se da una verdadera tendencia hacia un impresionismo expresivo, desde los tiempos más antiguos [Gutiérrez, 1996: 19].

Podemos observar como ese “impresionismo expresivo” es patente en las imágenes superiores de la misma manera que lo era en las obras pertenecientes al arte más tradicional. De esta forma, Murakami ha diseñado su manifiesto artístico en torno a dos ejes: uno vertical en el que se representa la historia del arte japonés y otro horizontal en el que el artista recoge las principales influencias de la cultura *pop*.

Un claro ejemplo de esto se encontraría en los trabajos de la artista Chiyo Aoshima³⁴: dibujos realizados siempre en formato digital (en esos programas que Murakami emplea como metáfora de la sociedad japonesa) que representan figuras femeninas transmutadas en ríos, montañas e incluso animales como insectos, serpientes o reptiles. La artista propone un mundo fantástico en el que se mezclan visiones del pasado y del futuro, de naturaleza y de tecnología, en el que lo orgánico se funde con lo material ofreciendo una visión de la realidad que estéticamente parece la mezcla resultante entre el *manga* popular, los dibujos tradicionales y las últimas tendencias tecnológicas:



³⁴ Nacida en Tokio en 1974, es una de las artistas vinculada a la empresa Kaikai Kiki, LLC fundada por Takashi Murakami. Esta se dedica a promocionar artistas, organizar exposiciones y eventos, así como organizar el *merchandising* y la venta de las obras.



Superflat 4. 1. *City Glow-Mountain Whispered II* [Chiho Aoshima, 2006]; 2. *Strawberry Fields* [Chiho Aoshima, 1993]; 3. Detalle de *We Are Battered By Nature, We Are Loved By Nature* [Chiho Aoshima, 2007]; 4. *The Divine Gas* [Chiho Aoshima, 2008].

Como señala Ángel Sala, estos representantes del *new pop* japonés han encontrado dentro de la televisión, el cómic, la animación y los videojuegos referentes para sus creaciones artísticas:

Los artistas [...] se han aliado con los miembros de la generación *otaku*³⁵, despreciada por las clases dirigentes, haciéndose portavoces del tecnoanimismo, una actitud marcada por la comunicación a base de SMS, chats, e-mails o los juegos virtuales [Sala, 2003: 83; 2005: 22; 2008: 320].

El caso más singular de esta asociación de arte y tendencias populares lo encontramos en las obras de Mahomi Kunikata³⁶, la cual acabó convirtiéndose en artista después de comprobar que, debido a su incapacidad para contar una historia, no podía aspirar a convertirse en *mangaka* profesional: «multiple inferiority complexes as a failed *manga* writer, an *otaku*, and a girl burdened by a weight problem and complicated family situation» [Murakami, 2005: 75]. Debido a eso sus dibujos y pinturas tienen un aspecto muy similar al del *manga* y en ellos la artista ha depositado toda la frustración de su vocación perdida y de sus problemas familiares y sociales:

³⁵ La subcultura *otaku* a la que hace referencia Ángel Sala se caracteriza por estar constituida por individuos que presentan una actitud obsesiva hacia el *manga* y el *anime* y toda actividad relacionada con los mismos. En Japón el término significa literalmente “en su casa” (como expresión cortés) pero utilizado con el sentido de “fanático” adquiere un sentido despectivo.

³⁶ Nacida en 1979, Kunikata fue apadrinada por Murakami desde sus comienzos en el mundo del arte. Destacada por el artista dentro de la exposición *Little Boy*, Kunikata ha formado parte de numerosas exhibiciones internacionales destacando su presencia en la exposición *J'en Rêve* organizada por la Fundación Cartier para el arte contemporáneo llevada a cabo en París en el año 2005.



Superflat 5. 1. *A Row Of Azaleas, The Road Of Thewhale* [Mahomi Kunikata, 2006]; 2. *I'm A Badgirl, Big Brother Is A Goodboy* [Mahomi Kunikata, 2006]; 3. *The Scene* [Mahomi Kunikata, 2004].

Murakami explica que esta aproximación al *manga* y el *anime* no es exclusiva del arte. En el arte se debe más bien al reflejo que el mismo hace de una gran parte de la sociedad japonesa que prefieren refugiarse en estas formas de entretenimiento antes que enfrentarse al malestar que les provocan ciertos aspectos de la realidad. Como veremos, el autor relaciona una crisis existencial dentro de la sociedad –que tiene su origen tanto en las consecuencias sufridas por el país en la Segunda guerra mundial como en la desilusión sufrida a raíz del fin del “milagro económico japonés” y en la pérdida de la esperanza en un futuro brillante basado en la tecnología– con el hecho de que nadie en Japón exprese su insatisfacción de forma abierta, salvo en medios destinados al entretenimiento y camuflados bajo la forma de “historias para niños”. La cultura *otaku* se convierte entonces en una forma de rebeldía contra una serie de convencionalismos sociales, culturales e históricos que deben de ser representados en el arte como una evolución natural del sentir del nuevo Japón.

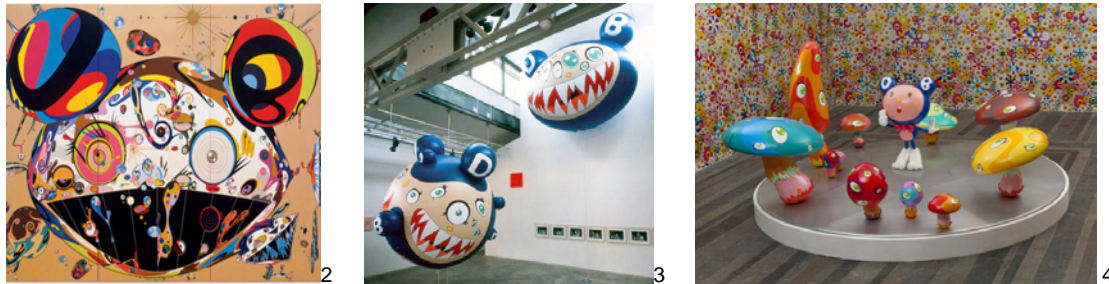
Al igual que el *anime* y el *manga* en la obra de Murakami se presentan una serie de temas oscuros para los japoneses disfrazados bajo una estética desenfadada en la que pueden observarse contrastes entre lo infantil y lo sórdido, un mundo ilusorio que oculta una realidad menos amable de lo que aparenta, unos traumas no resueltos por una sociedad japonesa que prefiere refugiarse en una visión del mundo similar a la que tendría un niño pequeño:



Superflat 6. 1. *My Lonesome Cowboy* [1998]; 2. *Jellyfish's Eyes* [2001]; 3. *Flowers and Skulls* [2012].

De la misma manera, el autor se ha refugiado dentro de su obra en un personaje que creó en 1993 a modo de alter ego: Mr. DOB. Desarrollado a partir de una frase popularizada por el cómico Yuri Toru, “Dobojite? Dbojite?” (“¿Por qué? ¿Por qué?”) en los años noventa. Con una “D” pintada en la oreja derecha y una “B” en la izquierda, el conjunto de tres esferas que constituyen el personaje recuerdan las líneas de un Mickey Mouse y como este, el diseño del mismo le permite no ser un mero avatar del artista, sino también su imagen de marca:





Superflat 7. 1. *Tan Tan Bo Puking –a.k.a Gero Tan* [2002]; 2. *Tan Tan Bo* [2001]; 3. *Crazy Z, DOB's March* [1995]; 4. *DOB in the strange forest* [1999].

Ora tierno [Superflat 7.4], ora inquietante [Superflat 7.1 y 7.2] en el personaje confluyen al mismo tiempo la luz y las sombras, la candidez y la perversidad, en ocasiones, como en muchos aspectos culturales del Japón *new pop*, las dos aparecen al mismo tiempo [Superflat 7.3]. Esta dualidad puede verse también en otros dos personajes de uso recurrente dentro de su obra: Kaikai y Kiki, los cuales además dan nombre a su empresa Kaikai Kiki, LLC.



Superflat 8. 1. *Kaikai Kiki and Me – The Shocking Truth Revealed!* [2010], 2. Globos de Kaikai y Kiki realizados por el artista para el desfile del día de acción de gracias de los grandes almacenes Macy's en Nueva York [2011], 3. Bolsos de Louis Vuitton con diseños de Takashi Murakami.

Uno, el que tiene “かい” (“kai”) escrito en las orejas representa la parte buena, una especie de “yin” y el otro, en cuyas orejas tiene escrito “き” (“ki”) representaría la parte mala, un “yan” comercializable. La imagen de ambos, como en el caso de Mr.DOB, busca un diseño que ofrezca una proyección universal, y es que el artista, en su afán de fusionar arte y cultura popular, ha

llegado a convertir su obra en parte de dicha cultura *pop* tras llegar a un acuerdo con el diseñador francés Louis Vuitton para lanzar producto de moda con el sello de Murakami.

De esta forma, el Manifiesto *Superflat* se convierte en el sucesor de Tarô Okamoto³⁷, el cual también buscó un acercamiento entre el arte y la cultura popular: diseñó la *Torre del sol* en la exposición mundial de Osaka de 1970 y protagonizó diversas apariciones en programas de televisión, comedias de situación y anuncios. El más conocido de ellos es el que realizó para la compañía de videocasetes Hitachi Maxwell gritando la frase “¡el arte es explosión!” que acabaría siendo el eslogan del nuevo cambio artístico *new pop* en Japón y referente fundamental para los artistas del movimiento *Superflat*.



Superflat 9. 1. Tarô Okamoto y algunas de sus esculturas y dibujos; 2. La *Torre del sol*, emblema de la exposición mundial celebrada en Osaka en los años 70; 3. Cartel de una de las exposiciones del artista con su célebre frase “¡el arte es explosión!”; 4. Ejemplo de la integración de Okamoto dentro de la cultura popular: su figura ha servido de inspiración en series de *manga* y *anime* como *Naruto* [Masashi Kishimoto, 1999] o *20th Century Boys* [2000].

³⁷ Tarô Okamoto (1911-1996) fue hijo de un reconocido dibujante de manga, Ippei Okamoto. Estudió filosofía, psicología y etnología en la universidad de París. Allí se unió a varios grupos de vanguardia: Abstracción-Creación, los surrealistas y el Colegio de Sociología. Regresó a Japón en 1940 y se convirtió en uno de los artistas y críticos más influyentes de la postguerra. [Murakami, 2005: 4].

2.2- Una sociedad japonesa en crisis existencial y llena de contradicciones.

Para Murakami, al igual que antes para Okamoto, el arte debe aproximarse a la cultura popular para ser la vía que permita a los japoneses enfrentarse sus traumas de la Segunda Guerra Mundial, los cuales todavía reverberan en la conciencia colectiva de la sociedad:

We are deformed monsters. We were discriminated against as *less than human* in the eyes of the *humans* of the West [...] the *Superflat* project is our *Monster Manifesto*, and now more than ever, we must pride ourselves on our art, the work of monsters³⁸ [Murakami, 2005: 161].

La secuela más evidente sería el bombardeo atómico sufrido por las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. Al horror de la propia hecatombe, se añadió que el pueblo japonés siempre había sufrido desastres naturales y tenía muy arraigado el temor de un posible fin del mundo. Estos miedos primarios se incrementaron al comprender que el hipotético desastre ya no tiene porque tener un origen natural, sino que puede ser provocado por la mano del hombre a través de la tecnología. Además, al horror provocado por las bombas, el artista añade la rabia contra unos gobernantes que situaron a Japón dentro del conflicto y la propia cobardía de una población que permitió la posterior ocupación americana durante la etapa de postguerra: «everyone recognizes the discomfort generated by this unnatural state of affairs. Japan is well established as a nation unable to address its bad blood»³⁹ [Murakami, 2005: 123]. La ocupación americana es observada, aún en la actualidad, como un campo de pruebas del capitalismo americano:

A pervasive impotence defines the culture of postwar Japan [...] where everything is peaceful, tranquil, lukewarm. Our general removal from world politics and distorted dependence on the U.S.

³⁸ Somos monstruos deformes. Fuimos discriminados como *menos que humanos* a los ojos de Occidente [...] el proyecto *Superflat* es nuestro *Manifiesto de los monstruos*, y ahora más que nunca, debemos enorgullecernos de nuestro arte, el arte de los monstruos [Traducción propia].

³⁹ Pero todo el mundo se da cuenta del descontento general por este antinatural estado de las cosas. Japón es una nación incapaz de dirigir su mala sangre [Traducción propia].

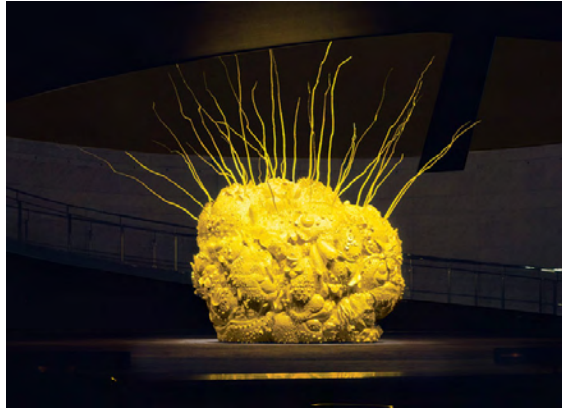
leaves us in a circumscribed, closed-in system, inhabiting an Orwellian, science-fiction realm⁴⁰ [Munroe, 2005: 246].

La obra de Noboru Tsubaki⁴¹ *Aesthetic Pollution* muestra una deformidad orgánica definida por el propio artista como «a yellow mutant loaded with conflicting feelings of love and hatred toward American culture»⁴² [Murakami, 2005: 31]. En ella trata de oponerse a los convencionalismos y a la visión estereotipada que existe en occidente sobre un concepto de arte japonés basado en las estéticas tradicionales del *Sabi* y el *Wabi*. Estos son conceptos propios del arte japonés, al que añadiremos también el de *Suki* que literalmente significa “gustar” y aplicado al arte podría interpretarse como “preferencia por los gustos refinados”. *Sabi*, en su sentido etimológico, encierra la idea de soledad, apartamiento. En todo el auténtico arte del Japón existe la tendencia a la sugerencia con absoluta economía de elementos en la que el espectador tiene también una parte activa: descubrir lo que en la obra de arte no está más que insinuado. *Wabi* significa pobreza, carencia de bienes aparentes, simplicidad. A este significado original de la palabra va unida la idea de “gozo indecible en la simplicidad”. Así conseguimos contacto directo con la belleza esencial, que en sus últimos elementos coincide con la vida. Una simplicidad esencial, buscada y hallada en los leves trazos del pincel y en la línea fácil de la arquitectura, en el diseño sencillo de las mejores piezas de cerámica y en tantas otras expresiones del arte japonés. Estos dos conceptos derivan en el concepto de *Shibumi* o *Shibui*, que significa áspero o rudo. El concepto *Shibui* es el resultado de la generalización del *Sabi* y *Wabi*, o mejor: una realización práctica, al alcance de todos, de esos dos conceptos [Gutiérrez, 1996: 23,24]. Tsubaki en vez de mostrar una naturaleza sosegada presenta una forma orgánica agresiva, expresión de la rabia existente dentro de la propia sociedad japonesa:

⁴⁰ Una gran impotencia define la cultura de la postguerra japonesa [...] donde todo es pacífico, sosegado, displicente. Nuestra eliminación general del mundo político y la distorsionada dependencia de EE.UU nos deja circunscritos, en un sistema cerrado, habitando un mundo de ciencia ficción estilo orwelliano [Traducción propia].

⁴¹ Nacido en 1953, es uno de los artistas japoneses más críticos respecto a cuestiones de política e instituciones gubernamentales, buscando siempre en sus obras buscar siempre la verdadera realidad de lo que fue la postguerra japonesa y de lo que esta sigue representando para la sociedad.

⁴² Un mutante amarillo cargado con sentimientos encontrados de amor y odio hacia la cultura americana [Traducción propia].



Superflat 10. *Aesthetic Pollution* [1990].

Por otra parte, como ejemplo de aquella tutela llevada a cabo sobre el país, Murakami señala el artículo nueve de la constitución, una “constitución de la paz” desarrollada bajo la supervisión americana para evitar revueltas durante el periodo de ocupación. En ella el país renunciaba a la guerra como derecho soberano de la nación, de la misma manera que no podían utilizar la fuerza o las amenazas como forma de resolver sus disputas internacionales:

Article 9⁴³ has had a significant impact not only for Japanese politics but also on the Japanese psyche [...] it cast Japan in the role of a “child” obliged to follow America’s “adult” guidance, and the nation willingly complied⁴⁴ [Murakami, 2005: 22].

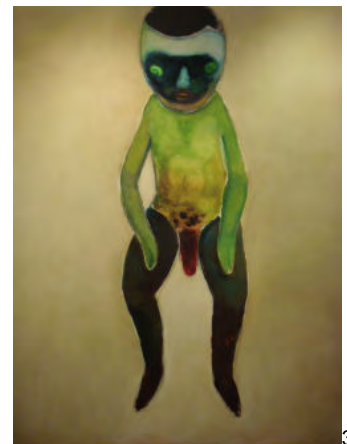
El nombre *Little Boy*, con el que el artista presentó su exposición en Los Ángeles del año 2005, era una referencia tanto al bombardeo atómico – *Little Boy* era el nombre de la bomba arrojada sobre Hiroshima– como a esa posición de dependencia y de tutela por parte de los vencedores de la contienda. Las consecuencias se hacen visibles en contrasentidos tales como el hecho de que Japón, a pesar de no poder recurrir a la guerra, disponga de un ejército: «and we wondered, why does Japan have a military if we abandoned war? The reason remained in limbo [...] everything in Japan is ambiguous»⁴⁵ [Murakami, 2005: 125]. Así, la sociedad actual se ha convertido en una sociedad lastrada por sus propios miedos primarios, llena de

⁴³ Es el artículo de la constitución japonesa donde se recoge el abandono de la fuerza.

⁴⁴ El artículo 9 ha tenido un impacto significativo no solo para la política sino también para la identidad japonesa [...] sitúa a Japón en el papel de un “niño” obligado a seguir la guía de la “adulta” América, acomodando la voluntad nacional. [Traducción propia].

⁴⁵ Y nos preguntamos, ¿por qué Japón tiene militares si abandonamos la guerra? La razón se queda en el limbo [...] todo en Japón es ambiguo [Traducción propia].

contradicciones y ambigüedades, y tan infantilizada que muchas veces busca refugio en su propia autocomplacencia. Podemos observar las consecuencias de esta infantilización social en la obra del artista Izumi Kato⁴⁶. En ella también se aprecia una profunda disociación entre el cuerpo y la mente, reflejándose el malestar espiritual del que nos hemos hecho eco arriba. El artista también considera que en la sociedad moderna japonesa existen varios factores que provocan a la gente ansiedad. Muchos de estos son potenciados a través de los medios de comunicación y la tecnología: el estrés, el incremento del gasto en los productos de primera necesidad y el bajo ratio de nacimientos respecto al número de ancianos que provocar una sensación de cierta incertidumbre ante el futuro. Por ello Kato centra su obra en la figura humana, representando seres que recuerdan tanto a zombis como a los ídolos de barro de la fertilidad de las culturas más primitivas. Seres con cabezas y genitales grandes en cuerpos pequeños de rasgos infantiles y torpes: individuos que no son capaces de reaccionar a los problemas ni a la situación actual del país:



Superflat 11. 1. *Untitled* [2009], 2. *Untitled* [2004], 3. *Reticence* [2000],

En un plano crítico similar al de Kato podemos situar la obra de Yoshimoto Nara⁴⁷, la cual emplea como motivo principal las imágenes con

⁴⁶ Aunque en el caso de la obra de Izumi Kato no se puede hablar de una influencia directa de la cultura popular, Murakami la considera como afín a la de otros artistas de vanguardia japonesa asociados a Kaikai Kiki, LLC.

⁴⁷ Nacido en 1959, cursó sus estudios universitarios en la Kunstakademie en Düsseldorf entre 1988 y 1993. En 1995 atrajo la atención de la crítica y además de sus trabajos artísticos han destacado sus colaboraciones con músicos y con el popular (dentro de Japón) novelista Banana Yoshimoto, las cuales le han otorgado una gran popularidad fuera del mundo del arte, siendo su estatus similar al de una estrella del rock, algo que, como señala Murakami, es un fenómeno poco frecuente: "Just as rock fans attend live concerts and buy CDs as souvenirs, Nara's young admirers flock to his exhibitions and purchase T-shirts, stuffed toys, adorned with

niños como protagonistas. Dichos niños ofrecen un aspecto distorsionado, con proporciones irreales similares a las empleadas por Kato –grandes cabezas y cuerpos pequeños–, en sus representaciones antropomorfas. Pero en la obra de Nara los niños representados ofrecen al observador un aspecto encantador, al menos de manera aparente, ya que la inocencia con la que los representa se ve configurada con todo tipo de sentimientos: alegría, tristeza, pena, crueldad, violencia o nostalgia, ofreciéndonos lo que Murakami considera como una reducción a lo infantil del modelo social adulto impuesto en el país, una expresión del malestar profundo del mismo oculta tras una capa superficial de aparente inocencia.



Superflat 12. 1. *My Little Sister* [Yoshimoto Nara, 2001], 2. *Three pairs From three Triplets* [Yoshimoto Nara, 2001].

Bajo el amparo de Nara comenzó a destacar la obra de Hideaki Mashima⁴⁸. En sus obras muestra rostros femeninos que, al igual que los niños creados por Nara, muestran de forma eficaz la psicología de la moderna sociedad japonesa:

images of his children, which the artist himself has helped produce commercially to satisfy their appetites for anything Nara” (Como los fans de las estrellas del rock asisten a conciertos en vivo y compran los Cds como recuerdo, los jóvenes admiradores de Nara se congregan en sus exhibiciones y adquieren camisetas y juguetes adornados con imágenes de sus niños que el propio artista ha ayudado a producir comercialmente para satisfacer las demandas de cualquier cosa relacionada con su sello [Traducción propia]) [Murakami, 2005: 61].

⁴⁸ Tras acabar sus estudios de arte y pasar una temporada en un templo budista, la obra de Kawashima empezó a ser conocida tras ser incluida en la exhibición *Mornig Glory* organizada por el propio Nara para la Tomio Koyama Gallery de Tokio.



Superflat 13. 1. *Fire* [Hideaki Kawashima, 2004], 2. *Bloody Tears* [Hideaki Kawashima, 2003], 3. *Soak* [Hideaki Kawashima, 2004].

Kawashima es otro de los autores que Murakami cita como ejemplo del contraste entre el verdadero sentir japonés y la imagen que la sociedad pretende aparentar ser: «whose futuristic beauties reveal the monstrosity concealed in the Japanese psyche –much as the children created by Mashima’s mentor, Nara, point to the cruelty and solitude hidden behind a facade of cuteness»⁴⁹ [Murakami, 2005: 62]. Sus obras resultan ambiguas en cuanto al género de lo que representan y se impregnan de ese malestar interno ocultado bajo una máscara de candidez.

2.3- El concepto de *kawaii* en la sociedad japonesa.

Debido a esta situación de tutela y a esta infantilización social Murakami indica que dentro de la sociedad japonesa se han popularizado términos como *kawaii*, que literalmente se podría traducir por “mono” para describir esta tendencia mostrada hacia lo entrañable. El uso del mismo ha quedado obsoleto debido a la proliferación de otros más concretos como *kawaisoo* que añade el concepto de pena al de “mono” o *hetare*, que tiene su origen en una expresión coloquial empleada cuando alguien se quejaba o desesperaba por un problema de carácter trivial, y que ahora define a personajes con comportamientos inestables, hipocondriacos y alterados pero que ofrecen una imagen graciosa y adorable. Para Murakami uno de los mejores ejemplos de esta infantilización de la sociedad se encuentra en los *Yuruchara* –término que resulta de unir las palabras *yurui* (holgado) y

⁴⁹ Cuyas futuristas bellezas revelan la monstrosidad oculta en la psique japonesa –de la misma manera que los niños creados por el mentor de Mashima, Nara, apuntando la crueldad y preocupación ocultos bajo una fachada de candidez [Traducción propia].

characters (personajes)– que son personajes utilizados para promover y presentar las distintas regiones de Japón en eventos o congresos. Acuden a los actos de representación con un aspecto similar a mascotas de eventos deportivos occidentales y su imagen puede ser coleccionada como muñecos.



Superflat 14. Los *Yuruchara*: 1. Como mascotas en una presentación; 2. Muñecos coleccionables de los mismos.

La artista Chinatsu Ban refleja dentro de su obra este gusto de la sociedad japonesa por el concepto de *kawaii*. La autora representa elefantes de apariencia encantadora con un estilo muy infantil. Dicho motivo tiene su origen en una figurita de dicho animal que la madre de la artista le regalo cuando era una niña. Sus representaciones le aportan seguridad ante la idea de un día desaparecer del mundo para siempre. De nuevo encontramos como el refugio en los recuerdos, en la parte más entrañable de la infancia, permite a la psique japonesa refugiarse dentro de un universo que le aporta seguridad frente a la dureza de una realidad que no les gusta:



Superflat 15. 1. *So-Zo Pregnant, So-Zo Giving Birth* [Chinatsu Ban, 2004], 2. *V W X Yellow Elephant Underwear/H I J Kiddy Elephant* [Chinatsu Ban, 2005].

Dentro de la cultura popular, los personajes que se amoldan a estos términos encuentran uno de sus mayores exponentes dentro de la llamada subcultura *otaku*⁵⁰:

The results are so bizarre, they're perfect. [...] And as pampered children, we throw constant tantrums while enthralled by our own cuteness. [...] Unconditional love for things that are *kawaii* and *hetare*. An *otaku* lifestyle⁵¹ [Murakami, 2005: 141].

Como consecuencia de lo anterior, han surgido también otros términos como los de *bishoojo*, que se traduciría literalmente del japonés como “chicas bonitas y jóvenes”, o *lolicom*, del inglés “Lolita complex” o “complejo de Lolita”. Estos términos se emplean para mostrar esa fascinación que muchos *otakus* sienten por los personajes femeninos de aspecto inocente que han sido articulados por el *manga* y el *anime* dentro de una estética concreta y repetitiva: «La dulzura de sus personajes se vincula inevitablemente con la delicadeza de los rasgos de la Lolita adaptada a un proceso de infantilización» [Bogarín, 2011: 69]. Dicha fascinación ha generado un mercado propio de figuritas coleccionables realizadas en plástico en el que hay que destacar la obra de Ohshima Yuki, fabricante elevado casi a la condición de artista por Murakami: «while his predecessors were “secondary” creators, who designed figures based on *anime* and *manga* characters, Ohshima is recognized as creator of original content»⁵² [Murakami, 2005: 55]. Como mencionamos arriba, gran parte de los compradores de estas obras no son solo niñas, sino adultos que sienten por ellas una fascinación que llega a rozar el fetichismo. Esta fascinación por lo *kawaii* no se ha limitado al imaginario popular japonés o a grupos que forman parte de la llamada cultura *otaku*, algunos de estos personajes han sido exportados al exterior como una prolongación en occidente de este gusto japonés por lo entrañable:

⁵⁰ El término *otaku*, originalmente, era la manera cortés de referirse a la casa de otra persona (literalmente, “su casa”). Actualmente, en Japón, se utiliza también con sentido peyorativo para referirse a la gente obsesionada con el *anime*, el *manga*, los videojuegos, etc.

⁵¹ Los resultados son tan extraños, son perfectos. [...] Y como niños mimados, lanzamos constantes rabietas mientras nos fascinamos por nuestra propia belleza. [...] Amor incondicional por cosas que son *kawaii* y *hetare*. Un estilo de vida *otaku* [Traducción propia].

⁵² Mientras que sus predecesores fueron creadores “de segunda”, que diseñaban figuritas basadas en personajes de *anime* y *manga*, Ohshima es reconocido como creador de contenido original [Traducción propia].



1



2



3

Superflat 16. 1. La gatita *Hello Kitty*, que el artista mostraba como ejemplo de la exportación a occidente del gusto por “lo mono” (*kawaii*) dentro de la sociedad japonesa; 2. El oso *Dare Panda*, menos conocido fuera de Japón, pero con un estatus similar dentro del país a la anterior; 3. Figuritas coleccionables de Oshima Yûki.

Los motivos femeninos representados por Aya Tanako son un ejemplo de esta infantilización de la imagen de la imagen de la mujer llevada a cabo dentro de la cultura popular japonesa. Takano es experta en ciencia ficción y también con cierto estatus de estrella dentro de la cultura alternativa japonesa. Sus obras lucen un aspecto infantil, con diseños propios del *kawaii*, y muestran niñas desnudas, muchas veces situadas en escenarios imposibles. Como ejemplo de lo mencionado tenemos su obra *Earth* [Superflat 17.1] donde vemos una niña desnuda flotando en el espacio y respirando gracias a una burbuja de aire situada en torno a su cabeza:



1



2



3

Superflat 17. 1. *Earth* [Aya Tanako,2004], 2. *A Night Walk - A Pink Moon Emerged* [Aya Tanako, 2005], 3. *On A Moonlight Night, Their Teeth Painted Black* [Aya Tanako, 2004].

Volviendo al ámbito de la cultura popular, los conceptos de *kawaii*, *bishojo*, y *lolicom* también han propiciado que muchos *otakus* vean a esos personajes ficticios como personas reales, convirtiendo su admiración por esas chicas fantásticas en «una vía para la posesión de los elementos más entrañables de su personalidad» [Bogarín, 2011: 71], que desembocará en un nuevo concepto: el de *moe*. La explicación de este término podría concretarse

en un particular tipo de amor que muchos *otakus* sienten por un personaje de ficción y sus representaciones relacionadas: «In the past, we introduced foreigners to such indigenous Japanese aesthetic concepts as *wabi* and *suki*. These days, people abroad want to know all about *moe*⁵³»⁵⁴ [Murakami, 2005: 168]. Para el autor Mario Javier Bogarín esta relación amorosa entre personas reales y objetos «implica en consecuencia, aunque siguiendo una nueva ruta, la cosificación de las mujeres» [Bogarín, 2011: 71] realizada por la figura del *otaku* masculino y que es consecuencia del estado de aislamiento en que se encuentra, sobre todo a partir de los años ochenta ya que «con la llegada y masificación del video, se hizo una personalidad más coleccionista y reservada» [Bogarín, 2011: 68]. Por último queremos llamar la atención sobre el término *dame* que podría traducirse como “no bueno, sin esperanza”. Toshio Okada⁵⁵ opina que cuando un *otaku* toma esta orientación se va volviendo más y más patético y disfruta al ver como ser vuelve cada vez más antisocial e inadecuado: «If you think about it, in a very, very loose sense, this is *wabi* and *sabi*»⁵⁶ [Murakami, 2005: 169]. En la charla que mantuvo con Okada y Kaichirô Morikawa, Murakami declaró que él no era lo que se denominaría en sentido estricto un *otaku* aunque, como menciona el autor Melek Ortabasi, «he is unquestionably indebted to the aesthetics of *manga* and *anime*»⁵⁷ [Ortabasi, 2008: 282] y ha sido cuando ha exportado su obra fuera de Japón cuando ha elevado la cultura *otaku* al plano artístico.

Muchos artistas japoneses actuales han seguido dicha tendencia y han aunado fuerzas con Murakami al reivindicar «fuentes antes consideradas como

⁵³ El arquitecto japonés Arata Isozaki en su exhibición *Ma* de París expuso los conceptos: *Wabi*, *Sabi* y *Suki* en paneles donde ponía su significado en inglés y en japonés. Kaichirô Morikawa, autor de esta declaración, recicló esa idea en la exhibición bienal de arquitectura de 2004 celebrada en Venecia. Utilizó paneles en japonés, inglés e italiano en los que explicaba el significado de los términos *Wabi*, *Sabi* y *Moe*, asociando las tendencias *otaku* al arte japonés [Traducción propia].

⁵⁴ En el pasado, presentamos a los extranjeros varios términos estéticos autóctonos japoneses como el *wabi* y el *suki*. En estos días, la gente de fuera quiere saberlo todo sobre el *moe* [Traducción propia].

⁵⁵ Toshio Okada es uno de los miembros fundadores del estudio Gainax, estudio encargado de la serie *Evangelion* y del *opening* de animación de 8 minutos *Daicom IV*. Murakami encumbra ambos trabajos como pilares básicos de la cultura *otaku*. Okada, orgulloso de su condición de *otaku*, considera dicho fenómeno como una de las más claras representaciones de la cultura japonesa actual y se ha denominado a sí mismo como “Otaking” (“Rey de los *otakus*”) [Ortabasi, 2008: 280].

⁵⁶ Si lo piensas, en un sentido muy, muy perdido, esto es *Wabi* y *Sabi* [Traducción propia].

⁵⁷ Sin duda se encuentra en deuda con la estética del *manga* y del *anime* [Traducción propia].

externas y ahora reabiertas como primarias, como son la televisión o la formulación expresiva dispersa a través de internet, dando como resultado una configuración somática del mundo expresada mediante vínculos de irrealidad» [Sala, 2005: 20; 2008: 319-320]. En este punto de la investigación debemos resaltar la figura de Mr.⁵⁸, un artista que, al igual que Murakami, Okamoto y Nara también se ha posicionado dentro de la categoría de «artist-entertainer» [Murakami, 2005: 40]. Su obra está basada en esta temática *bishojo* y *lolicom* [Superflat 18.1, Superflat 18.3] y que representa perfectamente en su obra el concepto de *dame* señalado arriba, realizando dibujos y esculturas muchas veces posicionadas desde un prisma sexual [Superflat 18.2]:



Superflat 18. 1. *Untitled* [Mr., 2012], 2. *15 Minutes From Shiki-Station* [Mr., 2003], 3. *“Penyo-Henyo” Myomyonmyo* [Mr., 2004].

Como podemos observar, Murakami en su exposición *Little Boy* recurre a la obra de estos artistas para denunciar una serie de traumas presentes dentro de la sociedad japonesa. Tras exponer los mismos, el artista denuncia que estos todavía se consideran una cuestión tabú que se pasa por alto incluso dentro de los colegios. Pero, aunque no se hable de ellos y se pretenda hacer ver que nunca han ocurrido, las consecuencias causadas en el imaginario

⁵⁸ Su verdadero nombre es Masakatsu Iwamoto. Tomó el apodo de “Mr.” Del jugador de beisbol de los Yomiuri Giants Hideo Nagashima, apoda Mr. Baseball. Fue rechazado en la universidad de Bellas Artes de Tokio al fallar en la prueba de acceso y acabó sus estudios en la universidad Sôkei de Tokio, la cual no requería prueba. Murakami resalta como el hecho de convertir dichos elementos negativos en parte de su obra convierten a Mr. en un artista único que, al igual que el jugador de beisbol cuyo nombre toma, pretende llevar con orgullo “the burden of being Japanese” (la carga de ser japonés [Traducción propia]) [Murakami, 2005, 40]. Takashi Murakami lo descubrió en 1995 y desde entonces ha estado asociado a Kaikai Kiki, participando junto a otros artistas como Chiyo Aoshima o Aya Takano en numerosas exposiciones de la firma.

social siguen presentes⁵⁹. Bajo este contexto puede resultarnos más sencillo comprender el porqué muchos artistas han realizado, como comenta Ángel Sala, una «reformulación de las bases de las que surge su propia experiencia creativa» [Sala, 2005: 20; 2008: 319] y se hayan apoyado en elementos pertenecientes al imaginario popular o la cultura *otaku* en la elaboración de sus obras.

2.4- El anime como forma de mostrar una realidad deformada para la sociedad japonesa.

El artista considera que gracias a esta cultura popular, la verdad de lo ocurrido sigue representada, aunque sea en historias originalmente destinadas para los niños:



⁵⁹ El artista compara esto con la sensación psicósomática que puede desarrollar una persona que ha perdido una extremidad pero que a veces nota el picor del miembro ausente.

Murakami alaba en este punto la labor de los creadores de animación debido a que aprovecharon para mostrar en sus obras muchos de los traumas no resueltos que persistían dentro de la sociedad: «because reality was portrayed through anime, Japan finally discovered genuine respect for its creators [...] it's fair to say that the unique sympathies we label as *otaku* were born the moment Japan comprehended the sincerity of these storytellers»⁶⁰ [Murakami, 2005: 123]. En la ilustración vemos como el *anime* convierte el mayor terror de los japoneses en la guerra del Pacífico⁶¹ en un producto de entretenimiento para niños: «Children laughed upon seeing another happy ending with the protagonist' victory; they were not scared by the sign of the mushroom cloud»⁶² [Murakami, 2005: 14]. Pero también observamos como Murakami recoge la imagen más icónica de la serie y la emplea para desarrollar su propia obra, debido a que, como señala Ángel Sala: «para los artistas del *new pop* como Murakami, el *manga* y, en consecuencia, el *anime* es el conjunto de símbolos estéticos, semánticos y, a veces, polimórficos para representar una realidad deformada desde un punto de vista formal, conceptual e incluso histórico» [Sala, 2008: 320]. Además del *manga* y el *anime*, debemos tener en cuenta el *tokusatsu*. Esta palabra es una abreviación de *tokushu satsuei* que significa “efectos especiales”. El término hace referencia a todas las películas que a partir de los años 50 utilizaban trucajes y efectos. Los géneros más comunes englobados en este término eran la ciencia ficción, la fantasía, el horror y las películas de monstruos. Murakami destaca especialmente, por su referencia a la acción devastadora de la energía atómica y la radiación, las sagas de *Ultraman* y *Ultraseven* (cuyos monstruos contaban con diseños del creador Tohl Narita) y la figura de Godzilla. La popularidad de este último y la de otros monstruos provocó que a finales de los 60 apareciese un catálogo recopilatorio editado por Shôji Ôtomo: *A Diagrammed Guide to*

⁶⁰ Como la realidad era retratada a través del anime, Japón finalmente reveló un genuino respeto por sus creadores [...] es justo decir que las únicas simpatías que marcamos en los *otakus* nacieron en el momento en que Japón comprendió la sinceridad de esos narradores de historias [Traducción propia].

⁶¹ «The nuclear bomb has been represented as a symbol of terror in documentary, popular, and artistic imagery by the instantly recognizable mushroom cloud» (La bomba atómica ha sido mostrada como símbolo de terror en la imagería documental, popular y artística mediante la fácilmente reconocible nube en forma de hongo [traducción propia]) [Murakami, 2005: 16].

⁶² Los niños se reían al ver otro final feliz con la victoria del protagonista; ellos no estaban asustados por la simbología del hongo nuclear [Traducción propia].

Monsters. En él se definían las características de cada criatura de forma detallada. El libro fue un éxito entre los jóvenes de aquella época.

Sala también resalta como estas creaciones destinadas al entretenimiento popular como son el *manga*, el *anime* o el han encontrado su mayor proyección dentro de los integrantes de una generación concreta: «los portavoces del *new pop* son los hijos del milagro económico japonés, nacidos entre 1959 y 1965, que han expresado mediante sus obras la discrepancia entre el arte remarcado de oficialidad y la marginación del influenciado por la *pop-culture*» [Sala, 2003: 82]. Es decir, los que Murakami a su vez menciona como los hijos de la postguerra japonesa:

«Deeply influenced by TV media at the dawn of the TV age, we have been dubbed “The TV generation” [...]. The transition from black and white color, JFK’s assassination, the Vietnam War, the moon landing, and archival footage of World War II: we’ve deluged by these images»⁶³ [Murakami, 2005: 125].

El artista destaca dos series entre las que aquellos jóvenes compartieron: *Space Battleship Yamato* [Reiji Matsumoto, 1974-1975] y *Mobile Suit Gundam* [*Kido senshi Gandamu*, Yoshiyuki Tomino, 1979-1980]. Incluye ambas en *Little Boy* al considerarlas como un referente directo para los artistas del *new pop* de los años noventa. Sobre la primera, Noi Sawari⁶⁴ afirmaba que: «It is almost impossible to find anybody in Japan’s Neo Pop generation who has not seen *Yamato*, and those who most enthusiastically embraced it went on to form the defining currents of *otaku* culture»⁶⁵ [Sawaragi, 2005: 194]. Aunque dicha serie no tuvo inicialmente una gran recepción –en parte por la

⁶³ Profundamente influenciada por la TV y el despertar de la época televisiva, hemos sido apodados “La generación de la televisión” [...]. La transición desde el blanco y negro, el asesinato de JFK, la Guerra de Vietnam, la llegada a la luna, y un archivo de metraje sobre la Segunda Guerra Mundial: fuimos inundados por esas imágenes [Traducción propia].

⁶⁴ Crítico de arte japonés. Realizó un estudio en el que analizaba las posibles causas por las que la leucemia frecuentemente dentro de las historias de amor trágicas japonesas. La conclusión que alcanzaba en el mismo era que la población japonesa vinculaba de manera inconsciente sus temores a la radiación nuclear con la aparición de esa enfermedad: «it [referido a la leucemia] derives from the radioactive fallout in the aftermath of Hiroshima, Nagasaki, and the Marshall Islands hydrogen bomb tests» (Deriva de la lluvia radiactiva resultado de Hiroshima y Nagasaki, y las pruebas con bombas de hidrógeno realizadas en las islas Marshall [Traducción propia]) [Murakami, 2005: 125].

⁶⁵ Es casi imposible encontrar a alguien de la generación Neo pop japonesa que no haya visto *Yamato*, y esos quienes la acogieron con más entusiasmo fueron los que definieron los principios de la cultura *otaku* [Traducción propia].

complejidad de su trama en un producto destinado a un público infantil— su reestreno en 1977 vino acompañado de un enorme éxito: «The young people who supported *Yamato* were the original *otaku*, or “adults unable to grow up”»⁶⁶ [Murakami, 2005: 70]. Como mencionábamos, las dos series presentan temas traumáticos para la sociedad japonesa bajo la apariencia de mero entretenimiento infantil. Por ejemplo, el título de *Battleship Yamato* es una referencia al barco de guerra *Yamato* hundido por los americanos durante la guerra en el Pacífico y cuya imagen es símbolo de la derrota nipona⁶⁷. A su vez, el comienzo de *Gundam* hace referencia al final de la Segunda Guerra Mundial, concretamente a los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki: la serie empieza con la destrucción de una población civil mediante el uso de un arma cuyo poder de devastación es comparable al de una bomba atómica. El horror de ese primer ataque provoca en la historia la firma de tratados antibelicistas que prohíben el uso de armas capaces de hacer desaparecer ciudades enteras: «Thirty years after Hiroshima and Nagasaki, the Japanese experience of the atomic bombings was beginning to fade into the past, but the memory could not be forgotten»⁶⁸ [Murakami, 2005: 70]. Como señala Laura Montero: “La aparición de este tipo de anime vino vinculada a una expresión de frustración de aquellos infantes que soñaban con ganar la guerra que sus padres perdieran” [Montero, 2008: 201]. La ciencia ficción era el medio ideal para poder exponer los terrores todavía presentes desde el fin de la guerra y encontró en estas dos series una punta de lanza capaz de introducirse en el imaginario popular: «Both works share a narrative genesis in a post-atomic world. And both are fundamental to the birth of *otaku* culture»⁶⁹ [Murakami, 2005: 122]. *Gundam* además inauguró el que sería el género estrella dentro de la ciencia ficción japonesa: el *mecha* o peleas de robots gigantes. Murakami

⁶⁶ Los jóvenes que apoyaron *Yamato* fueron los *otaku* originales o “adultos incapaces de crecer” [Traducción propia].

⁶⁷ La escena del hundimiento del barco fue dibujada con gran realismo por el ilustrador Shigeru Komatsuzaki. Sus trabajos sobre “imágenes de guerra” han influenciado no solamente a toda una generación de niños, sino también a numerosos *mangakas* y novelistas japoneses por lo que Murakami no dudó en mencionarlo como uno de los referentes principales de la cultura pop japonesa.

⁶⁸ Treinta años después de Hiroshima y Nagasaki, la experiencia japonesa de las bombas atómicas comenzó a disolverse en el pasado; pero los recuerdos no podían ser olvidados [Traducción propia].

⁶⁹ Ambos trabajos parten de un mundo post apocalíptico al comienzo de la historia. Y ambos son fundamentales para el nacimiento de la cultura *otaku* [Traducción propia].

afirma que: «*Gundam* has transcended the confines of *otaku* genres and become a symbol of Japan's science-fiction and robots cultures»⁷⁰ [Murakami, 2005: 77]. La creencia en el poder construir un futuro mejor apoyado en el desarrollo tecnológico constituyó una manera de dejar atrás el pesimismo de la postguerra. Y para los niños de aquella época la posibilidad de soñar con que algún día los universos ficticios representados en la ciencia ficción podrían ser reales.

2.5- Esperanza y desilusión en la tecnología y en las visiones del futuro.

La renovada esperanza que el pueblo japonés puso en la tecnología gracias al amparo de la ciencia ficción se concretó en la convención anual de ciencia ficción que comenzó en Osaka en el año 1962. El primer evento es recordado por Murakami como «an event by *otaku* for *otaku*, predating the term *otaku* itself, which did not enter public discourse until the late 1980s»⁷¹ [Murakami, 2005: 112-113]. Podemos observar este evento como un precursor de la cultura *otaku* que no se concretaría, como enuncia Murakami, hasta años posteriores cuando el término se enlazó de manera definitiva a un comportamiento obsesivo por géneros como el *anime*, el *manga* o los videojuegos. En esta época Japón quería abrazar la ciencia ficción como una posibilidad probable de conseguir reconstruir la sociedad: el futuro era brillante y llenos de posibilidades. Los jóvenes creían que podrían emular en la vida real las aventuras que veían en sus series favoritas de televisión, esperanza que se alimentó aun más gracias a la celebración en 1970 de la Feria Mundial en la ciudad de Osaka, que como señala Murakami: «was a national symbol beloved by first generation *otaku* (born from the late 1950s to late 1960s)»⁷² [Murakami, 2005: 119]. Toda una generación de niños y jóvenes abandonaba el terror que la tecnología inspiró a sus padres después de la guerra y ahora esta se

⁷⁰ *Gundam* ha trascendido los confines de los géneros *otaku* y se hizo un símbolo de la ciencia ficción y la cultura robótica japonesa [Traducción propia].

⁷¹ La convención anual de ciencia ficción, inaugurada en 1962, permanece como un evento de *otakus* para *otakus*, precediendo el término *otaku* mismo, el cual no se introduciría en el discurso público hasta finales de los ochenta [Traducción propia].

⁷² Fue un símbolo nacional querido por la primera generación *otaku* (los nacidos entre finales de los cincuenta y finales de los sesenta) [Traducción propia].

presentaba como un elemento clave para traer prosperidad y progreso. Pero el problema, de acuerdo con las doctrinas expuestas por varios artistas del movimiento *Superflat*, se presentó a la conclusión de la feria, cuando las promesas para dicho futuro se vieron incumplidas:

For the Japanese, their hearts newly healed from postwar trauma, this was the perfect scenario for the future. For the children the scenario was “real”. Yet that future never arrived –their dreams were shattered. And they grew into adults, unable to relinquish those dreams⁷³ [Murakami, 2005: 119].

El mejor ejemplo de esta situación se recoge dentro de la obra de otro artista perteneciente al movimiento *Superflat*: Kenji Yanobe. Nacido en Osaka en 1965, Yanobe fue testigo de primera mano de la celebración; pero también de la demolición de los pabellones al término de la misma:

The ruins of these deflated dreams have since formed a lingering childhood memory that led to his explorations on the theme of “survival from nuclear disasters” [...]. He laughs away the perils of our modern world, while believing in the power of his fantastic “survival machines” to bring about spiritual salvation»⁷⁴ [Murakami, 2005: 65].

En la obra de este artista destaca la crítica a la guerra y, sobre todo, a las consecuencias del desastre nuclear. Esto es fácilmente observado en sus obras *Atom Suit Projec* y *Foot Soldier (Godzilla)*. En la primera fue a Chernobyl con su propio “traje de supervivencia”, el cual tomaba el nombre “Atom” del *manga* de Osamu Tezuka *Tetsuwan Atomu* (Atom); mientras que en la segunda diseñaba un traje de combate constituido por las patas del famoso monstruo:

⁷³ Para los japoneses, cuyos corazones se recuperaban del trauma de la postguerra, este era el escenario perfecto para el futuro. Para los niños el escenario era “real”. Pero aquel futuro nunca llegó –sus sueños fueron destrozados–. Cuando se hicieron adultos, fueron incapaces de abandonar esos sueños [Traducción propia].

⁷⁴ Las ruinas de esos sueños caídos han formado una carencia en sus recuerdos de niñez que le han permitido explorar el tema de “sobrevivir a un desastre nuclear [...]”. Se ríe de los riesgos del mundo moderno, mientras que cree en el poder de sus fantásticas “máquinas de supervivencia” para traer salvación espiritual [Traducción propia].



1



2

Superflat 20. 1. *Atom Suit Project* [], 2. *Foot Soldier (Godzilla)* [1991]

La obra de Yanobe es un fiel reflejo de los artistas pertenecientes a la generación de la postguerra. En su obra pueden verse múltiples referencias a la cultura popular y a la subcultura *otaku*:



1



2



3



4

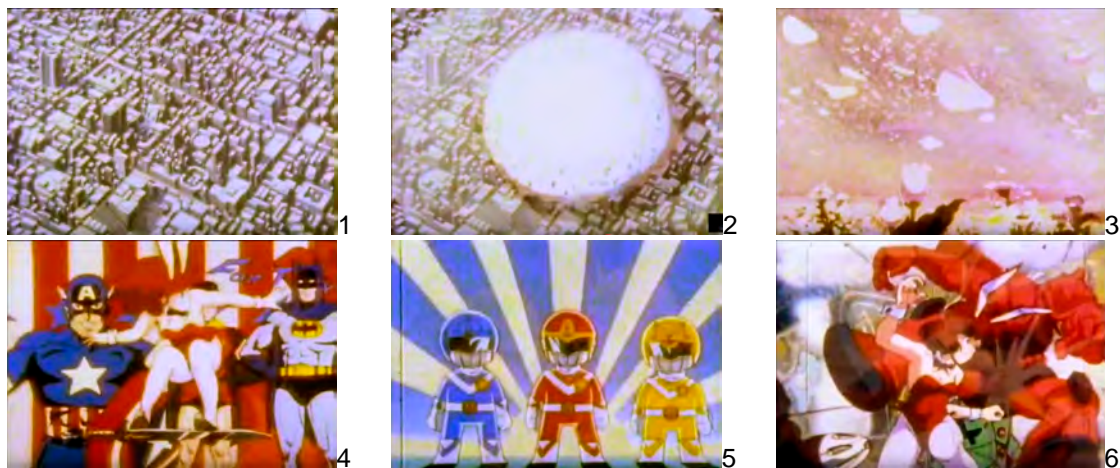
Superflat 21. 1. *Viva Riva Project-Deme* [2002], 2. *Until Sun Child Rises* [2012], 3. *Rocking Mammoth* [2005], 4. *Giant Torayan* [2005].

Yanobe ha usado su traje anti-radiación de *Atom Suit Proyect* como una especie icono que representa el renacer ante el desastre nuclear [Superflat 21.2] y ha rescatado dentro del imaginario de su obra los iconos característicos de las series *mecha* clásicas como *Gundan* o *El hombre de acero* [*Tetsujin 28-go*, Mitsuru Yokohama, 1964]. El personaje de Torayan [Superflat 21.4] es un robot gigante capaz de moverse y escupir fuego, como si se tratara de uno de los protagonistas de dichas series.

A propósito de las mismas hay otra que Murakami destacó como la heredera directa de aquellas puesto que sus máximos responsables también pertenecían a aquella generación de jóvenes que vivieron el sueño presentado dentro de la feria mundial de 1970: *Neon Genesis Evangelion* [*Shin seiki Evangelion*, 1995-96]. Hideaki Anno, su creador, es destacado por Murakami debido a dos de sus trabajos, la mencionada *Neon Genesis Evangelion* y *Daicom IV*, los cuales, junto a algunas de sus obras realizadas en imagen real, hacen que Murakami lo considere como uno de los principales referentes a la hora de mostrar la realidad del Japón actual. *Daicom IV* fue un *opennig* de unos cinco minutos de duración dirigido por Hiroyuki Yamaga que fue presentado en la convención de ciencia ficción de Osaka en el año 83. Este fue concebido como una secuela de su primer trabajo *Daicom III Opening Animation* que presentaron en la conferencia de ciencia ficción celebrada en 1981.

El proyecto fue presentado por un grupo de jóvenes estudiantes que más adelante constituirían los estudios de animación Gainax. Entre ellos se encontraba el ya mencionado Toshio Osaka y Anno participó en el proyecto como animador. El *opening* es destacado por Murakami debido a que hace referencia a múltiples elementos de la cultura *otaku*: en los cinco minutos que dura el *opening* podemos ver a *Godzilla*, naves espaciales similares a las de *Space Battleship Yamato*, robots gigantes propios del *mecha*, chicas con súper poderes, personajes vestidos como los protagonistas de la serie *Bioman*, referencias a la *Guerra de las galaxias*, con Yoda y Dark Vader incluidos, superhéroes como Batman, Robin o Superman, y personajes del *manga* y el *anime* como Doraemon e, incluso, algún personaje de *Barrio Sésamo*. El

momento decisivo del *opennig*, para Murakami, es una gigantesca explosión que destruye todo al mismo tiempo que pétalos de cerezo (la flor nacional de Japón) inundan la imagen. Después de la explosión la nave *Daicom*, una nave con forma de hortaliza y representante de todos los *otakus*, regenera la vida en una Tierra destruida y «the theme of “destruction and regeneration” is imaginatively reinterpreted»⁷⁵ [Murakami, 2005: 10]. El *opening* ejemplifica perfectamente el miedo de Japón después de la derrota del Pacífico (explosión de la bomba atómica) y el surgimiento de una cultura diferente:



Superflat 22. 1-3. Destrucción de una ciudad mediante una explosión, los restos de la explosión se transforman en pétalos de flor de cerezo (símbolo nacional de Japón) que repoblarán la Tierra. 4-6. Referencias populares intercaladas a lo largo de todo el cortometraje.

Además el nivel de calidad del mismo sobrepasaba lo esperado para un trabajo hecho de manera independiente por unos estudiantes, lo cual demostraba una ambición y pasión que permitía «the evolution of *anime* subculture into fullfledged *otaku* culture»⁷⁶ [Murakami, 2005: 10]. Pero la obra por la que Hideaki Anno conseguiría fama y reconocimiento fue la mencionada *Neon Genesis Evangelion*: «attracted not only anime fans but also young culture-lovers and anime veterans who had outground *otaku* obsessions. *Evangelion* is an unsurpassed milestone in the history of *otaku* culture»⁷⁷ [Murakami, 2005: 88]. La serie propició la creación de dos películas para

⁷⁵ El tema de la destrucción y la regeneración es imaginativamente reinterpretado [Traducción propia].

⁷⁶ La evolución de la subcultura del *anime* en una completa cultura *otaku* [Traducción propia].

⁷⁷ Atrajo no solo a fans del *anime* sino también a jóvenes amantes de la cultura y a veteranos del *anime* que habían desterrado sus obsesiones como *otakus*. *Evangelion* es un hito no sobrepasado dentro de la historia de la cultura *otaku* [Traducción propia].

aclarar el final de la misma⁷⁸: *Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* [*Shin seiki Evangelion Gejiko-ban: Shito shinsei*, 1997] y *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* [*Shin seiki Evangelion Gejiko-ban: Air/Magokoro wo, kivi ni*, 1997].

La serie toma como punto de partida las bases sentadas por sus predecesoras dentro del género *mecha*⁷⁹ como *El hombre de acero*, *Mazinger Z* [1972-1974] o las ya mencionadas *Space Battleship Yamato* y *Mobile Suit Gundam* pero consiguió darle un tratamiento más adulto al darle una mayor presencia a la psicología de los personajes, especialmente a la del protagonista principal, dejando las peleas de los robots relegadas a un segundo plano. Los robots, llamados *Evas*, tienen en la serie una relación de simbiosis con su piloto provocando que este sea el único que pueda pilotarlos. El estado anímico y los sentimientos del dúo humano-robot tienen que coordinarse para poder llegar juntos a desarrollar el máximo poder y capacidades de combate. La duda, el miedo y la ira del piloto provocan que el vehículo no pueda operar a su cien por ciento; de la misma manera los golpes, heridas y ataques recibidos por el robot son transferidos al protagonista, el cual se ve obligado a sufrir la misma angustia de su compañero metálico, ofreciendo a las tramas posibilidades dramáticas mucho más elevadas que las que tenía el género en sus primeras obras.

En la serie lo que se buscaba no era la destrucción del mal, sino la comprensión de este y el porqué de todos los ataques. Se abandona la figura del héroe autosuficiente para mostrar a un protagonista lleno de incertidumbre y que se encuentra perdido entre la difícil relación con su padre, el recuerdo de su madre, la atracción sexual por alguna de sus compañeras protagonistas y el no saber si los ángeles que combate son realmente malvados o por el contrario es él el que está obrando como un asesino al exterminarlos. También se abandona el orgullo nacional por la tecnología propio de otras series (en

⁷⁸ Gainax no tuvo tiempo de completar la serie a tiempo, así que crearon un capítulo provisional para ser emitido y se reservaron el verdadero final para unos meses más tarde.

⁷⁹ En el origen del género las tramas eran bastante repetitivas, creadas para la exhibición del equipo formado por el chico y su robot, y ofrecían capítulos autoconclusivos. Pero poco a poco fueron mostrando una mayor profundidad, hasta llegar a la revolución que supuso *Evangelion*.

consonancia con el positivismo surgido a raíz de la Expo '70 de Osaka) y se recoge un concepto más fatalista de la guerra. Esta visión de la guerra, próxima a la planteada respecto al sentimiento de indefensión defendido desde la doctrina *Superflat*, que ofrece *Evangelion*, ha persistido en obras posteriores del género *mecha*. Destacamos la serie *Full metal panic! The second raid* (2005) de Yasuhiro Takemoto y, sobre todo, las dos películas de Mamoru Oshii: *Patlabor: La policía móvil* (Kido keisatsu patoreba: The movie, 1989) y *Patlabor 2* (Kido keisatsu patoreba: The movie 2, 1993). En estas obras recalcan la manipulación que un Gobierno puede llevar a cabo sobre un pueblo y el control que este ejerce sobre unas fuerzas de seguridad incapaces de ver la corrupción de sus mandos. En *Evangelion* también se muestran las perspectivas más oscuras de los conflictos, así como la duda de los soldados – aquí solamente chicos en su adolescencia– ante órdenes que no saben muy bien porque cumplen

Shinji's identity crisis, apparently a reflection of the director Anno's own psychological dilemmas, epitomized the recovered from the trauma of war only to find itself incapable of creating its own future: like Shinji, Japan is probing the root cause of its existential paralysis⁸⁰ [Murakami, 2005: 88].

Pero el aporte realizado por Anno a la cultura *New Pop* japonesa también comprende trabajos rodados en imagen real como son *Love & Pop* [1998] y *Ritual* [*Shiki-Jitsu*, 2000], en los que ofrece una visión pesimista del Japón actual, con un fuerte contraste entre la búsqueda del desarrollo económico desmedido, herencia de los principios capitalistas importados de occidente, y la falta de esperanzas que tienen los jóvenes en el futuro, una situación que, irónicamente, es el sentimiento opuesto al que experimentaban las generaciones anteriores⁸¹. De *Love & Pop* Murakami ha declarado que

⁸⁰ Las crisis de identidad de Shinji, aparentemente una reflexión llevada a cabo por el director Anno sobre sus propios dilemas, resume el hecho de recobrase del trauma de la guerra solo para encontrarse a uno mismo incapaz de crear su propio futuro: como Shinji, Japón está explorando la causa del origen de su propia parálisis existencial [Traducción propia].

⁸¹ "Esta especie de confabulación estético-social ha sido reflejada de manera abrupta por el cine de nuevo cuño del país, con autores que cada vez se preocupan más por el desarraigo de la moderna juventud" [Sala, 2005: 23]. Ángel Sala cita como ejemplo de esta tendencia las películas *Secret Walz* (Akira Nobi, 1996), *Junk Food* (Masashi Yamamoto, 1998), *Bounce Kō-Gals* (Masato Harada, 1997), así como el cine de Shunji Iwai y Toshiaki Toyoda.

ninguna otra película ha ofrecido una visión tan exacta de Tokyo desde *Historias de Tokyo* de Yasujiro Ozu:

If Ozu's low camera angle externalized the Japanese point of view and defined a Japanese-style image, then the infinite camera angles created by the thousands of digital camera positions Anno used in "Love & Pop" have created a new form of perspective for the Tokyo of today. This film, born of mutation, is also unusual in that it was produced by the Japanese anime industry⁸² [Murakami, 2000: 123].

El artista señala varios motivos por los que el *film* de Anno no ha obtenido el reconocimiento que se merece dentro de Japón: ser demasiado vanguardista y difícil de comprender para la mayoría, haber sido grabada en imagen digital o que su director venga del mundo de la animación, por lo que la película sería considerada como un "producto para *otakus*". Para Murakami la escena final resume con gran ironía la situación del Japón moderno, ya mencionada, de contraste entre progreso económico y desesperanza en el sentir de los jóvenes: la protagonista y sus amigas, todas vestidas con sus uniformes de colegiala –figura arquetípica del Tokyo actual–, caminan sobre el agua y el barro recorriendo el cauce del río de la ciudad mientras suena la canción *That Marvelous Love Again*⁸³: «It is a recognition of the status quo –so cool that it borders on the cruel– that is sent from the present day to the dreaming Japan of the 1960s»⁸⁴ [Murakami, 2000: 123]. Nosotros también queremos destacar de este director la película *Cutie Honey* [Kyutei Hani, 2004], presentada por Ángel Sala como «todo un manifiesto sobre el caos creativo japonés y la inexorable interacción de elementos autóctonos y procedentes de occidente» [Sala, 2005: 25; 2008: 321]. En ella se representa perfectamente la asimilación de la cultura *otaku* dentro del cine japonés y en la que Anno ha

⁸² Si la cámara baja externalizó el punto de vista japonés y definió el estilo de la imagen japonesa, los infinitos ángulos de cámara creados por miles de cámaras digitales empleadas por Anno en "Love & Pop" and creado una nueva forma de perspectiva para el Tokyo actual. Esta película, nacida de la mutación, es tan inusual que ha sido producida por la industria japonesa del *anime* [Traducción propia].

⁸³ La canción de Osamu Kitayama y Kazuhiko Katô es un himno para los japoneses de la época de desarrollo en Japón, los años en los que se auguraba un futuro brillante y todo el mundo tenía fe en los tiempos que vendrían [Murakami, 2000: 123; Sala, 2008: 321].

⁸⁴ Es un reconocimiento del statu quo –tan frío que bordea la crueldad– enviado desde el presente al Japón soñado en los sesenta [Traducción propia].

llevado a cabo un mezcla de referencias populares como son el *manga*, el *anime*, el *tokusatsu*, la moda retro o el *costplay*⁸⁵.

En la actualidad, la generación de *otakus* forjada en la Expo' 70 de Osaka ha sido relevada por nuevas generaciones que se muestran obsesionadas con la acumulación de información sobre sus intereses al mismo tiempo que radicalizan su postura respecto al *manga*, al *anime* y la ciencia ficción, cada uno de ellos especializándose cada vez más de acuerdo a sus preferencias personales, como señala Toshio Okada en su charla con Murakami: «The *otaku* mentality and *otaku* tastes are so widespread and diverse today that *otaku* no longer form what you might call a “tribe”»⁸⁶ [Murakami, 2005: 165]. De acuerdo a esto los *otakus* pueden abarcar numerosas ramas dentro de la cultura popular, aunque siempre es un término que se ha visto asociado en Japón a conceptos negativos: en parte por esa tendencia obsesiva que presentan, su tendencia *dame* comentada que hacen que disfruten apartándose cada vez más de lo considerado “normal”⁸⁷.

2.6- Influencias de Kon comunes a las referencias enumeradas por Murakami del movimiento Superflat.

El autor Ángel Sala ha definido la obra de Satoshi Kon como «una crónica perfecta de la sintomática cultural y social del Japón de los últimos veinte años» [Sala, 2008: 319] y la ha enmarcado dentro de los movimientos del nuevo arte Japonés cuyo mayor exponente Takashi Murakami: «Kon se une a otros autores actuales nipones [...] en la representación de un Japón probable, aunque posiblemente fantástico o fantaseado mediante una

⁸⁵ El *costplay* es la tendencia que presentan muchos *otakus* a quedar para disfrazarse con la misma apariencia que sus personajes favoritos de *manga* o *anime*.

⁸⁶ La mentalidad y los gustos de los *otakus* son tan amplios y diversos a día de hoy que los *otaku* ya no forman lo que podrías denominar una “tribu” [Traducción propia].

⁸⁷ «Japanese society has consistently ridiculed *otaku* as a negative element, driving such personalities into the far corners of the social fabric» (La sociedad japonesa ha ridiculizado constantemente a los *otakus* como un elemento negativo, situando sus personalidades en las esquinas del aparato social [Traducción propia]) [Murakami, 2005: 132]. Hay dos casos que contribuyeron a demonizar la figura del *otaku* dentro del país. Uno fue Tsutomu Miyazaki, un secuestrador y asesino de niños cuyos hábitos de vida eran los propios de un *otaku*. El otro fue el atentado con gas Sarín que se produjo en el metro de Tokyo en 1995. La acción fue llevada a cabo por la secta Verdad Suprema, cuyo líder decía actuar influenciado por la serie *Space Battleship Yamato*.

deformación *new pop*, mediatizada por una fragilidad cultural basada en la intempestiva permeabilidad del modelo nipón» [Sala, 2005: 32]. Estamos de acuerdo con ambas afirmaciones de Sala en el hecho de que la obra de Kon representa, al igual que las obras de Anno mencionadas en el párrafo superior, un punto de vista que encaja perfectamente dentro de los planteamientos sobre la psicología de la sociedad japonesa actual, mostrando sus miedos e incertidumbres de la misma en cada uno de sus trabajos. De hecho, aunque esta relación de semejanza entre el Kon y el movimiento Superflat es mencionada por autores como Sala, Ortabasi, Montero u Osmond, nos extraña, como hemos hecho referencia en el estado de la cuestión, la ausencia de Kon dentro de los textos escritos por el propio Murakami al hablar del *Superflat*. Con todo, es posible comparar muchas de las características del movimiento con otras del propio director, comparativa que da como resultado un marco idóneo sobre el que emplazar nuestro posterior análisis de su obra.

Por una parte, al haber nacido en 1963, Kon pertenece a esa generación de niños que vivieron de primera mano las promesas de futuros brillantes y tecnológicos expuestas en la Feria Mundial de Osaka de 1970, es decir, pertenece a la misma generación que Takashi Murakami (1962), Kenji Yanobe (1965) o Noi Sawari (1962). Su año de nacimiento coincide con el estreno de la serie de Osamu Tezuka *Astroboy (Tetsuwan Atomu)*, la cual marcó el comienzo de la animación en la televisión japonesa y, como hemos visto (apartado 2.4), propició que los niños nacidos en los sesenta tuvieran una serie de influencias concretas más arraigadas en la cultura popular. En el caso de Kon, este se declaró como fan de la ya mencionada *Space Battleship Yamato*: «I was crazy about *Uchu senkan Yamato (Space Battleship Yamato)* and looked forward to *Arupusu no shojo Haiji (Heidi: Girl of the Alps)*»⁸⁸ [Giron, 2005]. Además de las dos mencionadas, el autor también resaltó el hecho de haber visto en su juventud *Galaxy Express 999 [Ginga Tetsudô 999, 1978]* y *Mobile Suit Gundam [Kidô seshi Gandamu, 1979]*: «Whatever was popular at the time (...) nothing special or out of the ordinary»⁸⁹ [Kardy, 2004], como

⁸⁸ Estaba loco por *Space Battleship Yamato* y seguía de cerca *Heide, la chica de los alpes* [Traducción propia].

⁸⁹ Cualquier cosa popular en la época (...) nada especial fuera de lo ordinario [Traducción propia].

señala también Ana M. Caro: «las series que marcaban a cualquier joven de su generación» [Caro, 2012: 54]. Pero, al igual que Murakami, aunque haya nacido en esa generación, Kon nunca se ha considerado un *otaku* en el sentido estricto del término, defendiendo que lo que le fascinaba de niño era la aparición de imágenes en movimiento: «As a child, I loved animation, all of it, whether it was Japanese or whether it came from overseas. If it was a moving image, then it made me very happy»⁹⁰ [Osmond, 2009: 11]. Debido a esto, declaró que no estaba interesado en realizar nuevas versiones de las series que había visto de niño [Kardy, 2004], lo cual puede observarse al contemplar su obra. Aunque la influencia de estas series no sea directa, sí que es cierto que no puede dejar de establecerse un marco en el que el director creció de manera acorde al resto de figuras destacadas dentro del panorama artístico señalado por Murakami.

Pero por otra parte, lo que sí puede observarse en su obra son las influencias de la figura de Katsuhiro Otomo. La figura de Otomo es uno de los autores japoneses que goza de más prestigio dentro de los mundos tanto del *manga* como del *anime*. Debido a su película *Akira* [1988] occidente comenzó a observar la animación japonesa con ojos distintos: esta no consistía tan solo en series para niños con una animación más o menos mediocre, también podía ofrecer tramas para adultos, con una gran calidad tanto en historia como en guión. Murakami, además, destacaba *Akira* dentro de la exposición *Little Boy* debido a que en esta obra se podían ver una serie de paralelismos con la situación japonesa: el colapso del boom económico de los ochenta a principios de los noventa y la idea de regeneración tras la catástrofe similar a la experimentada después de la Segunda guerra mundial o de la propia crisis económica:

The Tokyo ravaged by these real-life capitalist forces was not so different from the Tokyo depicted after Armageddon in the manga. A vague sense of fin-de-siècle anxiety, a hope for escape from the coming catastrophe, and a craving for some natural power that would bring about salvation –in other words, the zeitgeist of the 1980s– were imaginatively folded into *Akira*. [...] In world War II, Tokyo was burned to ashes; half a century later, it had become a

⁹⁰ De niño amaba la animación, toda ella, fuera japonesa o viniera de fuera. Si había una imagen móvil, entonces era feliz [Traducción propia].

thriving global metropolis. Yet in *Akira*, the Tokyo of the near future is returned to ruins by a catastrophe comparable to a nuclear war, and drama of destruction and regeneration is played out once again⁹¹ [Murakami, 2005: 48].

Kon ganó el premio al mejor autor novel de *manga* que ofrecía la revista *Young Magazine* y en la ceremonia de entrega de trofeos conoció a Otomo. Este encuentro propiciaría que Kon empezase a trabajar como asistente de Otomo en *Akira* y sería el inicio de una larga lista de colaboraciones entre ambos autores, primero en el *manga* y después en *anime*⁹². Kon nunca ocultó la admiración que sentía por la obra de Otomo: « I was heavily influenced by Katsuhiro Otomo's *Domu* (1980)⁹³ and *Akira* (1982)»⁹⁴ [Kon, 1998]. A la influencia de Kon por parte de uno de los autores de animación de reconocidos por Murakami, debemos añadir el hecho de que trabajara junto a otro, Koji Morimoto, en una película de animación apadrinada por Otomo. En su colaboración con Morimoto en *Magnetic Rose* ambos autores tratan temas como la pérdida de identidad, el juego de realidades o la tecnología como un factor de riesgo para el ser humano y no como su salvadora. Como hemos visto, todos estos temas son característicos también del movimiento *Superflat*, y ambos autores destacados por Murakami como interconectados al mismo, Otomo y Morimoto, presentaban una estrecha relación con Kon.

⁹¹ El Tokio desolado por las fuerzas capitalistas en la vida real no era muy diferente del Tokio de después del Armagedón que retrató el *manga*. Una vaga sensación de ansiedad de fin de siglo, una esperanza de escapar de la catástrofe, y un anhelo por una fuerza natural que pueda traer la salvación –en otras palabras, el espíritu de la época de los ochenta– fueron imaginativamente archivados en *Akira*. [...] En la Segunda guerra mundial, Tokio fue quemado hasta las cenizas; medio siglo más tarde, se ha convertido en una próspera metrópolis. De nuevo en *Akira*, el Tokio del futuro próximo ha vuelto a estar en ruinas debido a una catástrofe comparable a una guerra nuclear, y el drama de destrucción y regeneración vuelve a jugarse de nuevo [Traducción propia].

⁹² De hecho será Otomo el que se ocuparía de apadrinar la primera película de Satoshi Kon como director: *Perfect Blue*. Cabe destacar el papel de mecenas que Otomo ha ejercido sobre otros creadores además de Kon. Es el “padrino” de Koji Morimoto, Rintaro o Yoshiaki Kawajiri. Todos ellos primeros nombres dentro de la animación japonesa.

⁹³ *Pesadillas* [*Domu: a child's dream*, 1980]. De ella Kon llegó a afirmar que si le dejaran escoger un *manga* para adaptarlo a una película esta sería su elección [Osmond, 2009: 14].

⁹⁴ Estaba fuertemente influenciado por *Domu* (1980) y *Akira* (1982) de Katsuhiro Otomo [Traducción propia].

2.7-Rasgos del movimiento.

Una vez explicado el movimiento *Superflat* nos disponemos a realizar un pequeño resumen de sus principales rasgos lo cual nos permitirá compararlos con los rasgos obtenidos mediante el análisis de los personajes de la obra de Satoshi Kon:

1. Asociación entre lo tradicional y lo actual; entre el arte y las tendencias populares [1-4].
2. Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos [4].
3. Crisis existencial dentro de la sociedad que provoca una visión pesimista del Japón actual. Las esperanzas en la tecnología y en el futuro brillante ofrecido tras la postguerra se han transformado de nuevo en desilusión tras el desastre del auge económico y la falta de esperanza que tienen los jóvenes en el futuro [4, 21-26].
4. Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa [5].
5. Desconfianza en la tecnología a raíz de los bombardeos de la Segunda guerra mundial que potenciaron los miedos de los japoneses ante su temor de un posible “fin del mundo” [8].
6. Rabia contra sus gobernantes por permitir la participación del país en el conflicto y también ante la cobardía de la población que permitió la posterior ocupación americana [8] y convirtió al país en un campo de pruebas del capitalismo, renunciando a su propia soberanía [9, 10].
7. Sociedad lastrada por sus miedos primarios, llena de contradicciones y ambigüedades [10].
8. Reducción a lo infantil del modelo social adulto: ocultación del malestar bajo una capa de inocencia [13]. Tendencia a lo “mono” y lo “entrañable” (mediante la utilización de términos como *kawaii*), de

nuevo, como una forma de obtener seguridad ante una sociedad cruel que no les gusta [13, 14].

9. Fascinación por los personajes femeninos de aspecto entrañable y utilización de términos como *bishoojo* o *lolicom* [14, 15]. Sexualización de dichos personajes (tanto reales como irreales) como una nueva forma de cosificación de la imagen femenina [16].
10. Tendencia de los *otakus* a buscar la inadaptación social, la tendencia hacia lo expresado por el término *dame* (no bueno) [16, 17]. La cultura *otaku* como forma de rebeldía ante los convencionalismos sociales [5].
11. El *anime* como forma de expresar la verdad de lo ocurrido en el conflicto bélico y también la insatisfacción sentida por la sociedad al abordar temas que son evitados en lo cotidiano [19-21].
12. Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra [30].

Veremos cuántas de estas características se ven reflejadas en las identidades de los personajes analizados y gracias a eso constataremos o desestimaremos nuestra hipótesis. Una de ellas, la número once, no sería comprobable mediante la comparación de las identidades de los personajes debido a que se basa en el soporte en el que se han realizado las obras analizadas.

Debido a ello, deberemos esperar a realizar el análisis de las obras propuestas y ver si se cumplen los rasgos restantes. En caso de ser así, podremos afirmar que este rasgo también se ve constatado.

3- LA IDENTIDAD DEL PERSONAJE EN NARRATIVA.

3.1- Definición de identidad en la investigación: conciencia y personalidad.

La palabra *identidad* puede desarrollar diversos significados y resultar un tanto ambigua. Al hablar del término en los objetivos ya hemos establecido que nuestra meta en esta investigación es desarrollar los significados del mismo dentro del ámbito de la narrativa audiovisual, por eso hemos descartado su valor como elemento dentro del estudio filosófico según las propuestas de algunos autores⁹⁵ al considerarlo fuera de nuestro ámbito de estudio. Para poder realizar una comparativa con los elementos constituyentes del movimiento *Superflat* a través del estudio de los personajes de la obra de Kon debemos aproximarnos a ella teniendo en cuenta dos de sus significados:

1. El propio conocimiento que una persona tiene de su propia existencia, esto es, su *conciencia*.
2. Y los rasgos que constituyen a un individuo o a una colectividad y que hacen que podamos distinguirlo de otros individuos o colectivos, esto es, su *personalidad*.

3.1.1- Conciencia y el criterio de la memoria.

El término *conciencia*, es definido en el *Diccionario de filosofía* de Brugger Walter, como «un saber concomitante (*conscientia*) acerca de la existencia psíquica propia y de los estados en que en un momento dado esta se encuentra» [Walter, 2005: 124]. Las dudas sobre la propia existencia están presentes, como veremos, en mayor o menor medida en los personajes creados por Satoshi Kon, y son las culpables de gran parte de los acontecimientos que se desencadenan dentro de sus obras. La seguridad de la propia existencia es determinante para poder hablar de la *identidad* de un individuo, puesto que esta no puede existir sin aquella: la duda sobre la propia conciencia puede traducirse como personajes inestables psíquicamente dentro

⁹⁵ Parfit, Locke, Bernard Williams, Leibniz, Kant, Hume, Frege, Wittgenstein y las teorías desarrolladas en los años cincuenta.

de un relato. Sobre la relación entre ambos términos, hemos encontrado en la *Enciclopedia Oxford de filosofía*, unas anotaciones muy interesantes realizadas sobre la teoría de Locke de la identidad personal:

Las personas son esencialmente capaces de autoconciencia. Su identidad debería ser analizada en términos de conciencia, que es normalmente interpretada como la tesis de que una persona se identifica con todo lo que ella es capaz de recordar como suyo propio: el criterio de la memoria [Honderich (Ed.), 2001: 527].

¿Cómo afecta este “criterio de la memoria” a los personajes de ficción? Ya hemos mencionado que un personaje de ficción no se trata de una persona real y que la reconstrucción del mismo, aunque necesaria, tiene que tener unos límites. Hay relatos en los que el recuerdo de los personajes puede afectar a la narración de la historia y muchos de los conflictos a los que el individuo debe hacer frente durante el desarrollo del relato tienen su origen en algún momento concreto de su pasado. Debemos considerar que elementos de la historia del personaje son importantes para el relato, es decir, determinar cómo su pasado diegético afecta al texto narrativo. Por otra parte, también tenemos que tener presente que la conciencia –y por lo tanto también dicho concepto de memoria– no tiene porque estar vinculado a un individuo, es decir, puede ser algo colectivo: «esta conciencia no está necesariamente ligada a un cuerpo o un alma» [Honderich (Ed.), 2001: 527]. Esto resulta de enorme importancia al estudiar los movimientos artísticos japoneses surgidos a partir de los noventa, los cuales señalan constantemente “el sentir de la sociedad japonesa”.

3.1.2- Personalidad: temperamento y carácter.

Además consideramos que el estudio de los personajes no puede verse reducido al concepto de *conciencia*. La *personalidad* es definida dentro de *Enciclopedia de la filosofía* de la editorial Garzanti como la «organización dinámica de los aspectos cognoscitivos, afectivos, motivaciones y volitivos del individuo» [VVAA, 1992: 755]; es decir, que constituye, como señala Sánchez-Escalonilla, «la esencia de un individuo y sin ella sencillamente no existe» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 332]. El autor, en una obra destinada a la creación de personajes dentro del relato audiovisual, menciona que en psicología los

dos principios integradores de la misma son el *temperamento* y el *carácter*. «la consideración de estos dos aspectos básicos permite un enfoque correcto a la hora de construir la psicología de un personaje» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 332]. La diferenciación de la *personalidad* en estos dos términos nos parece un enfoque muy acertado, no sólo para la creación de personajes –como hemos dicho, propósito del autor dentro de su obra–, sino también para su análisis: por un lado, tenemos una serie de principios fijos sobre los que se constituye la base de la misma (*temperamento*) y, por otro, podemos observar como las decisiones que lleva a cabo durante el relato acaban por definirle (*carácter*).

El autor definía el primero como «la dimensión innata y espontánea de la personalidad [...] pertenece al ámbito de lo somático y lo inmediato. No se escoge: lo prestan la naturaleza y sus misteriosos motivos, biológicos y genéticos» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 332]. Para determinar los distintos tipos que pueden determinar a los personajes de un relato de ficción el autor se basa en la teoría clásica de los temperamentos de Hipócrates –sanguíneo (extrovertido estable), flemático (introvertido estable), colérico (extrovertido inestable), melancólico (introvertido inestable)– y la combina con las cuatro actividades fundamentales del espíritu humano propuestas por Jung –las cuatro posibilidades, cada una de las cuales puede ser extrovertida o introvertida, son: reflexivo, sensible, perceptivo o intuitivo⁹⁶. No queremos extendernos más de lo necesario en la descripción de los mismos, ya que, desde nuestro punto de vista, son más útiles a la hora de crear un personaje que a la hora de analizarlo⁹⁷. Para nosotros no es relevante el cómo debería comportarse un personaje con un temperamento determinado, solo observar el resultado de la acción que ha llevado a cabo para:

1. Ver si esta tiene relación con otras que haya desempeñado durante el relato.

⁹⁶ «Las tipologías de Hipócrates y de Jung son fácilmente compatibles gracias al componente extroversión-introversión que guardan en común, y ofrecen al creador de historias una base mínima sobre la que crear personalidades» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 343].

⁹⁷ Al guionista el determinar como es el *temperamento* de un personaje le puede servir para establecer una línea de acción sobre como el personaje podría comportarse en una determinada situación: un personaje melancólico afrontaría un obstáculo de forma distinta a como lo haría un personaje colérico.

2. Observar si dicha relación de acciones puede ofrecernos un *rasgo* de dicho personaje.

En nuestra investigación los distintos temperamentos de un personaje no son tema de nuestra incumbencia; con todo, pueden ayudarnos a comprender mejor los motivos por los que un personaje se ha comportado de una manera u otra. Por eso, solo los tendremos en consideración soporte sobre el que se construye y moldea la personalidad de un personaje a través del carácter. Dicho esto, queremos resaltar la apreciación realizada por el autor sobre la dificultad de la variación del temperamento de un personaje. De entre todos los factores que pueden provocar dicha variación temperamental este destacaba las enfermedades, sobre todo las mentales. Estas son capaces de producir «una fractura en la raíz psicológica de la persona» [Sánchez-Escalonilla, 2014: 332], que en el caso de ciertos tipos de trauma –como esquizofrenias o personalidad múltiple –pueden afectar notablemente al análisis de un personaje. Las enfermedades mentales cobran una gran importancia en nuestro análisis debido a que algunos de los personajes presentan síntomas de enfermedades recogidas dentro del DSM-IV. Nosotros consideramos que la presencia de enfermedades graves sintonizan más con nuestro término de *conciencia* propuesto dentro de la investigación, así que tendremos en cuenta las consecuencias de las mismas en tanto en cuanto la manera que afecten a la memoria o a la percepción de la propia existencia que un personaje tenga de sí mismo. Teniendo esto en cuenta, nosotros nos centraremos más en las acciones desempeñadas por los personajes dentro del relato, las cuales se constituyen a través del *carácter* y son las que nos permitirán reconocer los *rasgos* que nos permitirán establecer la identidad de los mismos.

3.2- El concepto de rasgo y su constitución de la personalidad.

El término “rasgo” no es desconocido dentro de la narratología: Aristóteles lo empleo dentro de su *Poética* y desde entonces su aparición en los estudios de personajes ha sido constante. Chatman recoge en *Historia y discurso* la siguiente definición del autor J.P.Guilford: «Cualquier manera

distinguible y relativamente duradera en la que un individuo se diferencia de otro» [Chatman, 2013: 165]. Debemos esclarecer la identidad del personaje a partir de los rasgos presentes dentro del relato. Consideramos que estos pueden ser de dos tipos.

Por un lado están aquellos debidos a la influencia del temperamento y el desarrollo del carácter. Los “rasgos mentales”, como los denomina Chatman, que se obtienen a través de la agrupación de hábitos originados a partir de la repetición de acciones. Estos, como señala Bobes, «responden unas veces a su voluntad racional, y otras responde a las inclinaciones de sus sentidos, o de sus sentimientos, o de su inconsciente» [Bobes, 1993: 137, 138]. Chatman relaciona las acciones de este segundo tipo con el término *dianoia* (pensamiento) de Aristóteles: «lo que cruza la mente de un personaje en un momento específico y no su disposición moral general» [Chatman, 2013: 173] y a los rasgos con las acciones que se ajustan a dicha voluntad racional. El autor los clasifica, apoyándose en los enunciados de Gordon W. Allport, como «un gran sistema de hábitos independientes»⁹⁸ [Chatman, 2013: 167]. Un conjunto de acciones (una repetición de las mismas) con relación entre sí, pueden constituir un hábito⁹⁹ y el público será el encargado de establecer un rasgo a través de una serie de hábitos concretos. Los rasgos «existen al nivel de la historia: realmente todo el discurso está concebido para inspirar su aparición en la conciencia del lector» [Chatman, 2013: 170] y, por eso, deben de persistir durante una parte importante o la totalidad del relato. Aún así, los rasgos son independientes entre sí, y no tienen porque mantener siempre la coherencia con los hábitos, las acciones específicas o incluso con otros rasgos, algo que Chatman considera «totalmente fundamental para la teoría moderna del personaje» [Chatman, 2013: 167] ya que la combinación de rasgos contradictorios permite que un personaje pueda actuar de manera distinta a su

⁹⁸ Resulta muy gráfica la explicación de Gordon W. Allport mencionada por Chatman sobre la relación entre rasgo y hábito: «Si se puede demostrar que el hábito de lavarse los dientes...no tiene relación con el hábito de dominar a un comerciante, no hay posibilidad de que un rasgo común comprenda estos dos hábitos; pero si puede demostrarse que el hábito de dominar a un comerciante...está relacionado con el hábito de engañar a los guardias para poder pasar, se supone que existe un rasgo común de personalidad que incluye estos dos hábitos...» [Chatman, 2013: 166].

⁹⁹ Como señalaba Sánchez-Escalonilla, si los hábitos son buenos serán entendidos como *virtudes* y si son malos como *vicios* [Sánchez-Escalonilla, 2014: 333].

carácter, lo cual añade complejidad al mismo. Sobre la ambigüedad de los personajes Bobes menciona que el «psicoanálisis ha demostrado que la persona humana no es unidimensional y, bajo una apariencia más o menos controlada y racional, existe, como la parte oculta de un iceberg, una persona compleja y no siempre explicable» [Bobes, 1993: 137]. Si consideramos a los personajes como una imitación de las personas reales dentro del relato, es lógico contemplar esta ambigüedad de la personalidad en los personajes del relato moderno.

Pero hay otro tipo de rasgos que, a priori, no dependen directamente de las acciones de los personajes aunque pueden acabar por afectar a otras acciones o rasgos: los rasgos físicos. Aunque estos también puedan llegar a cambiarse en el relato, por ejemplo, a través de disfraces, operaciones o accidentes, lo habitual es que permanezcan constantes durante el mismo (de manera similar al caso de los temperamentos, que vienen dados de manera natural). Además, dichos rasgos físicos afectan a las acciones de un personaje y puede afectar a otros rasgos. Así, por ejemplo, un personaje “feo” puede sentirse más inseguro que otro “hermoso” o el trato que reciba por parte de otros personajes también puede ser distinto debido a su aspecto.

No podemos limitarnos a la consideración de los rasgos mentales puesto que, como señala Chatman, «los psicólogos en general no limitan el término, no parece que haya una razón especial para que la hagamos nosotros con respecto a los personajes ficticios» [Chatman, 2013: 165]. En la narrativa escrita, Bobes menciona como «los rasgos físicos han adquirido en la novela realista un valor fisionómico y son indicio del carácter del personaje, de sus hábitos psicológicos y de su actitud intelectual» [Bobes, 1993: 101]. La autora destaca además su utilidad a la hora de expresar sentimientos o actitudes y su papel como «signos físicos semiotizados» [Bobes, 1993: 131] que se organizan en oposiciones generalmente binarias que definen a los personajes en su conjunto. Nosotros creemos que en la narrativa audiovisual estos son aún más importantes, ya que el aspecto hace que los espectadores se formen una primera idea del personaje de manera mucho más expeditiva que en el caso de otros campos narrativos como la novela o el discurso radiofónico, por eso los

sumaremos a aquellos rasgos del carácter y los tendremos en cuenta al exponer la identidad de los personajes analizados.

3.3- Factores a tener en cuenta a la hora de seleccionar los rasgos.

A la hora de localizar los rasgos que constituyen la identidad de los personajes analizados en cada texto hay que tener en cuenta una serie de consideraciones. Bobes, dentro del ámbito del relato literario señala que la información obtenida sobre los personajes puede tener tres orígenes distintos para los lectores: 1) *Los ofrecidos por el narrador sobre los personajes*: la autora advierte que los datos que el narrador proporciona sobre el personaje “pueden estar mediatizados por la antipatía o simpatía que tiene respecto a sus criaturas, y que suelen mantenerse a lo largo de la obra” [Bobes, 1993: 78]; 2) *Los procedentes de otros personajes*: de acuerdo a las relaciones establecidas por los personajes entre sí, teniendo en cuenta que «los datos procedentes de otros personajes pueden cambiar de acuerdo con las relaciones que en cada momento mantengan y las transformaciones que experimenten: deben ser interpretados por el lector con precaución» [Bobes, 1993: 78, 79]; 3) *Los ofrecidos por el propio personaje al que tratamos de analizar*: ya que todos los personajes:

Utilizan una máscara, al menos parcial, ante los demás y todos resultan, desde la perspectiva en que se mueven, difíciles de interpretar en sus relaciones recíprocas, aunque sean claros para el lector [espectador, en nuestro caso], que está al tanto de sus varias facetas y cuando actúan con o sin máscara [Bobes, 1993: 138].

Además, la posición del personaje dentro del relato y las consecuencias de su comportamiento en el desarrollo de la historia acabarán por constituir la imagen global de su personalidad, como señala Sánchez-Escalonilla: “Mientras avanza el relato, la evolución de un personaje se ve influida de continuo por las peripecias del argumento y por las relaciones que

contiene” [Sánchez-Escalonilla, 2014: 331]¹⁰⁰. Esta última cita también afecta a la relación de los personajes señalada en el punto anterior; es decir, lo realmente importante a la hora de valorar los datos obtenidos de uno de los personajes (tanto de otros personajes como de ellos mismos) son su papel en el relato, su evolución y su propio *enmascaramiento* de su verdadera personalidad.

La autora señala que son «estas tres posibilidades y su diferente interpretación explican la complejidad de los juicios que se han formulado acerca de los personajes protagonistas de las obras más destacadas de la literatura universal» [Bobes, 1993: 79]. Por eso los datos que el espectador o el lector de un texto puede obtener de un personaje nunca serán objetivos puesto que dependen de uno de esos tres factores, es decir, son datos que se encuentran siempre subjetivados dentro del relato. Aún vamos a ir más lejos: puesto que el narrador¹⁰¹ es el encargado de hacernos llegar la historia, la relación que se establece entre dos personajes no será la relación “real” que se podría suponer tendrían entre ellos sino la “impresión de dicha relación real” que el narrador cree o supone que tendrían. De igual manera, salvo en el caso del narrador *autodiegético*, las acciones de un personaje en un relato habrán sido reinterpretadas por el conocimiento de ellas que tiene el narrador y la explicación de las mismas ofrecidas en el texto serán interpretaciones más o menos exactas llevadas a cabo por el mismo. Así que podemos afirmar que los datos obtenidos en un texto sobre los personajes se encuentran siempre *focalizados*.

¹⁰⁰ Esta cita se parece a otra enunciada por Garrido: “La tarea de dotar a un personaje de identidad se realiza de forma gradual y, de hecho, no se consume hasta que el escritor pone el punto final” [Garrido, 2007: 77].

¹⁰¹ No se debe confundir el narrador con el autor de un texto. El autor, como señala Sánchez Navarro, es “una entidad real y empírica” [Sánchez Navarro, 2005: 24]; pero la función de enunciar el discurso recae en la figura del narrador que se encumbra como autor textual en la ficción. Es una creación del autor real “en el que pueden proyectarse actitudes ideológicas, éticas, culturales y de cualquier otra clase, en una serie de relaciones autor/narrador que se resuelven en un marco muy amplio de opciones” [Sánchez Navarro, 2005: 24]. Sánchez Navarro señala tres modelos de narrador: *autodiegético* (narra sus propias experiencias), *heterodiegético* (el que relata la historia no forma parte de ella) y *homodiegético* (el narrador, aunque no ha sido el protagonista de los acontecimientos narrados, si ha estado presente en el universo diegético del relato que enuncia).

3.4- La focalización.

El término *focalización* fue propuesto por Genette [1989: 244-248] para mencionar la relación entre un personaje y el narrador. El autor evitó los términos *visión, campo y punto de vista*¹⁰² y propuso el término focalización, basado en la expresión de los autores Brooks y Warren *focus of narration*. El autor señaló como el narrador puede saber más, menos o lo mismo¹⁰³ que un personaje en relación a los sucesos¹⁰⁴ narrados. Pero el narrador no solo es el encargado de enfocar el relato y establecer la relación cognitiva entre los personajes y el espectador, también determina “la posición que adopta en relación con el protagonista cuya historia relata” [Gaudreault; Jost, 1995: 153]. Es decir, al hablar de la focalización, creemos que no debemos limitarnos a la relación cognitiva entre narrador y personaje, sino que, como hemos indicado arriba de acuerdo a las advertencias de Bobes, también debemos considerar los sentimientos que este despierta en aquel.

Sobre el término *focalización* es necesario tener en cuenta las apreciaciones realizadas dentro del relato audiovisual por los autores Gaudreault y Jost, los cuales advierten de la necesidad de diferenciar entre lo que el personaje “conoce”, lo que el personaje “ve” y lo que el personaje “escucha” en el relato. Los autores plantean «la separación de los puntos de vista visual y cognitivo, dándoles a cada uno un nombre» [Gaudreault; Jost, 1995: 140], de la misma manera que especifican que el cine trabaja en dos registros, el visual y el sonoro, permitiendo también establecer un “punto de vista” sonoro «a todo lo que es audible» [Gaudreault; Jost, 1995: 140]. De esta forma diferencian entre: *ocularización* (lo visual), *auricularización* (lo sonoro) y

¹⁰² Los cuales en el relato audiovisual pueden generar todavía más confusión que en el relato literario.

¹⁰³ La relación de conocimiento entre ambos puede derivar en tres tipos distintos de relato: *no focalizado* o *de focalización cero*: el narrador es “omnisciente” puesto que su conocimiento es superior al de cualquier personaje; *focalización externa*: no se permite al espectador conocer lo que piensa el personaje y *focalización interna*: desde el punto de vista de uno o varios personajes y que puede ser de tres tipos *fija* (un personaje filtra los sucesos del relato), *variable* (el punto de vista cognitivo –el personaje focal– se va alternando de un personaje a otro a lo largo del relato, mostrando sucesos distintos) y *múltiple* (cuando un mismo suceso se muestra filtrado por varios personajes).

¹⁰⁴ Por *sucesos* entendemos cambios de estados dentro del relato o *acontecimientos*, que cuando son llevados a cabo por un personaje reciben el nombre de *acciones* [Chatman, 2013: 59].

focalización (lo cognitivo)¹⁰⁵. La *ocularización* representaría la «relación entre lo que la cámara *muestra* y lo que el personaje supuestamente *ve*» [Gaudreault; Jost, 1995: 140]. Los autores distinguen tres tipos: *interna primaria*, *interna secundaria* y *ocularización cero*. En la primera se sugiere la mirada sin llegar a mostrarla, esto se lleva a cabo mediante el empleo de técnicas que remitan al espectador la presencia de uno de los personajes detrás del punto de vista ofrecido por la cámara¹⁰⁶. La segunda se refiere a lo que ve uno de los personajes, pero consiguiendo en el espectador esa impresión gracias a la utilización del *raccord* de mirada. La tercera no ofrecería el punto de vista de ningún personaje, como señalan Gaudreault y Jost:

Es un puro *nobody's shot* [...]. El plano remite entonces a un gran imaginador, cuya presencia puede ser más o menos evidenciada. Se pueden distinguir varios casos:

- a) La cámara puede estar al margen de todos los personajes, en una posición no marcada [...]
- b) La posición o movimiento de la cámara pueden subrayar la autonomía del narrador en relación a los personajes de su diégesis [...]
- c) La posición de la cámara también puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística, que primordialmente revela más bien al autor [Gaudreault; Jost, 1995: 144].

Sobre la *auricularización* los autores advierten al analista de varias dificultades para poder establecer la posición auditiva de un personaje. Estas complicaciones provienen de la propia naturaleza sonora, la cual carece de dimensión espacial al contrario que la imagen. Por eso es complicado establecer la procedencia de un sonido determinado dentro de un encuadre o

¹⁰⁵ La relación y el desequilibrio entre los tres permite generar situaciones de descompensación cognitiva que ayudan al narrador audiovisual a provocar suspense en el espectador. Gaudreault y Jost ponen como ejemplo la escena del pasillo de *Marnie la ladrona* (*Marnie*, Alfred Hitchcock, 1964) en la que el espectador creía que la protagonista iba a ser descubierta por otro personaje debido al sonido para, momentos después descubrir que dicho personaje que podía haberla oído estaba sordo.

¹⁰⁶ Este tipo de *ocularización* recuerda en el discurso audiovisual el concepto de *deícticos* propio del discurso literario. Estos es «marcas, indicadores que remiten de entrada al locutor» [Gaudreault; Jost, 1995: 50]. Jost señaló seis marcas dentro del relato en las que la subjetividad de una imagen audiovisual resultaba clara para el espectador: el temblor de la cámara, la sombra del personaje (sin ver al que la proyecta), el punto de vista de un personaje sobre o por debajo de la línea de horizonte, el ubicar la imagen de manera que parezca observada a través de un obstáculo (cerradura, ventana, etc.), la aparición de una parte del cuerpo en primer plano (o los efectos que suponen un anclaje en la visión de un personaje: desdoblamiento de la imagen por efecto del alcohol, por ejemplo) o subrayando la presencia de un objeto en primer plano.

separar que sonidos pertenecen al ambiente de un personaje o al de otro. Esto también es señalado por Chion cuando avisa que en el cine «no hay continente sonoro de los sonidos ni cosa análoga, para ellos, a ese continente visual que es el marco» [Chion, 2008: 70]. Otro de los inconvenientes de esta carencia espacial es la inteligibilidad de los diálogos, la cual puede comprometer la posición auricular de los personajes del film. A pesar de todo, los autores dividen la *auricularización* en tres tipos: *interna secundaria*, *interna primaria* y *cero*. La primera depende del montaje y/o la representación dentro de la imagen, que se ocupan de mostrar la información al espectador de lo que escucha el personaje¹⁰⁷. La segunda no da referencia visual al espectador, por lo que se recurrirá a ciertas deformaciones del mismo o incluso al uso de los silencios para tratar de que este empatice con lo que oye un personaje. El tercero de los casos se produce cuando en aras de la inteligibilidad el sonido deja de estar transmitido por una instancia diegética.

En el cine la *focalización*, la relación entre lo que conoce el narrador, los personajes y el espectador, depende de los otros dos focos visual y sonoro¹⁰⁸. Debido a eso, la relación entre ellos ofrece tres tipos de *focalización* cinematográfica:

La primera sería la *focalización interna*, en ella el relato se restringe al nivel de conocimientos de un personaje concreto, es decir: el personaje deberá estar presente durante un suceso determinado o aclarar cuáles son las fuentes que le han reportado la información sobre el mismo. Gaudreault y Jost aclaran, y nosotros estamos de acuerdo con ellos, que no es necesario compartir su mirada: «bien al contrario. En la mayoría de los casos, efectivamente, si la película utiliza la *ocularización interna primaria*, hay al menos una cosa que

¹⁰⁷ Como señalan los autores, este tipo de *auricularización*, al basarse en la imagen, existía incluso antes de la invención del cine sonoro. Para ello solamente hacía falta utilizar un plano del objeto que provoca un sonido a continuación de un plano del personaje reaccionando a dicho sonido.

¹⁰⁸ Gaudreault y Jost señalan como el valor cognitivo aportado por la *ocularización* depende en gran medida de la puesta en escena y del decorado. Por ejemplo, con un personaje que desconoce lo que ocurre a su espalda, mientras que el espectador, gracias al tipo de encuadre y la disposición del escenario, sí puede saber que ocurre en segundo término. Por otra parte, destacan el papel desempeñado sobre el valor cognitivo por las voces en *off* y *over* en el caso de la *auricularización*. Estas provocan que la atención del espectador sea fijado por el verbo en vez de por la imagen.

nosotros desconocemos y el personaje supuestamente conoce: su apariencia física y su identidad» [Gaudreault; Jost, 1995: 149]. La voz *over*, asocia la *focalización interna* a *ocularizaciones cero* apoyadas por *ocularizaciones internas secundarias* basadas en el *raccord*, por eso lo más importante para determinar la información manejada por el espectador «no es tanto la perfecta correspondencia entre lo que ha visto un personaje y lo que sabe, como la coherencia global del montaje» [Gaudreault; Jost, 1995: 149]. Hay que prestar atención, dentro de la focalización interna, a los momentos en los que el relato ofrece informaciones que no pueden ser del conocimiento del personaje que filtra el valor cognitivo del mismo. Gaudreault y Jost emplean el término *paralipsis* de Genette para señalar esa incongruencia informacional dentro de la narración. Queremos señalar que en la *focalización interna* consideramos de gran importancia también el conocimiento del personaje de que dispone el espectador porque la búsqueda de sus rasgos habrá configurado la impresión que este tiene sobre el mismo. Así, un relato filtrado por un personaje que el espectador considere “mentiroso”, por ejemplo, no tendrá para el público de un texto audiovisual la misma veracidad que el de otro que haya demostrado mayor integridad. Esto vuelve a remitirnos a las consideraciones de Bobes sobre la procedencia de los rasgos dentro del texto a analizar.

El segundo tipo de *focalización* al que hacen referencia los autores es la *focalización externa*, la cual, recordamos, es la que nos niega el conocimiento *en relación a lo que piensa o conoce un personaje*. Pero en el cine tenemos que distinguir claramente que dicha “exterioridad” no tiene que estar relacionada con la exterioridad de la cámara con respecto al punto de vista del personaje. Como mencionan Gaudreault y Jost, de ser así «desde el momento en que no estuviera en *ocularización interna primaria*, no podría estar más que en *focalización externa*» [Gaudreault; Jost, 1995: 150]. A pesar de todo, como ya hemos señalado en la focalización interna, Las voces en *off* y *over* pueden aportarnos información sobre lo que pasa por la mente del personaje pero, incluso aunque esta no esté presente, el espectador puede obtener información sobre sus sentimientos gracias a la observación de sus gestos y de su actuación:

La exterioridad, para ser pertinente desde el punto de vista de la distribución de las informaciones narrativas, debe conllevar una restricción de nuestro saber en relación al del personaje que acabe produciendo efectos narrativos [...] la focalización externa nunca es tan grande como cuando nos muestran una retención de información [Gaudreault; Jost, 1995: 150].

En la focalización externa en cine cobra gran importancia la planificación de los planos, que es la encargada de provocar un desequilibrio cognitivo que impida al espectador acceder a la información que está en conocimiento del personaje¹⁰⁹.

Por último señalan la *focalización espectral* en la que el narrador otorga al espectador más información de la que poseen los personajes. Como hemos mencionado, la escenografía y la posición del encuadre resultan fundamentales; pero Gaudreault y Jost destacan también la importancia del montaje alterno a la hora de poder desarrollar este tipo de focalización.

3.3- La importancia del nombre en el relato.

Las consideraciones de Bobes, así como el papel de la focalización en el relato audiovisual nos ayudarán a poder interpretar los datos encontrados; pero debemos de tener en cuenta que estos, de manera individual, no sirven para constituir la identidad del personaje de ficción. Como afirma Chatman, el *nombre* es el encargado de dar consistencia al personaje de ficción: «aunque se olviden los rasgos de un personaje, la sensación que tenemos de su unicidad casi nunca pierde fuerza» [Chatman, 2013: 168]. Es él el encargado de unificar todos los rasgos, convirtiéndose, como señala Garrido en: «un comodín que permite aludir con un solo término a un conjunto de rasgos» [Garrido, 2007:84] o, como indica Barthes, en «un instrumento de intercambio: permite sustituir por una unidad nominal una colección de rasgos planteando una relación de equivalencia entre el signo y la suma» [Barthes, 1980: 78]. Estamos de acuerdo con el autor al considerar el nombre –da igual si es un

¹⁰⁹ El ejemplo ofrecido por los autores nos parece bastante gráfico: la escena de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) en la que el asesino baja a su madre al sótano: la planificación hace que el espectador observe la escena, pero no tenga acceso a la misma información que tiene el personajes de Norman Bates.

nombre propio o la propia consideración de yo (el cual, ya no sería un pronombre sino «el mejor de los nombres» [Barthes, 1980: 56]– como el elemento catalizador de los distintos rasgos y el delimitador de la identidad:

El personaje se presenta en principio como un nombre vacío sobre el que se acumulan datos y actuaciones. El nombre garantiza la unidad de las referencias que, a lo largo del discurso, se hagan sobre el personaje y que lo sitúan como sujeto de acciones y atributos. El lector debe construir las diferentes unidades “personaje” por los signos de coherencia que el narrador va dando en forma discontinua [Bobes, 1993: 77]¹¹⁰.

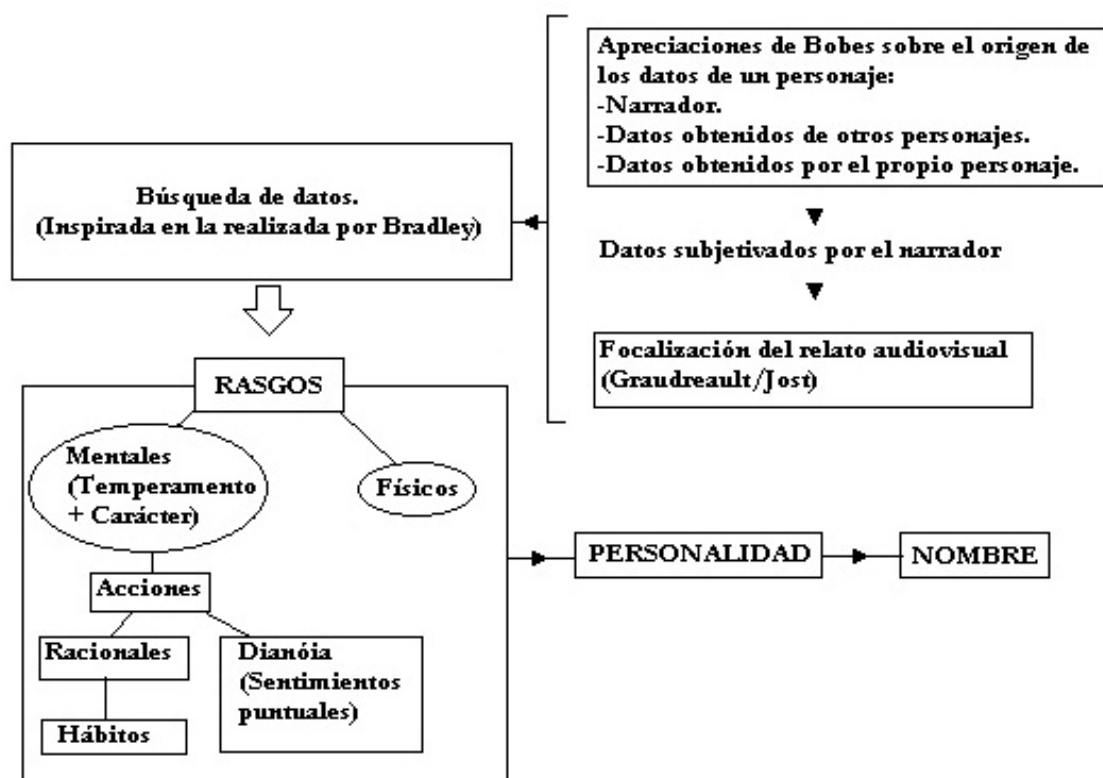
Como advierte la autora, esto se cumple siempre y cuando el personaje no se trate de un arquetipo o prototipo de personaje, es decir, un personaje plano que ya tuviese un significado previo de sus acciones antes de ser presentado en el relato. En el caso de nuestra muestra, el nombre, como comprobaremos dentro de nuestro análisis, también anticipa al espectador rasgos sobre el carácter de los personajes o de su papel dentro del relato. Por último, sobre el concepto de nombre, solo nos queda señalar que la función de este no es solo denotativa, ya que también ofrece una primera fuente de información sobre el personaje que puede abarcar desde su origen a su posición social o, como es el caso de los textos de nuestra muestra, revelar características más complejas asociadas al personaje o a su papel en la trama.

3.6- Esquema de análisis de la identidad de los personajes.

Una vez consideradas las apreciaciones de Bobes sobre la procedencia de los rasgos de los personajes en el discurso literario y habiendo establecido que en el discurso audiovisual estos dependen de la *focalización*, la *ocularización* y la *auricularización* señaladas por Gaudreault y Jost, podremos proceder a realizar una búsqueda de los mismos para así poder descifrar cuál es el *carácter* de los personajes que analizaremos en nuestra investigación. Para ello nos inspiramos en los análisis desarrollados por A. C. Bradley y descritos por Chatman en *Historia y discurso*: «su método es sencillo

¹¹⁰ La autora volverá a insistir en esto en otra de sus publicaciones, volviendo a insistir en que un personaje de un texto es: «presentado con un nombre generalmente vacío, de valor denotativo, va llenándose de contenido mediante sus acciones, sus palabras y relaciones» [Bobes, 1998: 156].

y efectivo. [...] un cuidadoso repaso del texto, especialmente en los puntos en los que la tradición puede habernos cegado con actitudes simplistas» [Chatman, 2013: 183] para analizar de un personaje lo que «hace y no hace, dice y no dice, lo que le dicen y lo que dicen de él, para “interpretar” y especular sobre estos datos» [Chatman, 2013: 184]. De esta forma podremos establecer cuáles son los rasgos de cada uno de ellos, tanto mentales (temperamento y carácter expresados mediante acciones de los personajes – tanto las que se constituyen en hábitos como las que Aristóteles denominó *dianoia*) como físicos (aquí también incluiremos los símbolos que la propia narración ofrece a lo largo de los textos) para así poder establecer cómo son sus personalidades, las cuales se engloban bajo el valor denotativo del *nombre*. Así pues, en nuestro análisis aplicaremos el siguiente esquema:

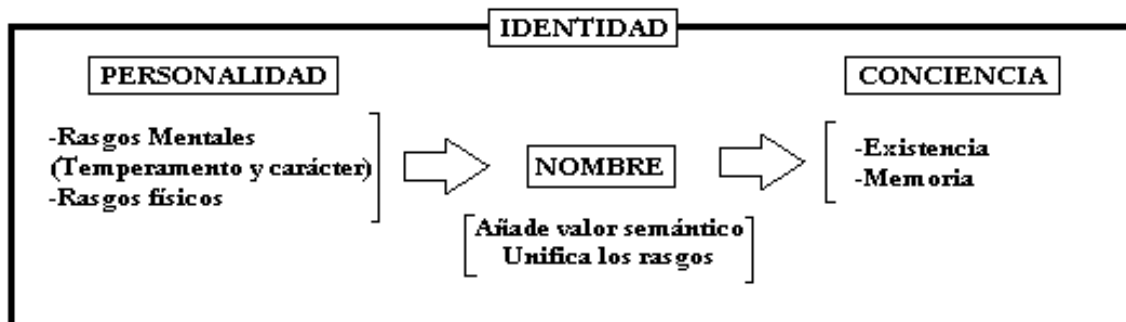


En cuanto a la *conciencia*, como ya hemos adelantado, hace referencia a la capacidad de un individuo de percibir su propia existencia, se configurará a partir del establecimiento del esquema anterior. Al hablar de la misma tendremos en cuenta también un factor temporal representado mediante la memoria: el tiempo transcurrido en la vida de una persona desde que empieza

a percibirse como un individuo concreto. En la conciencia se recogen los cambios que experimenta un individuo a lo largo de su vida y su propia imagen a lo largo de la misma. En el caso de los personajes de ficción, sobre todo cuando la psique del personaje tiene un peso importante dentro del relato, y la valoraremos de acuerdo a tres aspectos:

1. El reconocimiento que el personaje realiza de sí mismo.
2. El estado en el que su conciencia se encuentra en ese momento determinado.
3. El peso de su pasado y como afectan sus estados pasados de conciencia en su estado actual.

En este momento el estudio de la identidad de cada personaje quedaría completamente cerrado. Una vez definidos sus rasgos y elaborado un visión de conjunto de los mismos de acuerdo al siguiente criterio:



Este esquema, una vez aplicado y elaborado a cada uno de los personajes, nos permitirá observar de manera precisa y ordenada:

1. Los principales rasgos de cada personaje.
2. El enfoque que cada uno de ellos tiene de su propia conciencia y descubrir si presentan una alteración de la misma ya sea mediante la duda de su propia existencia o la percepción que tienen de sus recuerdos.

4. ANALISIS PERFECT BLUE.

4.1- Análisis de la identidad de los personajes.

4.1.1- Mima Kirigoe.

Este personaje es una chica joven que se sitúa entre la adolescencia y la madurez (debe de rondar cerca de los dieciocho años). Es muy atractiva, de pelo corto y negro, y trabaja como cantante principal de un grupo *idol*¹¹¹ japonés. Vende a sus seguidores una imagen de inocencia y pureza, al mismo tiempo que estos la ven, más que como a un ser humano, como un personaje propio de las tendencias *bishojo* y *lolicom* [página 60]. De hecho, la primera información que tenemos de la muchacha en el relato se encuentra *focalizada* a través de sus seguidores mientras se nos muestra cartel con su foto situado detrás de estos [00:01:00]. Está totalmente cosificada por aquellos que la apoyan. Debido a que los grupos *idol* no resultan, en palabras de su representante, tan rentables como hace unos años [00:23:44], este la convence para que abandone su carrera como cantante y se plantee el comenzar una nueva carrera como actriz: «tiene más madera de actriz que como cantante» [00:04:28]. Podemos observar en el relato que esto es cierto: al principio de la película unos mirones presentes en un rodaje se preguntan quién es ella [00:28:30] y al final de la narración, cuando ya ha triunfado como actriz, la gente sí que la reconoce [01:17:23]. Con esto comprobamos que el mercado en el que se mueve Mima, el de los grupos *idol* y la subcultura *otaku*, no es tan extenso como podría parecer. Ella es todavía una muchacha bastante inexperta y la decisión de cambiar de profesión hace que empiece a sentir angustia y miedo al no saber si la decisión de abandonar su antiguo sueño es la correcta o no. Esto se nos introduce al analizar el nombre de la protagonista: la escritura japonesa del nombre es 霧越 (Kirigoe) 未麻 (Mima). El apellido de la

¹¹¹ Los grupos de música *idol* son conjuntos de música *pop* en los que se presta más atención a la venta de la imagen de sus integrantes que a la calidad de sus canciones. Cada uno de sus miembros es casi como una especie de “figura” cuya imagen es lo que quiere ver el público. En los grupos femeninos las chicas suelen empezar a cantar desde muy jovencitas, en torno a los catorce, quince años y dependiendo del grupo su fama puede ser menor o mayor: conocidos en todo el país o en ámbitos más concretos –como en el caso de la película–. Algunos de los grupos *idol* más famosos en Japón en la actualidad son *AKB48*, *Morning Musume* o ももくろ (Momokuro).

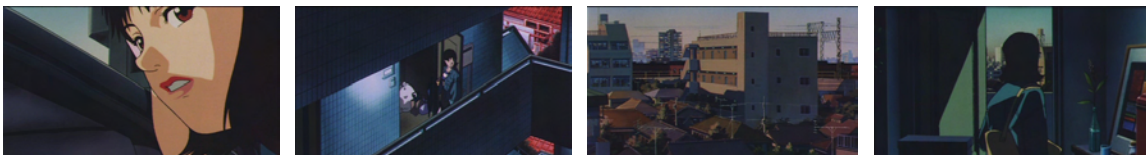
protagonista está constituido por los *kanjis* de “niebla” (霧, “kiri”) y de “atravesar” (越, “goe”). “Atravesar la niebla” es, de manera metafórica, lo que hace la protagonista de la película cuando, tras sentirse perdida y dudar de su propia conciencia, intenta encontrarse a sí misma y afianzar su identidad. En el caso del nombre, su traducción sería más complicada. Los *kanjis* que lo conforman serían “todavía”, “aún no”, “hasta ahora” (未, “mi”) y “lino”, cáñamo”, “entumecerse” (麻, “ma”). Kon tiene costumbre de ofrecer pistas de la trama o identificar a sus personajes con los nombres que les otorga –el mejor ejemplo de esto lo veremos en la serie *Paranoia Agent*– por lo que una traducción posible podría ser con los significados de “aún no” o “todavía” con el de “entumecer”, algo que también podría relacionarse con la trama; pero no podemos afirmarlo con certeza (sobre todo porque el significado de entumecerse es menos común que el de “lino” o “cáñamo”).

A ella le gusta su profesión como cantante, como observamos cuando al volver a su casa en el metro tararea y baila una de sus canciones [00:03:05]. También lo percibimos cuando habla con su madre por teléfono y se entristece cuando su madre le pregunta si cantar no es lo que hacía mejor [00:12:02]. Pero, al mismo tiempo, vemos como también siente fascinación por la profesión de actriz cuando alaba el trabajo de su compañera de reparto [00:15:11]. A pesar de todo, vemos como la decisión de convertirse en actriz le plantea serias dudas. Estas se hacen evidentes en un momento del relato después de que la chica rueda una escena de alto contenido erótico en la que violan a su personaje: «¡por supuesto que no quería hacerlo! ¡Pero no quería causar problemas a la gente que me trajo hasta aquí!» [00:37:08]. Podemos ver su carácter inseguro y sus dudas en la secuencia de su primer día de trabajo como actriz. A pesar de solo tener una línea de texto, no deja de repetirla debido a los nervios: «¿Quién eres?» [00:15:31]. Además, la vemos totalmente desamparada justo antes de rodar el plano, sensación que se nos transmite a los espectadores a través de *ocularizaciones secundarias* de la protagonista:



Perfect Blue 1. Mima se siente aislada en su primer rodaje, algo que se puede apreciar perfectamente en la última imagen de la secuencia. Además, al mirar en todas direcciones, cree ver la imagen de Uchida en el set, con lo que sus temores y su paranoia aumenta.

Su ansiedad aumenta debido a que la muchacha se siente observada. Nosotros sabemos mediante *focalización espectral* respecto a ella que es posible que así sea, puesto que vimos a un hombre pendiente de ella durante su último concierto. Pero ella no tiene motivos para creerlo más que su propio miedo y paranoia:



Perfect Blue 2. Durante la secuencia veremos en numerosas ocasiones como siempre que la muchacha siente miedo la cámara se posiciona desde el interior de la vivienda apuntando al exterior. De la misma manera, cuando tiene su habitación de fondo en el plano vemos que es en las situaciones en las que el personaje se encuentra más relajado.

Su sensación de temor se incrementa cuando empieza a recibir amenazas de alguien que no aprueba su decisión de abandonar su carrera como *idol*: recibe un fax en el que la llaman traidora [00:12:56] y una carta bomba a su lugar de trabajo que hiere a su representante [00:18:20]. Poco a poco no puede sentirse segura ni siquiera en su propia habitación [00:11:13], la cual representa para la protagonista una especie de refugio del mundo

exterior¹¹² (cierra las cortinas de la misma nada más recibir el fax [00:13:08]). Esta evoluciona a medida que lo hace ella. Esto nos recuerda las anotaciones realizadas por varios autores que representan perfectamente la relación que tiene Mima con su entorno así como la imagen que esta tiene de sí misma:

A girl's private room became her sanctuary, separating her from the rest of the world, encouraging her identification with cute objects, and impelling her to protect the self-image of the "cute, innocent I". In that process, the word *kawaii*, meaning "cute", began to incorporate its classical meaning, *kawaisô* (pitiful). Ôtsuka argues that a girl's perception of herself as "cute" and the "innocent (pitiful) I", who survives only in the security of a closed room, encourages a closed mode of communication in which its participants share a homogenous emotional time-space, excluding others from their haven. Ôtsuka maintains that the closed communication is complicit with the imperialistic structure of control that rules by empathy¹¹³ [Matsui, 2005: 210].

Este es el aspecto que presenta en su primera aparición:



Perfect Blue 3. El plano de la izquierda es un plano general de su habitación, mientras que el de la derecha es el reflejo de la misma en uno de los espejos. Esta habitación reflejada anticipa de forma simbólica, las futuras habitaciones de Mima surgidas como imitación de la verdadera, primero en una realidad virtual (la web *La habitación de Mima*) y luego en un plano real (la casa de Rumi).

¹¹² Esto recuerda al mismo deseo de aislarse de la realidad que, según varios autores, presentan los jóvenes localizados dentro de los movimientos *otakus* (literalmente, "su casa", haciendo referencia precisamente a ese recogimiento del mundo exterior y la realidad). En la película podemos observarlo también en los personajes de Uchida y de Rumi.

¹¹³ La habitación de una chica es su santuario, la separa del resto del mundo, alentando su identificación con objetos monos, e impulsándolas a proteger su propia imagen de "ser bonita e inocente". En ese proceso, la palabra *kawaii*, significando "mono", comenzó a incorporar su sentido clásico, *kawaisô* (lastimoso, merecedor de compasión). Ôtsuka señala que una chica tiene de sí misma una percepción de "mona, bonita" e "inocente" (necesitada de compasión), de alguien que sobrevive solo en la seguridad que le otorga una habitación aislada y que fomenta una comunicación cerrada en la que los participantes comparten un tiempo y espacio homogéneos y excluyen a otros de su propia guarida. Ôtsuka mantiene que esta comunicación cerrada está relacionada con una estructura de control de carácter imperialista que se rige por empatía [Traducción propia].

Es una habitación en la que abundan los motivos de estética *kawaii* como los peluches, los cojines con forma de corazón, dibujos de pececillos en las cortinas, una pecera con peces auténticos y, sobre todo, la presencia dominante en la pared de un poster de *Cham* que simboliza que esta era su habitación en sus tiempos como cantante.

Tras hacerse a la idea de que ha cerrado una etapa en su vida, vemos como empieza a cambiar la decoración de la misma. Quita el poster de la pared y tira sus recuerdos de su época anterior mientras dice: “adiós a la Mima *idol*” [00:10:42]. Este cambio en la misma se volverá a observar cuando llegue a su casa después de rodar la escena de la violación: al llegar a casa verá como sus peces han muerto [00:36:29]. En la narración se vincula la pérdida de su imagen “pura” con la muerte de los peces, es decir, con la pérdida de su inocencia, con el dejar atrás su adolescencia (a cual a su vez vinculan con su profesión de *idol*) y empezar a asentarse en la madurez (vinculada a su decisión de convertirse en actriz, tomando decisiones difíciles en el proceso). El cambio volverá a producirse cuando Mima, aislada de la realidad debido a su relación con el mundo a través de Internet, se encuentre en una habitación casi a oscuras y apenas iluminada por la luz de la pantalla del ordenador, de forma que recuerda a la habitación de Uchida, como veremos más adelante:



Perfect Blue 4. A la izquierda Mima cuando sufre el momento más álgido de su crisis de identidad. A la derecha el momento en el que descubre que sus peces han muerto, justo después de volver de rodar la escena de la violación.

Sus temores y sus dudas aumentan cuando descubre la existencia de un página web llamada *La habitación de Mima* [00:09:11] en la cual alguien se hace pasar por ella. La persona que escribe en la página la conoce muy bien. Comenta anécdotas de su vida de *idol*, cosa que en un primer momento la

divierte; pero en seguida se asusta cuando comprueba que la información publicada son cosas muy personales que solamente ella o alguien muy allegado podría saber [00:21:59]. Al final, poco a poco, irá surgiendo en su cabeza de que aquella que escribe la página web es la autentica Mima y que su vida y ella misma no son reales [00:55:03], como vemos cuando al ver que en la página han escrito que Mima estuvo en Harajuko ella diga: «así que estuve en Harajuku» [00:55:12].



Perfect Blue 5. Mima leyendo lo que ha hecho durante el día.

A todos estos factores, se añade el hecho de que sus antiguas compañeras de *Cham* empiecen a triunfar como cantantes y parezca que al grupo le vaya mejor sin ella [00:27:01]. Además, el personaje que interpreta en la serie sufre un trastorno disociativo de la identidad [01:00:55], definido en el *DSM-IV* como «la existencia de dos o más identidades o estados de la personalidad. Al menos dos de estas identidades o estados de la personalidad controlan el comportamiento del individuo de modo recurrente, y existe una incapacidad para recordar información personal importante» [VVAA, 2004: 185]. Todo esto hará que empiece a sufrir alucinaciones, que compartimos con ella mediante *focalización interna*: ve un doble suyo fantasmal vestido con su uniforme del grupo *cham*. Estas alucinaciones¹¹⁴ visuales y sonoras nos indican que la muchacha puede haber desarrollado un trauma psicológico: su “doble” la acusa de haberse convertido en una mujer “manchada”, que ya nunca más podrá volver a ponerse bajo los focos (el motivo de los focos se repite a lo largo

¹¹⁴ El mismo manual diagnostica el *trastorno psicótico breve* cuando los síntomas psicóticos – uno de dichos síntomas son las alucinaciones– tienen un inicio súbito y no duran más de un mes. También señalan que suele aparecer en la adolescencia o principio de la edad adulta (Mima se sitúa entre ambas) y que pueden ser desencadenadas por un suceso grave, como los arriba expuestos. Por otra parte, el *trastorno esquizofreniforme* tiene una duración de entre uno y seis meses. En ninguno de los dos, al contrario que en la esquizofrenia, tiene que haber un deterioro social o laboral. También en ambos es posible la recuperación una vez sobrepasado el episodio [VVAA, 2004: 147-149].

de todo el relato y es asociado al momento en que la *idol* sale al escenario [00:02:33]).



Perfect Blue 6. A la izquierda vemos la primera alucinación de Mima que se produce al decidir que rodará la escena de la violación. Al principio solo ve a su doble en los reflejos de los cristales. A la derecha, después de rodar la escena, vemos como su doble se materializa y se mueve libremente por su realidad.

Poco a poco, la muchacha empieza a creer que su yo consciente no es la única personalidad que tiene: existe otra Mima dentro de ella que todavía quiere vivir trabajando como *idol* y que se está apoderando de su realidad. Esta doble conciencia es representada en el relato a través del motivo de los espejos y el reflejo de la protagonista:



Perfect Blue 7. En la imagen de la izquierda vemos el reflejo de Mima en la pantalla del ordenador, como un símbolo de la realidad falsa creada a través de Internet. En la imagen central vemos su imagen multiplicada a través de una cámara de vídeo en una tienda, enseñándonos de forma gráfica como se siente la protagonista. La imagen de la derecha corresponde a un momento del rodaje de la serie de televisión en la que trabaja, cuando al decir las líneas de su personaje con doble personalidad sustituye el nombre de este por el suyo.

Su crisis de conciencia se agrava cuando empiezan a asesinar personas que tienen relación con Mima y que estaban implicadas en su cambio de profesión: el guionista que escribió la escena de la violación [00:30:47], el fotógrafo que le hizo fotos posando desnuda [00:45:03]. La chica empieza a creer que quizás pueda haber sido ella la causante de los crímenes, como cuando encuentra ropa manchada de sangre en su casa [00:58:43], que debió de ser puesta ahí por Rumi durante una de las visitas a casa de la muchacha

(algo que no llegamos a ver pero que podemos deducir a posteriori). Poco a poco, empieza a entremezclar sus sueños, sus recuerdos, las escenas del rodaje y su vida cotidiana [00:52:39].



Perfect Blue 8. De izquierda a derecha: imagen de la escena de la violación; Uchida muerto después de intentar violarla en el mismo sitio en que se rodó la escena; uno de los muertos en la ficción de la serie televisiva en la que trabaja (también en el mismo lugar) y una alucinación en la que Mima ve al actor que hace de muerto con los rasgos físicos de Murano.

Mima es una chica que se enfrenta a la decisión de romper con su imagen de *idol*, y la visión de la misma de *lolicom* que lleva asociada, o convertirse en una actriz madura, aún teniendo que tomar decisiones difíciles que lapiden su imagen infantil. La suma de los otros factores enunciados agravan la angustia que eso le provoca y sufrirá una crisis en su identidad que se manifestará en su *conciencia* a través de la creencia de que realmente es dos personas distintas. El hecho de empezar a retraerse a través de Internet hará que su vida empiece a complicarse, dudando entre lo que es auténtico y lo que solamente existe en su cabeza, mezclando todas las facetas imaginadas (la vida descrita en la página web y su trabajo de actriz) dentro de su vida real. Al final del relato, después de abandonar la ilusión creada a través de las redes sociales, la chica ha sido capaz de superar sus temores y conseguir reafirmarse como individuo.

4.1.2- Rumi Hidaka.

Rumi es una mujer de mediana edad que trabaja en la agencia que se ocupa de la carrera de Mima y también es la mejor amiga de la protagonista. Es rechoncha y tiene el pelo corto y negro. Este personaje se opone a Tadokoro, el representante de Mima, cuando este propone que la muchacha abandone su carrera como *idol* para que se convierta en actriz [00:04:34]. Vuelve a oponerse al representante de la muchacha cuando les envían el guión con la escena de la violación alegando que es su trabajo proteger los intereses

de la chica [00:29:22]. Pero, en realidad, lo que ella quiere proteger es la visión que ella misma tiene de Mima como líder del grupo *Cham*, puesto que, como descubrimos a través de Tadokoro, ella misma fue cantante en un grupo *idol* cuando era joven [00:23:39]. Rumi se entristece cuando la chica abandona su trayectoria como *idol*, lo cual provoca que sufra la misma patología que el personaje de la protagonista en la serie de televisión: un trastorno disociativo de la personalidad. Su otra personalidad adopta el rol de la chica en su época como cantante y dice ser la auténtica Mima, considerando a la original como una copia que pretende arruinar su imagen. Cuando en un momento del *film* Mima le dice a Rumi que por qué esta haciéndole esto su otra personalidad responde que Rumi no está porque se fue a casa [01:10:22]. La siguiente cita de Matsui sobre un comentario de Ôtsuka podría darnos una idea de la patología de Rumi: una mujer que no ha sabido madurar, que no ha podido afrontar la realidad y cuya consciencia se ha escindido para poder prolongar su propia adolescencia aunque sea a costa de la creación de un avatar:

At the end of *Folklore of Young Girls*, Ôtsuka emphasizes the ambivalent nature of girl culture: while protecting girls from the rigidly fixed gender roles and harsh reality of the outside world, it does not equip them with the skills and strength that would enable them to live positively in it. Rather than providing any direction, the pleasure encouraged by *kawaii* culture merely feeds the girls' desire to prolong their adolescence indeterminately¹¹⁵ [Matsui, 2005: 213].

Rumi tiene conocimientos de informática, como vemos cuando ayuda a la protagonista a instalar su ordenador [00:19:50], lo que permite a su otra personalidad crear la página web *La habitación de Mima*. Esto explica el porqué sabía lo que la muchacha había estado haciendo y conocía sus detalles más íntimos, ya que, debido a su trabajo, pasaba mucho tiempo con la auténtica Mima. El avatar "Mima" de Rumi se comunicaba con los admiradores de la cantante a través de Internet [00:37:39]. Vemos como la conciencia escindida de la mujer encontró en la red la manera de poder desarrollarse

¹¹⁵ En el final de *Folklore de las chicas jóvenes*, Ôtsuka remarca la naturaleza ambivalente de la cultura de las chicas: aunque protege a las chicas de la rígida mezcla de géneros y la dura realidad del mundo exterior, no equipa a las chicas con la fuerza y habilidades necesarias para sobrevivir en él. En lugar de proporcionarles una dirección, el goce alentado por la cultura *kawaii* solo alimenta el deseo de las chicas de prolongar su adolescencia de manera indeterminada [Traducción propia].

como un ser independiente. A través de la página web, encontró un medio de poder influir tanto en la protagonista como en Uchida, dos personajes ya mentalmente sumidos en una crisis de identidad propia. En la página aprovechaba para criticar a los que ella consideraba que eran los culpables de que Mima hubiese tenido que dejar de ser un *idol*, como el guionista o el productor de la serie. También utilizaba otros medios de comunicación como el fax [00:12:56] o el correo [00:18:20] para amenazar a la chica. A través de Internet, ella es la responsable del ataque que Mima sufre por parte de Uchida, porque como le confiesa a la protagonista en la parte final del relato: “una *idol* siempre cuenta con la protección de sus fanáticos” [01:10:52].

El rodaje de la escena de la violación supone un duro golpe para Rumi porque sabe que después de eso la imagen de Mima ya nunca más podrá volver a ser la que fue [00:34:21]: es el final de la carrera como *idol* de la chica ya que sus admiradores ya nunca más podrán verla como una muchacha “pura” y “virtuosa”.



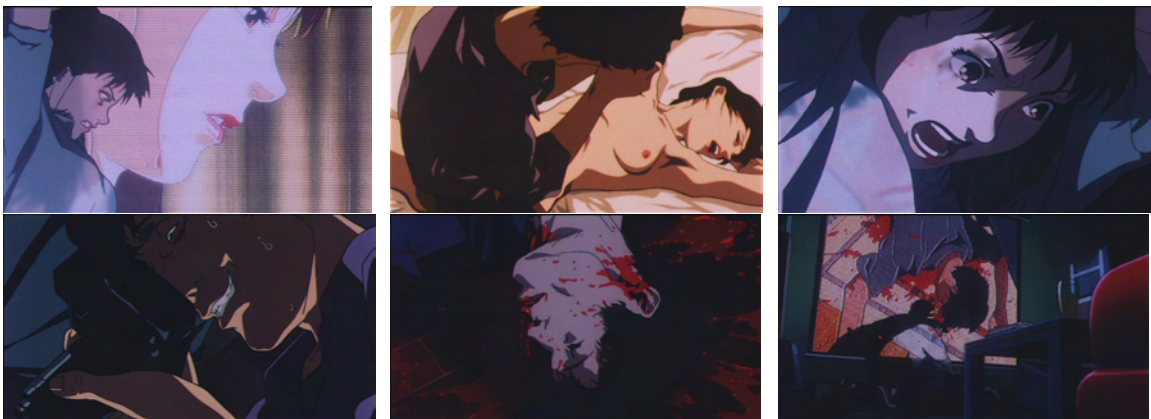
Perfect Blue 9. El momento en el que la crisis mental de Rumi se agrava.

A partir de aquí la conciencia de Rumi que cree ser Mima empieza a atacar a aquellos que considera que han mancillado la “pureza” de la *idol*. Mata a Shibuya, el guionista de la escena [00:42:19] y a Murano, el fotógrafo que tomó las fotos de Mima desnuda [00:56:21]. Tanto a ellos, como a Tadokoro, el responsable del cambio de trabajo de Mima –y que mata al final casi de la narración [01:09:11]– les apuñala los ojos (ya que han atentado contra su imagen, han osado ver “su cuerpo”):



Perfect Blue 10. Asesinatos de Shibuya, Murano y Tadokoro.

En la muerte del primero y el último no vemos el crimen, solo el cadáver; pero en la del segundo, al estar en *focalización interna* desde el punto de vista de la personalidad escindida de la falsa Mima, lo que vemos es a la propia Mima cometer el crimen. Mientras el avatar de Rumi comete el crimen, vemos como se alternan las imágenes del mismo con las imágenes de su cabeza del posado fotográfico y las escenas de la verdadera Mima actuando en la serie de televisión:



Perfect Blue 11.

Ya en el clímax del relato, cuando Rumi con la personalidad *idol* se presenta ante Mima, volvemos a verla (nosotros y Mima) en *focalización interna* [01:09:58] de la falsa *idol*. Solo vemos el verdadero aspecto de Rumi cuando Mima la estrangula (como si Rumi estuviese desmayándose) y a través de su reflejo:



Perfect Blue 12. La verdadera forma de Rumi aparece en el reflejo.

En Rumi hay tres motivos presentes que se repiten a lo largo de todo el relato y coinciden con los de Mima: los reflejos, los focos y el concepto de habitación. Los primeros nos revelan la verdad en vez de, irónicamente, la imagen distorsionada de la realidad. Además nos ofrecen pistas de la dualidad de la mujer, ya que la primera imagen que vemos de ella es la de un reflejo en el espejo del camerino [00:02:03]. Los focos vuelven a representar la salida al escenario de la *idol*. Hay dos momentos en los que este símbolo es muy revelador. El primero es después de perseguir a la protagonista por la calle y quedar Rumi en medio de la carretera. En ese momento se acerca un camión y la mujer al ver los faros extiende sus brazos como si estuviese a punto de saltar al escenario [01:15:19]. El segundo es justo antes de asesinar a Tadokoro. Él y Rumi hablan de cuales son los próximos trabajos que va a realizar Mima. Tadokoro le comenta que el próximo será otro papel en una película en el que también habrá alguna que otra escena con cierta carga de erotismo. En ese momento los faros del coche iluminan a Rumi e intuimos que en ese momento la personalidad que está al mando es la de la *idol*.



Perfect Blue 13. Los focos anuncian la salida de la personalidad de la Mima *idol* a escena.

El motivo de la habitación es heredero directo del que comentamos en el caso de Mima. Cuando Mima convierte su habitación de su época *idol* en

una habitación más adulta, la esencia de aquella primera habitación se mantiene a través de la página de *La habitación de Mima* creada por Ruki. Al igual que la falsa Mima, su habitación original se mantiene gracias al mundo virtual. Después de la muerte de los peces de la muchacha vemos otra imagen de una pecera en la que hay unos peces vivos [00:37:30] para, inmediatamente después, pasar a un plano de la página web. Al final del relato vemos que Rumi le dice a Mima que la llevará a su habitación y la protagonista se queda dormida en el coche. Cuando despierta aparece en un cuarto que parece el suyo hasta que descubre que hay peces en la pecera. Entonces se fija que en la pared está colgado un poster de *Cham*. Al abrir las cortinas observa que esa no es su casa: se encuentra en la habitación de Rumi, que ahora es la proyección en el mundo real de la página web:



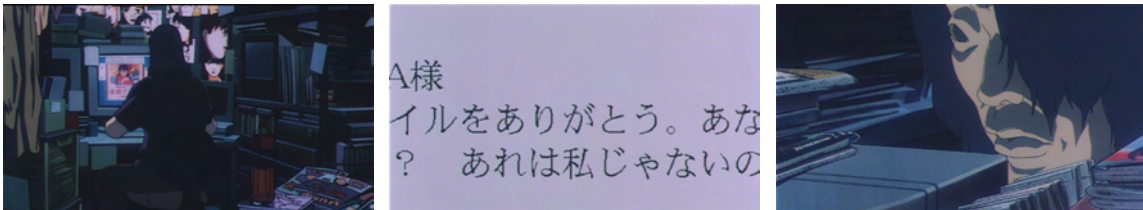
Perfect Blue 14. La habitación de Internet acaba proyectándose en la realidad.

Como hemos mencionado arriba, Rumi es una persona que no ha podido afrontar la dureza de una realidad que no le gusta. Ha visto en Mima una versión de ella misma cuando era más joven y con la que seguir manteniendo la ilusión de que las *idols* preservan la inocencia y la pureza. Cuando la chica ha decidido dejar atrás su etapa adolescente y hacer frente al mundo real (aun a costa de tener que hacer grandes sacrificios y cosas que no son de su agrado) la mente de Rumi no ha podido soportarlo. Esto le ha provocado un cisma dentro de su conciencia que le ha llevado a vivir alejada de la realidad, como vemos al final del *film*, en el que la mujer acaba internada en un psiquiátrico [01:16:45].

4.1.3- Uchida (Me-maniac).

Uchida es una hombre que admira a Mima y que haría cualquier cosa por su objeto de devoción, como vemos cuando se enfrenta a unos matones en

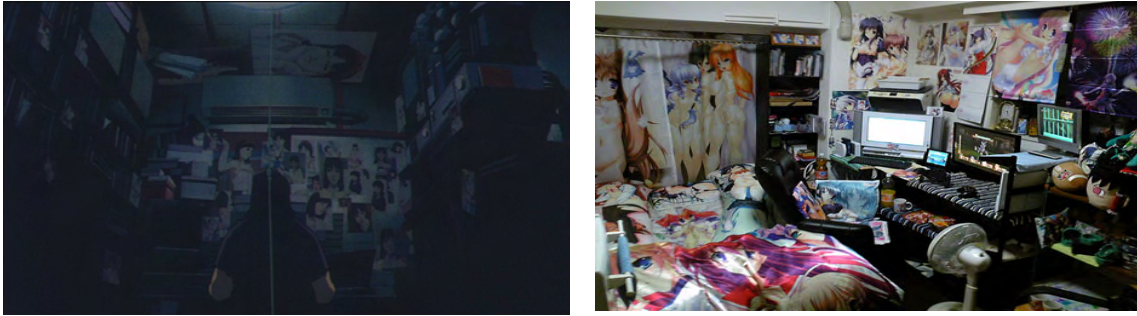
el concierto de la *idol* a pesar de encontrarse en desventaja [00:05:50] o cuando ataca a la protagonista porque considera que es una impostora que está arruinando la reputación de su idolatrada Mima [01:04:29]. Su aspecto es bastante siniestro: es un chico joven, como comprobamos en la única ocasión del *film* en la que habla [01:04:16], de pelo lacio y oscuro que le tapa el rostro, ojos muy separados y dientes descolocados. Representa perfectamente la aceptación menos popular del término *otaku*, aquella que, como comentamos [página 76], deriva hacia una situación de aislamiento social (*dame*). Esto lo podemos observar en el hecho de que durante la mayor parte del relato es un personaje al que no vemos hablar con nadie y solo se comunica a través de Internet.



Perfect Blue 15. Uchida visitando *La habitación de Mima*.

Al comunicarse a través de las redes sociales, en el relato es más comúnmente denominado por su apodo: Me-maniac. El término *Mania* es señalado en *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture* como una derivación del inglés empleada con frecuencia en el mundillo *otaku*. La definición del mismo recogida por Murakami sería: «someone with a fanatical enthusiasm for a particular subject»¹¹⁶ [Little Boy, 2005: XIV]. Cuando no está espiando a Mima en sus conciertos y rodajes, el personaje, de manera similar a la comentada con Mima, reduce su universo a su habitación. Pero la suya se encuentra totalmente a oscuras, la única fuente de luz que hay es la que proviene de su pantalla de ordenador: su única fuente de contacto social con el mundo exterior:

¹¹⁶ Alguien con un entusiasmo fanático por otra persona [Traducción propia].



Perfect Blue 16. Habitación de Uchida comparada con la habitación de un *otaku* real.

En su primera aparición, el personaje trabaja como uno de los miembros del equipo de seguridad, algo que le permite encontrarse cerca de su objeto de devoción. Le vemos de rodillas mirando al escenario en una posición extraña. Mediante *ocularización primaria* (su mano y los bordes de la imagen) y *secundaria* vemos que observa a Mima como si fuera un objeto [00:05:02]:



Perfect Blue 17. Uchida observando a Mima como si fuera una muñeca coleccionable.

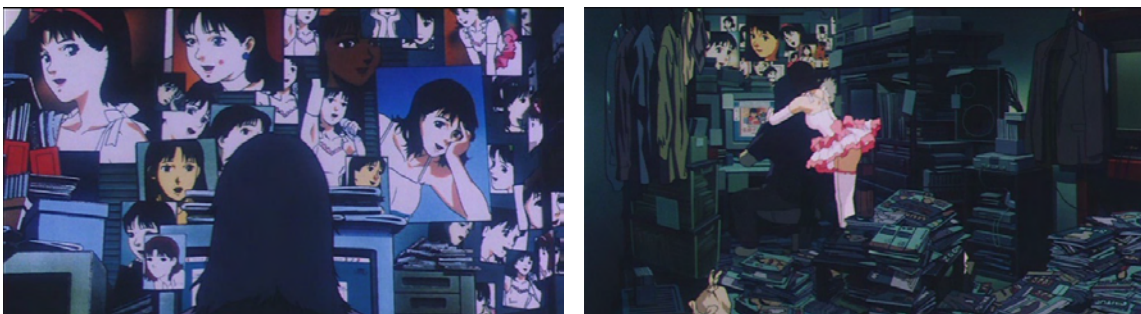
La protagonista se encuentra totalmente cosificada por el muchacho, algo habitual dentro de la cultura *otaku*, que convierte a Mima en poco más que una especie de figurita *shojo* coleccionable en lugar de un ser humano:



Perfect Blue 18. Figuras de niñas de temática *lolicom* realizadas por Yuki Ohshita cuya imagen recuerda a la de la protagonista en la fotografía superior.

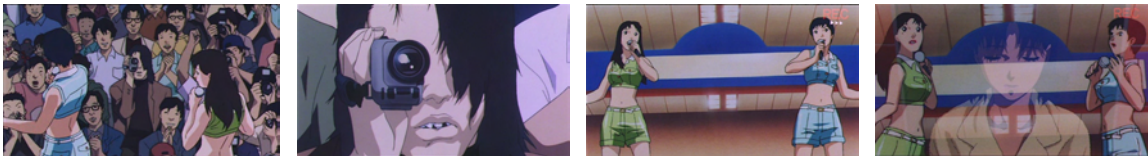
Debido a esto no podrá asimilar que Mima abandone el grupo *Cham* para empezar una carrera como actriz. Las decisiones que la chica toma para poder afianzar su carrera hacen que cada vez se encuentre más decepcionado con ella, como podemos observar cuando esta ha acabado el rodaje de una escena con alta carga sexual [00:35:56] o como cuando compra todos los ejemplares de una revista para la que la muchacha posó desnuda [00:48:01]. Esto hace que empiece a refugiarse en la web *La habitación de Mima* y lea la misma como si la autentica Mima fuese la persona que escribe en la página.

Este personaje ya presentaba síntomas de un comportamiento similares a los descritos en el DSM-IV para lo que denominan un *trastorno esquizotípico de la personalidad*: sujetos que presentan carencias sociales e interpersonales (capacidades reducidas para las relaciones personales o ansiedad social); distorsiones cognoscitivas o perceptivas y comportamientos excéntricos (comportamiento o apariencia raros, afectividad inapropiada o restringida, pensamiento y lenguaje raros, suspicacia o ideación paranoide, creencias raras o experiencias perceptivas inhabituales, entre otros). Son individuos que se muestran distantes y tienen dificultades con la comunicación cara a cara [VVAA, 2004: 197, 198]. Pero a raíz de sus últimos desencantos parece que ha desarrollado síntomas psicóticos similares a los que comentamos al analizar a Mima: como el mundo virtual es para él más auténtico que el mundo real, la Mima que el imagina cuando lee *La habitación de Mima* toma forma y se aparece en sus alucinaciones.



Perfect Blue 19. Mediante una *focalización* interna de Uchida observamos como los posters de la pared repiten las palabras escritas en la página web. En su alucinación el chico ve como la Mima de sus sueños le agradece que siga siendo su *fan*.

Antes de afrontar la realidad prefiere aferrarse a una idea ridícula. Como le dice la persona que escribe en la página: la Mima que ha decidido ser una actriz no es la auténtica Mima. Solo es una impostora que ha decidido acabar con la imagen de la verdadera, la cual es aquella que sigue escribiendo en Internet. Su obsesión llega a tal punto que cuando en la página escriben que Mima actuará en el siguiente concierto de *Cham* [00:43:18], el muchacho acude al concierto y en *focalización interna* vemos como el sí que ve a Mima actuar junto a sus compañeras.



Perfect Blue 20. Uchida grabando el espacio vacío entre las dos componentes.



Perfect Blue 21. La imagen de la Mima de Internet se hace presente para Uchida.

Ahora que la ha visto, ya no le cabe duda que ese es la Mima a la que adoraba y que es la que escribe en la página. Esta manera de retorcer la realidad, siendo incapaz de distinguir entre esta y la fantasía, es un rasgo de algunos *otakus* que ha sido recogido por varios autores:

The *otaku* “problem” for society has drawn psychiatrics into the public debate more than ever before in the postwar period, with the prominent psychoanalyst Keigo Okonogi warning against “the great danger now represented by an entire generation of youngsters... who can no longer successfully make the transition between the fantastic world of videos and manga and the world of reality” [...]. The psychiatrist Tamaki Saitô: argues that the fictional contexts within which *otaku* so naturally operate are part of “a highly developed media environment, where clear-cut dividing lines between reality and fiction no longer exist”¹¹⁷. [Munroe, 2005: 253].

¹¹⁷ El “problema” *otaku* ha conducido a los psiquiatras al debate público ahora más que nunca antes en el periodo de postguerra, con el eminente psicoanalítico Keigo Okonogi advirtiendo contra “el gran peligro que representa una generación entera de jóvenes...que ya no pueden hacer con éxito la transición entre el mundo de fantasía de los videos y el *manga* y el mundo de la realidad” [...] El psiquiatra Tamaki Saitô: alega que los contextos ficcionales en los que los

Uchida es un personaje desequilibrado y, debido a su obsesión, puede ser peligroso contra todo aquello que perjudique a su objeto de admiración. En un momento del relato, suponemos que atropella al líder de unos gamberros debido a que alborotaron en varios conciertos de Mima. Al mismo tiempo, pretende obtener la aprobación de la muchacha, como vemos cuando le deja en el ascensor el recorte de un periódico en el que se comenta la noticia del atropello [00:26:35]:



Perfect Blue 22.

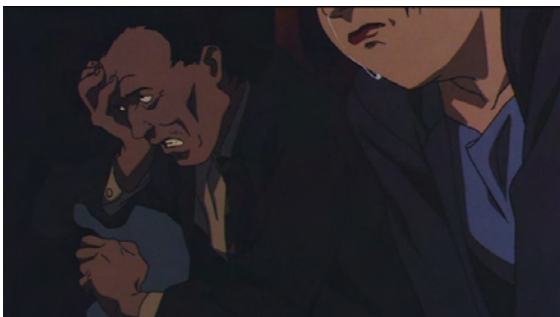
Esta adoración se vuelve en contra de la protagonista cuando la Mima en la que el cree le pide que destruya a la impostora. De esta forma el muchacho acabará por atacar a la protagonista. Cuando esta le pregunta que por qué lo hace el responde que para proteger a la verdadera Mima [01:04:25].

El personaje de Uchida es el ejemplo perfecto de los jóvenes japoneses que prefieren refugiarse en la fantasía antes que afrontar una realidad que no les gusta. Es, como los *otakus* más extremos reconocidos por Murakami dentro de las tendencias *dame* y *maniac*, un personaje obsesionado sobre un tema en concreto, en este caso Mima. Pero desde su punto de vista, observa a la chica como un objeto y no como a una persona.

otaku operan son parte de “un altamente desarrollado ambiente mediático, donde no existen líneas claras de corte entre la realidad y la ficción” [Traducción propia].

4.1.4- Tadokoro.

Es el representante de la protagonista. Es un hombre de unos cincuenta años de edad que cree que la muchacha no tiene ningún futuro si sigue trabajando como cantante *pop*. Con la decisión busca un mayor beneficio económico ya que, como él mismo admite, los grupos *idol* no tienen suficiente mercado y casi no sacan beneficios con la venta de los discos [00:24:05]. Se esfuerza por conseguir que a Mima le den un mayor protagonismo en la serie y siempre procura mantener contento al productor tratando de no causar problemas que retrasen la serie. Por ejemplo, cuando decide no denunciar la carta bomba [00:19:42]. O cuando insiste en que no deben pedir que cambien la escena de la violación porque ya van muy atrasados en el rodaje [00:28:59]. En su preocupación por hacer despegar la carrera de la chica como actriz a veces pasa demasiado por alto lo que es mejor para su propia cliente. Aunque él actúa así porque honestamente cree que es la manera de que llegue a ser actriz; no cabe duda de que aprovecha el morbo que genera ver a una antigua *idol*, una muchacha vista como una lolita, posando desnuda o haciendo escenas de fuerte carga erótica. Esto a veces provoca en él ciertos remordimientos porque a pesar de todo le importa Mima: podemos observarlo cuando se interesa por como se encuentra la chica después de la escena, momento en el que se siente culpable [00:35:33].



Perfect Blue 23. A la izquierda vemos los remordimientos de Tadokoro al ver la escena de la violación. A la derecha vemos los ejemplares de la revista para la que posó Mima con el titular: “*Idol* desnuda”.

4.1.5- Rei y Yukiko.

Las antiguas compañeras de Mima. Su papel en la narración es más funcional. Sirven para acentuar las dudas de Mima cuando empiezan a triunfar como un dúo [00:26:47]. Esto hace que la muchacha recuerde como era su vida de *idol*, algo que se nos representa en la película mediante un *flashback* de los inicios del grupo [00:27:25].

4.1.6- Tejima, Shibuya y Murano.

Son respectivamente el productor de la serie de televisión, el guionista de la misma y el fotógrafo encargado de hacer las fotos de la protagonista para una revista. Son personajes muy funcionales. Son los que van representando el cambio de Mima de chica a mujer: el primero le ofrece el trabajo como actriz, el segundo rompe con su imagen de *idol* y el tercero la fotografía desnuda.



Perfect Blue 24. De izquierda a derecha: Tejima, Shibuya y Murano.

Tejima contrata a Mima a pesar de no tener ninguna experiencia como actriz [00:04:40], por lo que posiblemente lo que pretendía era explotar el morbo de ver a una antigua *idol* en su serie. Shibuya no considera a Mima una actriz, como expresa al decir que él no sabría que escribir para una *idol*. Cuando Tadokoro le dice que ella ya no es una *idol* y que buscan darle un cambio de imagen drástico parece que el guionista se interesa: escribe la escena de la violación de la chica con una cierta malicia [ver imagen superior], como esperando probar a la muchacha: «me pregunto si estará bien para Mima, o mejor dicho, para su agencia» [00:28:53]. Todos ellos son culpabilizados por la conciencia *idol* de Rumi, la cual termina asesinando a Shibuya y a Murano.

4.1.7- Tadashi Doi.

El líder de los gamberros que van a los conciertos de *Cham* para montar alboroto. De nuevo es un personaje bastante funcional y arquetipo de los jóvenes delincuentes japoneses. Su función en el relato sirve para ofrecer al espectador rasgos sobre el personaje de Uchida, el cual, como hemos visto acabará atropellando a Tadashi [00:26:35].

4.1.8- Eri Ochiai.

La actriz principal en la serie a la que se incorpora Mima. Es una mujer atractiva que representa el futuro que pretende conseguir Mima trabajando de actriz, como vemos por la admiración que la protagonista siente por este personaje [00:15:06]. Al igual que Mima interpreta un papel pero contrasta con ella en el hecho de que ella si que sabe perfectamente quién es, como le recomienda a Mima: «deberías dejar de soñar cuanto antes» [01:03:30]. Al final del *film* vemos a Mima con una imagen parecida a la de esta actriz, con un aspecto mucho más maduro y segura de sí misma: mira su reflejo en el espejo retrovisor de su coche y afirmando que ella es la genuina [01:17:42].

4.1.9- Los admiradores de Mima.

El relato comienza presentando el ambiente que rodea a las convenciones de *otakus* y a los admiradores de los grupos *idol*. Todo comienza por tres superhéroes haciendo huir a su enemigo. En seguida nos revelan que no es más que una representación llevada a cabo por los actores de una serie de televisión¹¹⁸ en una convención de *fans* [00:00:36]. La mayoría son personas adultas, hombres de entre veinte y treinta años, que no solo se interesan por las series de superhéroes sino también por los grupos cuyas intérpretes son muchachas jóvenes con aspecto bastante añorado:

¹¹⁸ Clara parodia de series típicas del imaginario *otaku* japonés como pueden ser *Bioman*, *Ultraman* o versiones americanas de las mismas como los *Power Rangers*.



Perfect Blue 25. Las imágenes de la izquierda comparan la serie de la película, los *Powertron*, con otra serie real de ese estilo, *Bioman*. La imagen central es una comparación de la convención del *film* con el ambiente de una convención real. En las imágenes de la derecha vemos a los tres *otakus* que comentan cosas de Mima comparados con Morikawa y Okita, dos famosos exponentes de la cultura *otaku* dentro de Japón.

En esta primera escena podemos observar que la imagen de Mima, una cantante joven y guapa, se encuentra ajustada a lo que sus seguidores quieren de ella, a pesar de no conocerla en persona. Venden su imagen –falsa, sólo es una imagen pública creada para ellos– a sus *fans* y ellos la adquieren como si fuera un mero producto puesto a la venta.



La primera imagen de Mima en el relato es a través de una fotografía del grupo *Cham* en la portada de una revista (00:00:56). En cierta forma, podemos comparar la imagen pública de alguien con la de una fotografía: ambas son representaciones de la realidad; pero incompletas, ya que no ofrecen una visión total de lo representado.

Perfect Blue 26.

El relato hace hincapié especialmente en tres de ellos [Perfect Blue 25, imagen superior derecha], gracias a los cuales nos podemos hacer una idea bastante precisa de la forma de pensar que tienen estos grupos de *fans* y lo que para ellos constituye la imagen de lo que tiene que ser una mujer. Una vez que Mima ha hecho su debut en la serie, vemos a los tres en una tienda de cómics comentando preocupados que la pobre casi no tiene escenas [00:25:02]. Después de la escena de la violación, su actitud cambia radicalmente y dicen que su favorita siempre fue Ren. Por último añaden que nadie puede ser admirador de Mima si va por ahí haciendo cosas como esas [00:25:02]. Tienen una actitud muy machista (por otra parte como una gran parte de la sociedad japonesa) y además hablan de Mima con desprecio, como

si la muchacha mereciera desprecio y ahora que no se aparece ante ellos como una niña entrañable ya no mereciera ser alabada.

4.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento *Superflat*.

Tras comparar los rasgos del movimiento *Superflat* con los datos obtenidos del análisis de la identidad de sus personajes, establecemos que en *Perfect Blue* se cumplen diez de los rasgos:

4.2.1- Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el manga, el anime, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos.

A lo largo del relato podemos ver como tres de los personajes se encuentran influenciados por el uso de las redes sociales. Rumi, al no poderse hacer a la idea de que Mima cambie, encuentra en Internet una salida a su ansiedad. Su conciencia escindida puede vivir en una ilusión gracias a la creación de *La habitación de Mima*. El personaje de Uchida tampoco puede soportar la idea de que su adorada Mima haya cambiado. La existencia de una Mima ideal que existe a través de la página web le da motivos para vivir al permitirle mantener la ilusión de que se amada Mima sigue existiendo. Por su parte, la verdadera Mima ha convertido la página en una proyección de su propia conciencia al ver en ella un reflejo de sus propias dudas personales. Esto hace que a medida que su historia avance, cada vez empiece a creer más que su vida real es una ilusión y su verdadero yo es el que habita en la realidad ilusorio creada en Internet.

4.2.2- Crisis existencial dentro de la sociedad que provoca una visión pesimista del Japón actual. Las esperanzas en la tecnología y en el futuro brillante ofrecido tras la postguerra se han transformado de nuevo en desilusión tras el desastre del auge económico y la falta de esperanza que tienen los jóvenes en el futuro.

Los tres personaje mencionados en el rasgo anterior también sufren una crisis existencial. Mima sufre debido a que no sabe cual de las dos es la decisión acertada. Aunque al ver el relato está claro que la vida como *idol* no le va a reportar un gran futuro (su futuro sería un futuro similar al de Rumi), duda de su elección debido también en parte a que sabe que la acción de ser una actriz (que al final del *film* vemos como acertada) le va a costar el ser juzgada no solamente por la sociedad (como hemos visto al hablar de sus seguidores) sino también por ella misma, al dejar atrás su propia imagen de muchacha tierna y dulce y convertirse en una mujer. Rumi, al haber sido incapaz de madurar, a tenido que conformarse con vivir a través del personaje de Mima para al final convertirse en una mera copia de la original que le impida enfrentarse al hecho de que su deseo de ser una *idol* terminó hace tiempo. Uchida es incapaz de socializar y relacionarse y vuelca todos su sentimientos en una imagen de una mujer que es totalmente falsa y que no se ajusta a ningún perfil real. Esto hace que, a pesar de no conocerla, no puede soportar el cambio realizado por Mima en su imagen pública y busque el refugio en la creencia de que la verdadera Mima es la persona con la que chatea por Internet.

4.2.4- Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa.

Los ejemplos más claros de esté rasgo se darían por un lado en el fenómeno *idol* y sus seguidores, hombres adultos que ocultan sus pasiones sexuales (Uchida cuando ataca a Mima intenta también violarla) en la imagen de chicas adolescentes puras y virtuosas. La habitación de Mima, decorada con motivos alegres como refugio del mundo exterior.

4.2.5- Desconfianza en la tecnología a raíz de los bombardeos de la Segunda guerra mundial que potenciaron los miedos de los japoneses ante su temor de un posible “fin del mundo”.

Internet en este *film* es el canalizador de las frustraciones de los personajes principales. Los cuales lo utilizan como un medio de evasión de la realidad. En el caso de Mima será el responsable principal que provocará en la muchacha un aumento de su ansiedad y de su paranoia, haciendo que su crisis existencial se potencie y empiece a sufrir alucinaciones y trastornos mentales.

4.2.6- Sociedad lastrada por sus miedos primarios, llena de contradicciones y ambigüedades.

El personaje de Uchida que termina intentando matar a la figura que se supone que adora. El miedo a madurar demostrado por Mima al temer dejar atrás su condición de *idol*.

4.2.7- Reducción a lo infantil del modelo social adulto: ocultación del malestar bajo una capa de inocencia. Tendencia a lo “mono” y lo “entrañable” (mediante la utilización de términos como *kawaii*), de nuevo, como una forma de obtener seguridad ante una sociedad cruel que no les gusta.

La decoración de la propia Mima y el concepto de *idol* de ella, Rumi y sus admiradores son ejemplos de la tendencia de la sociedad japonesa de tratar de reducir todo a un enfoque entrañable, propio de los términos *kawaii* y *kawaishô*.

4.2.8- Fascinación por los personajes femeninos de aspecto entrañable y utilización de términos como *bishoojo* o *lolicom*. Sexualización de dichos personajes (tanto reales como irreales) como una nueva forma de cosificación de la imagen femenina.

La cosificación a la que son sometidas tanto Mima como sus compañeras es evidente. Al mismo tiempo podemos observar como trata de venderse el morbo de ver a la protagonista en escenas eróticas y en fotografías desnuda: la oportunidad de ver “manchada” a una especie de lolita, a una *idol*.

4.2.9- Tendencia de los *otakus* a buscar la inadaptación social, la tendencia hacia lo expresado por el término *dame* (no bueno). La cultura *otaku* como forma de rebeldía ante los convencionalismos sociales.

El aislamiento en el que vive el personaje de Uchida y su obsesión por Mima que irá en aumento a lo largo del relato. También puede verse esta evolución en Mima, aunque ella no es una *otaku* cuando la idea de ser otra persona la obsesiona y empieza a vivir a través de lo que lee en Internet.

4.2.10- Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra.

Al final del relato, vemos como Mima es capaz de reafirmarse y superar su crisis de identidad. El último plano del *film* en el que la vemos con un aspecto más adulto, parecido al de la otra actriz de la serie (ha dejado a tras definitivamente los motivos infantiles) y segura de sí misma.

4.3- Personajes principales del relato.

Tras considerar el análisis anterior podemos determinar que los personajes principales de *Perfect Blue* son:

1. Mima Kirigoe.
2. Rumi.

3. Uchida (Me-maniac).

Los tres personajes de este relato presentan traumas serios en su *conciencia*, llegando a desarrollar todos ellos trastornos mentales graves. Mima y Uchida comparten el mismo trastorno. Como ya hemos mencionado, es muy posible que ambos sufran un episodio psicótico breve, debido a los traumas que sufren en determinados momentos de la narración. Por su parte, Rumi sufre un trastorno disociativo de la identidad, por lo que su conciencia se encuentra dividida. Por una parte es una mujer de unos cincuenta años de edad y por otra cree ser la verdadera cantante *idol* conocida como Mima. Los tres personajes encuentran una realidad diferente gracias a las redes sociales. En el caso de Mima esta realidad es solo una proyección de sus propias dudas; pero para los otros dos personajes constituye una válvula de escape a una realidad distinta y más apetecible que la verdadera realidad, la cual se convierte para ellos en algo insoportable.

5. ANALISIS MILLENNIUM ACTRESS.

5.1- Análisis de la identidad de los personajes.

5.1.1- Chiyoko Fujiwara.

Chiyoko es una actriz retirada de la época de los grandes estudios japoneses. Este relato abarca toda la historia vital de la protagonista, por eso su aspecto cambia a lo largo del mismo; aunque podemos observar dos constantes en sus rasgos físicos: su belleza y un pequeño lunar que la protagonista tiene en su mejilla izquierda y que sirve para poder mantener la referencia de su personaje durante toda la narración a pesar de sus variaciones de edad:



Millennium Actress 1.

Chiyoko es la narradora durante prácticamente la totalidad del relato (salvo en un par de momentos puntuales en los que el personaje de Genya narra hechos que solamente él conoce). Debido a esto, la mayor parte de la película se encuentra narrada en *focalización interna* de Chiyoko, a través de los recuerdos de la actriz, esto es, de su memoria. Esto hará que lo que veamos no sea su vida real, sino el filtro de la misma hecho por su propia consciencia: en la cual mezcla la realidad con los papeles que ha interpretado para el cine. Podemos observarlo en la siguiente secuencia, donde los personajes pasan de la narración de Chiyoko a la representación de la misma en la realidad: Genya y Chiyoko vuelven a representar la escena mientras Kyôji les observa pasmado:



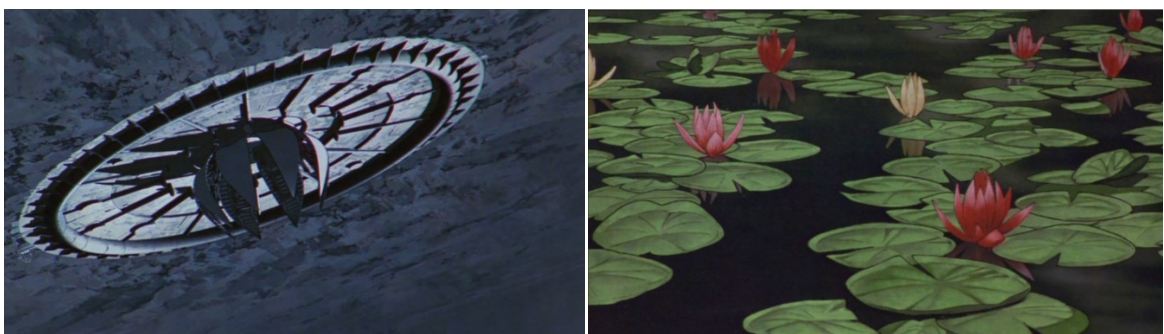
Millennium Actress 2. El momento en el que pasan de la narración de Chiyoko a la realidad.

La muerte de su padre marcará toda la vida de Chiyoko. Este murió cuando ella nació, en el gran terremoto de Kanto de 1923. La propia protagonista señala que su muerte fue el comienzo de su vida: «como si hubiese intercambiado su vida por la suya» [00:09:20]. Desde niña vemos que añora la figura de su padre, como podemos observar cuando se entristece al ver pasar a un padre paseando con su hijo [00:12:00]. Al avanzar el relato encontrará dos figuras que compensaran el vacío dejado por su padre: un policía que trabaja para el gobierno japonés anterior a la guerra y un joven pintor contrario al gobierno. El primero actuando como figura represora de la muchacha a lo largo del relato (es muy simbólico cuando la detiene por sospechosa de ayudar al joven rebelde y le dice que si estaba «haciendo novillos» [00:43:46]). El segundo se convierte en el gran amor de la vida de Chiyoko, un amor puro que nunca será consumado debido a que él es un fugitivo del gobierno y debe marcharse apresuradamente sin poder despedirse de la muchacha [00:18:27]. El rasgo de la pureza está muy asociado a Chiyoko en el *film*, como vemos cuando nos muestran un cartel de una de sus películas que utiliza la frase “la Madonna” de Tokio para vender la imagen de Chiyoko [00:56:17]. Algo que su madre le recuerda al ver que no muestra interés por tener marido [00:56:41]. Esta asociación de la protagonista con el rasgo de pureza se establece cuando, antes de marcharse, el muchacho habla a la chica de su Hokkaido natal: una tierra cubierta por la nieve que él quiere pintar una vez termine el conflicto bélico que Japón mantiene con Manchuria: «quiero pintarlo mientras siento el frío en el cuerpo en ese paisaje blanco y puro donde te sientes como un extraño en un mundo diferente» [00:15:12]. En ese momento es cuando Chiyoko se enamora del joven pintor. Cuando se imagina junto a él rodeados por la pureza de la nieve y este le dice que cuando todo termine la invitará a ir la muchacha se sonroja [00:15:40]. En la búsqueda del muchacho vemos a la protagonista dirigirse hacia este paisaje blanco:



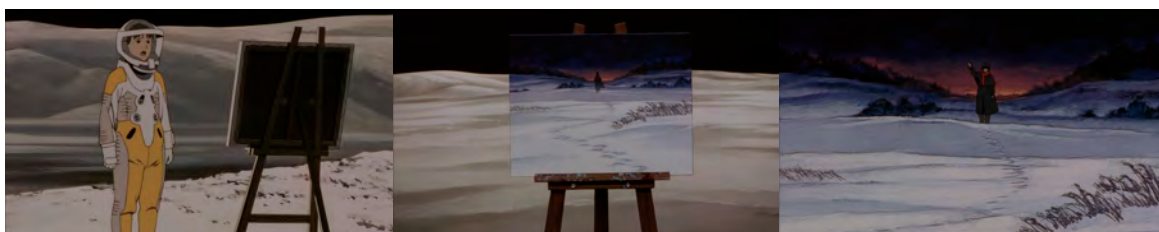
Millennium Actress 3. A la izquierda vemos a Chiyoko imaginándose con el joven pintor en el paisaje nevado de Hokkaido. En las otras dos imágenes vemos otros dos símbolos de su búsqueda de la pureza de los que hablaremos a continuación: la luna y la llave.

Este tiene una llave colgada del cuello que deja atrás cuando tiene que huir hacia Manchuria y que es encontrada por Chiyoko [00:17:39]. Cuando la joven le preguntó por ella este le respondió que es la llave de lo más importante que existe [00:16:24]. Chiyoko se percata de que es la llave que abre el maletín donde el muchacho guarda sus materiales de dibujo: es la llave que le permitirá retratar la pureza de ese paisaje blanco. Ella decide salir en su busca para poder devolverle la llave y permitir que el chico pueda llegar a cumplir su sueño. En ese momento se inicia la búsqueda de Chiyoko por encontrar la pureza, cuyo símbolo será la llave que la muchacha llevará consigo. El motivo de la pureza se asocia a Chiyoko en el relato mediante el símbolo de la flor de loto. Al comienzo del *film* cuando Chiyoko es una anciana que abandonó su búsqueda del muchacho nos muestran que tiene lotos en su jardín (sigue tratando de hallar la pureza aunque abandonara su búsqueda). En ese momento en el relato nos dicen que en poesía el loto simboliza «la pureza sencilla» [00:07:25].



Millennium Actress 4. Lanzadera de la base lunar [00:00:44], cuya forma recuerda a la de los lotos del jardín de la protagonista [00:06:59], acompañada por la canción de Susumu Hirasawa *Lotus Gate* (“puerta del loto”). Esta representación precede a la primera aparición de Chiyoko en el film, la cual, paradójicamente, se produce dentro de una de sus películas.

Al comienzo del *film* nos presentan a la protagonista a través de una de sus películas, una de ciencia ficción que transcurre en el espacio. Antes de presentarnos a la actriz nos muestran una estación espacial situada en la luna que tiene forma de loto [ver imagen superior]. La luna será otro de los motivos asociados a la actriz a raíz de su encuentro con el muchacho. En la noche que pasan juntos a la luna le falta todavía un día para estar llena, el chico le dice que la prefiere así porque cuando está llena del todo esta empezará a disminuir; pero que así todavía queda un mañana, y con él, la esperanza [00:16:03]. Además de ser un símbolo de esperanza para la muchacha, la luna se convierte también en reflejo de la pureza, al asimilarse como una proyección del sueño del muchacho: es un mundo extraño y diferente, todo cubierto de blanco:



Millennium Actress 5. Momento del relato en el que Chiyoko utiliza imágenes de sus películas de ciencia ficción para narrar su viaje a Hokkaido.

Podemos ver como en su relato Chiyoko lleva su búsqueda más allá de los confines del mundo. Por eso, podemos destacar de ella su tenacidad, ya que mantiene su búsqueda durante prácticamente toda su vida. Además es valiente, como señala Kyôji, un personaje no muy dado a las alabanzas, cuando ve que acoge a un fugitivo de la justicia [00:14:37]. Tampoco duda en rebelarse contra los deseos de su madre: «encontrará un marido y la tienda será suya» [00:11:09]. No es una mujer que se conforme con adoptar un rol sumiso: para poder encontrar al joven pintor acepta la propuesta de hacer cine, puesto que esto le permitirá ir a Manchuria, sitio en el que podría quizás localizarle [00:20:58] y en el que además hay una guerra.

Así empezó Chiyoko su carrera en el cine, motivada por su deseo de encontrarse con el muchacho porque, como reconoce ella misma: «las películas le daban igual» [00:21:06]. Chiyoko considera el cine como un medio

y no como un fin: consideraba que siempre cabía la posibilidad de que el muchacho viese alguna de sus películas [00:52:33]. A pesar de decir esto, cuando Genya le pide que cuente su historia, ella narra su vida utilizando como base sus películas (salvo un par de momentos, que comentaremos más adelante). No escenas de los rodajes, sino material de todos sus *films* configurados de tal manera que se adapten a su historia de la búsqueda del muchacho. De esta manera el cine se convierte en un motivo más en nuestra búsqueda de los rasgos de Chiyoko, ya que es imposible separar su vida y sus recuerdos. Ella misma guarda revistas con artículos relacionados con todos sus *films*:



Millennium Actress 6. Las revistas de Chiyoko indican el tipo de *films* que empleará la protagonista al narrar cada momento de su vida.

De esta manera, veremos como la actriz interpreta los papeles de sus películas más famosas y los acontecimientos de la historia se adaptarán a los trajes, los decorados y situaciones de las mismas. Todas las películas protagonizadas por Chiyoko a lo largo del *film* tienen como referencia películas y géneros reales de la historia del cine japonés: *Trono de sangre* [*Kumonosu-jô*, Akira Kurosawa, 1957]; *Veinticuatro ojos* [*Nijushi no hitomi*, Keisuke Kinoshita, 1954]; *Vida de Oharu, mujer galante* [*Saikaku ichidai onna*, Kenji Mizoguchi, 1952]; *Rashômon* (Akira Kurosawa, 1950); *Kimi no na wa* [Hideo Ôba, 1953]; *Godzilla, Japón bajo el terror del monstruo* [*Gojira*, Ishirô Honda, 1954]; *Kurama Tengu* [Teppeï Yamaguchi, 1928]; *Chicas japonesas en el puerto* [*Minato no nihon musume*, Hiroshi Shimizu, 1933]; *El hombre del carrito* [*Muhomatsu no issho*, Hiroshi Inagaki, 1943]; *El adiós de un hijo* (*Rikugun*, Keisuke Kinoshita, 1944); la serie de películas de Zatoichi, el samurái ciego, de los años sesenta y setenta; *Torakku yarô* una serie de películas cómicas de los años setenta protagonizadas por camioneros. Probablemente haya más, pero el descubrirlas todas es complicado y tampoco es el objetivo de nuestra

investigación. Baste decir que abarcan todo el cine realizado en el país desde antes de la guerra hasta más o menos la época denominada por los críticos como “La nueva Ola” del cine japonés (Chiyoko se retira sobre mediados de los setenta):



Millennium Actress 7. Chiyoko en varias de sus películas.

Además, en el *film* se nos recalca el hecho de que nació en 1923, año en el que comenzó la época de los grandes estudios en Japón (en la película representados por los ficticios *Estudios Ginei*) y el momento de su muerte coincide en el *film* con la demolición de dichos estudios [01:18:25].



Millennium Actress 8. La ambulancia de Chiyoko pasa por delante de las máquinas que están terminando de derribar los estudios Ginei. La imagen del descampado en ruinas precede a la escena de la muerte de la protagonista.

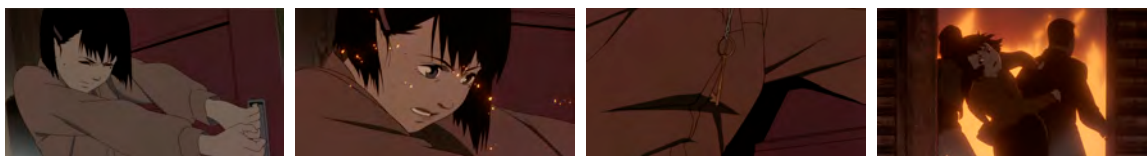
De hecho, cuando ella misma comienza su narración lo primero a lo que hace referencia es, como hemos mencionado, al gran terremoto de Kanto de 1923, un evento que en la historia del cine japonés se asocia al inicio de la época de los grandes estudios:

El cine recibió un gran impacto. Muchos estudios y teatros de la capital fueron destruidos o muy dañados, y la estructura de la industria del cine se vio severamente conmocionada. Muchos viejos conceptos tenían que abandonarse y se tenían que adoptar muchos nuevos métodos o ideas. [Richie, 2005: 41, 42].

El Tokio posterior al terremoto se fue al cine y, como Tokio, así lo hizo Japón. Pronto se estaban rodando nuevas películas, que llegaron a ser unas setecientas por año. Hacia 1928, cinco años después del desastre, Japón producía anualmente más películas que cualquier otro país, y continuó haciéndolo durante una década hasta que la producción se restringió a causa de la Segunda Guerra Mundial. [...] Este nuevo cine posterremoto, como dijo Hiroshi Komatsu, “prácticamente destruyó las antiguas y muy arraigadas formas de asimilar el cine norteamericano, por un lado; y por otro, fue la causa de la imitación de las formas vanguardistas como el expresionismo alemán y el impresionismo francés” [Richie, 2005: 42].

De esta forma, el terremoto se asocia con el cine y ambos se vinculan con Chiyoko. A lo largo de la narración los temblores de tierra son un motivo más que representa las agitaciones que se provocan en la conciencia de la protagonista. Siempre que algo la afecta intensamente se produce alguno. Como cuando Genya le entrega la llave que creía perdida [00:08:03], cuando pierde la llave por segunda vez [01:14:12] o cuando se sincera con Genya y Kyôji al contarle el motivo por el que se retiró del cine [01:17:23], por poner solo unos ejemplos.

Se asemejan bastante al comentado motivo de la llave. Esta además del símbolo de su búsqueda de la pureza, también es una metáfora el estado emocional de Chiyoko en relación a dicha búsqueda. Cuando Ôtaki intenta seducirla, el golpe de la llave contra una copa de cristal hace que se aleje del director [00:55:32]. En otro momento del *film* se encuentra en su viaje un momento que no puede superar, simbolizado mediante una puerta cerrada en un tren en llamas. Vemos la llave y escuchamos el mismo sonido de esta golpeando la copa de cristal [00:26:42]:



Millennium Actress 9.

Las dos veces que la pierde y la vez que la encuentra son los únicos momentos de su narración en los que los recuerdos de la actriz no están representados por películas, debido a que simbolizan momentos en los que la

actriz se enfrenta a la realidad: su pérdida simboliza su pérdida en la fe de su búsqueda.

1. La primera pérdida de la llave viene precedida de una charla con su madre en la que le insta a olvidar la esperanza de encontrar al joven y casarse mientras aún no es demasiado vieja [00:56:48]. La consecuencia es su boda con Ôtaki [00:57:52].

2. La segunda, del hecho de descubrir que, aunque le encontrase, ella ya no es la niña que él recordaba [01:15:08]. La consecuencia es su retiro del cine [01:15:31].

De la misma manera, cada vez que la vuelve a encontrar se simboliza el despertar de su ilusión sobre la misma:

1. Descubre que su matrimonio con Ôtaki está basado en una mentira y, casi al mismo tiempo, recibe una carta escrita por el joven en tiempos de la guerra [01:04:37].

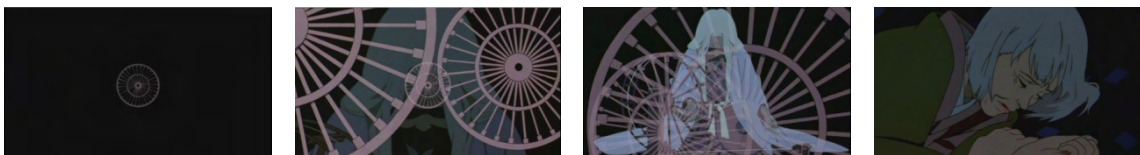
2. Cuando vive retirada, Genya se la devuelve y ellos hace que recuerde toda su vida. Tras recordarla muere; pero su muerte inicia de nuevo su carrera detrás del joven pintor [01:20:53].

Como observamos, cada vez que pierde la llave la actriz se acomoda y cada vez que la encuentra reinicia la carrera. En un momento del relato la actriz llega a confesar entre lágrimas que ya no recuerda la cara de su amado [00:59:45]. Al final del mismo confiesa que lo importante para ella no es encontrarlo, sino el hecho de perseguirlo [01:22:08]. Su vida se ha convertido en una constante persecución, una búsqueda de la pureza llevada a cabo a través del cine. Esto queda patente en la película en los numerosos montajes de persecución y de carreras:



Millennium Actress 10. La secuencia de una de las carreras de Chiyoko presentada de arriba abajo y de izquierda a derecha. Podemos observar como la actriz cambia de época y lugar a lo largo de la misma. Vemos un fundido sobre una imagen de la rueda en movimiento (imagen central de la segunda columna) que, como veremos simboliza el paso del tiempo. Al final el trayecto de Chiyoko será detenido por el agente gubernamental (última imagen abajo a la derecha).

El movimiento constante representado en secuencias como la mostrada arriba se asocia en la película al paso del tiempo. Este es otro de los motivos claves en el relato que afectan a la personalidad de Chiyoko. La estructura circular del *film* (Empieza y acaba en la misma secuencia de su película de ciencia ficción), y los motivos circulares, representados en el movimiento de las ruedas y, sobre todo, de una rueca girada por una bruja con la que se encuentra en un momento del relato:



Millennium Actress 11. Los motivos circulares en movimiento como símbolo del paso del tiempo son asociados a Chiyoko a lo largo de todo el relato.

La bruja, la cual se encuentra en el Japón feudal, en una secuencia que recuerda a *Macbeth* se constituye como otro motivo a lo largo del relato. Esta, al igual que los círculos en movimiento, también representa el transcurrir del tiempo durante la búsqueda de la protagonista en el relato. Al final del mismo descubrimos que la anciana también es Chiyoko, una especie de versión oscura suya, la cual ya sabe cual será el resultado de la persecución y, como veremos, lo irónico de la misma:



Millennium Actress 12. El reflejo de Chiyoko sobre el cristal que cubre su retrato se transforma en el del rostro de la anciana que, al inclinar la cabeza, deja al descubierto el lunar característico de la protagonista y que permite que el espectador la reconozca.

El transcurrir del tiempo se convierte el mayor enemigo de la protagonista. Llega un momento en el que se da cuenta, como ya hemos adelantado, que cuanto más tiempo tarde en encontrarle ella será cada vez más diferente de la imagen que el muchacho tenía de ella. Esto se representa mediante dos escenas que se acaban superponiendo [imagen superior]. La primera se produce cuando en las ruinas de su casa la muchacha encuentra un dibujo que el muchacho le hizo antes de marcharse [00:50:07]. La segunda es su primer la bruja en el que el rostro de esta queda grabada en la madera [00:30:19] como réplica de su retrato de joven:



Millennium Actress 13. La imagen de la derecha es el retrato de Chiyoko realizado por el pintor anti gobierno y la imagen de la derecha es el grabado en la pared de madera que aparece después de la desaparición del fantasma de la anciana (al fijarse con atención puede verse el lunar en el dibujo). Vemos como el segundo constituye un retrato deformado del primero en el que el paso del tiempo ha alterado totalmente la imagen que la protagonista imagina que su amado conserva de ella en su cabeza.

Quiere encontrar a aquel joven; pero al mismo tiempo quiere que él la vea con el mismo aspecto que tenía cuando lo conoció [01:17:08]. Abandona

su búsqueda cuando se percata de esto, debido a que su deseo es imposible. Pero su viaje contra el tiempo se convierte también, al mezclar sus recuerdos con las películas, en un viaje por el tiempo. Su propia narración, además de constituir un viaje por la historia del cine japonés, también es un viaje en el que se representa, a través de este, toda la historia de Japón comprendida entre el periodo Ashikaga¹¹⁹ (1336-1573) hasta la época Heisei (la época actual). Su nombre “Chiyoko” (千代子) es una palabra que está constituida por los *kanjis* de “mil” (千), “era, periodo, época” (代) y “niño, mujer joven” (子). Es decir, el significado del nombre en español sería, más o menos, “mujer milenaria”. Por otro lado, su apellido “Fujiwara”, además de ser un apellido antiguo cuyo origen se remonta al S. VII¹²⁰, significa literalmente “campo de glicina”. Dicha flor se encuentra presente en su *kamon* (escudo heráldico japonés), el cual se nos muestra varias veces a lo largo de la película.



Millennium Actress 14. En la imagen de la izquierda vemos el *kamon* del apellido Fujiwara en una cortina dentro de la tienda. En las otras dos imágenes vemos la floristería destruida debido al terremoto de Kanto (imagen central) y por la guerra (imagen de la derecha) con el cartel “Flores Fujiwara”.

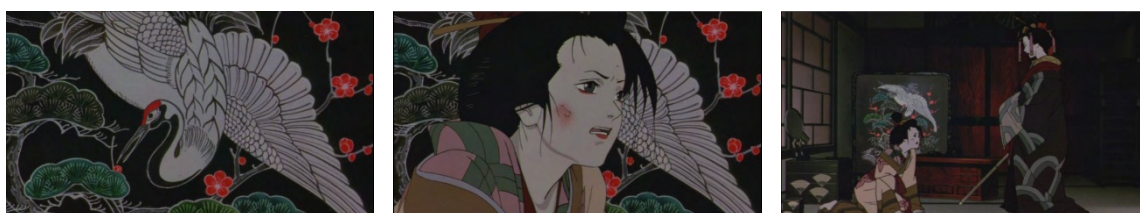


Millennium Actress 15. En la imagen de la izquierda vemos las flores de glicina en el salón de Chiyoko. En la de la derecha la casa donde vive retirada en medio de la naturaleza.

¹¹⁹ La localización del periodo exacto puede variar, pero suponemos que puede ser ese debido a que en el *film*, en la época más antigua mostrada, uno de los soldados disparaba un arma de fuego antigua y las armas de fuego no se introdujeron en Japón hasta 1542, 1543.

¹²⁰ El fundador del clan fue Nakatomi no Kamatari (614-669, tras su muerte pasó a ser recordado como Fujiwara no Kamatari), un noble de clase baja que fue honrado con el apellido Fujiwara por el emperador Tenji (626-672). Fue un clan con un gran poder e influencia en el gobierno de Japón hasta que comenzaron a decaer en el S.XIII, momento en que la rama principal quedó dividida en cinco familias; no obstante, todavía mantendrían una posición cercana a los cargos del gobierno japonés.

Así que también podemos observar una vinculación de Chiyoko con la naturaleza durante todo el relato: el negocio de su familia era una floristería [00:09:09]; se retira a la naturaleza como si fuera, en palabras de Kyôji, “una ermitaña” [00:04:55]; en su habitación vemos plantas de glicina como decoración [00:05:42]; ya hemos comentado su asociación con los lotos y, sobre todo, la representación que se realiza de ella durante la película mediante imágenes de garzas. Este animal es característico de la zona de Hokkaido¹²¹, lugar de gran significación en el film ya que es donde habían quedado en encontrarse la protagonista y su amado –por eso es el lugar al que parte Chiyoko en un momento del relato [01:05:06]–, y es un ave de gran longevidad cuyo ciclo vital puede llegar a los cuarenta años. Eso, unido a su ciclo de migraciones, provocó que en el folclore japonés se extendiera la leyenda de que eran pájaros legendarios capaces de llegar a vivir mil años¹²².



Millennium Actress 16. Secuencia del film en la que la protagonista se enfrenta con su rival Eiko durante una de sus películas. Chiyoko entra en plano sobre el dibujo de una garza que forma parte del fondo del escenario.



Millennium Actress 17. Varios momentos del film en los que aparece el motivo de la garza: al fondo de los dos entrevistadores en la casa de Chiyoko, en la manta en la que está envuelta en el momento de nacer, en las paredes de su recuerdo inventado en el que la niña se encuentra con ambos padres y en la caja del camión en una escena de una de sus películas.

Descubrimos en este personaje una figura determinada que ha encomendado su vida a la búsqueda de la pureza a través del cine y la historia. Por ello es capaz de reconfigurar su conciencia mediante la mezcla de sus recuerdos con las escenas más importantes de su filmografía. Tal es así que su relato, al igual que una película, no puede comenzar hasta que este es

¹²¹ Hokkaido es también el lugar de nacimiento del propio Satoshi Kon.

¹²² En su obra *Fénix*, Osamu Tezuka se inspiró en la figura de la garza al dibujar a la mítica ave.

rebobinado al principio de la película por uno de sus admiradores [00:02:06]. Chiyoko se ha convertido en, como señala de ella Melek Ortobasi, una presencia lírica y simbólica [Ortobasi, 2008: 207] y, al mismo tiempo, un símbolo del tiempo [Kon, dvddivision japan], como señala el director del *film*. Por eso lleva su búsqueda más allá de la muerte, como ella misma enuncia en la película al encontrarse con la bruja y preguntarle si para hallar al muchacho debe morir, a lo que esta le responde: “Él te espera allí” [00:28:12].

5.1.2- Genya Tachibana.

Es un hombre de entre cuarenta y cincuenta años de edad que es el jefe de una pequeña productora en la que solamente tiene un empleado en nómina. Anteriormente había trabajado en los estudios Ginei, aunque, como el mismo dice, nunca había alcanzado ninguna posición importante en los mismos [00:53:17]. Debido a esto, la actriz nunca se había fijado en él, a pesar de que Genya la había admirado toda su vida. Su estudio se llama ロタス (“rotasu”) que significa “loto” porque sabe que esa flor le gusta a Chiyoko. Su devoción por ella es debido a que la ama hasta el punto de no permitir a nadie decir nada negativo de ella [00:04:59]. Como el dice, Chiyoko nunca envejecerá [00:05:25]. También vemos su profunda tristeza cuando un médico le dice que la mujer va a morir [01:19:33].

Vemos en el relato como siente celos del joven pintor, como afirma que ojalá Chiyoko le persiguiera así a él [00:25:38]. Es un hombre de carácter tímido, que se sonroja delante de Chiyoko [00:06:40]. Además tiene una actitud servil, algo que podemos observar cuando Ôtaki tira un vaso de café vacío al aire y él se apresura a recoger antes de que caiga [00:54..22], escena que observa junto a Chiyoko y su ayudante y de la que se avergüenza.

Es el otro personaje del relato que *focaliza internamente* la narración ya que también ejerce de narrador en algunas ocasiones, generalmente llenando los huecos que faltan en el relato de Chiyoko. Tiene buen corazón, como comprobamos cuando juega con los niños de alguno de sus jefes durante el rodaje de una de las películas de Chiyoko [00:58:18] y como vemos cuando es

la única persona que se queda a ayudar al viejo policía gubernamental [01:05:16]. Debido a eso el sabe la verdad de lo que pasó con el muchacho que busca la actriz: el viejo policía le confiesa que el día que le capturaron le torturó hasta matarlo [01:19:04]. Guarda el secreto con él y no se lo dice a la mujer, ya que siempre intenta protegerla. En varias ocasiones le vemos arriesgarse para salvarla: cuando era joven la protegió de un terremoto en el estudio [01:14:22] y al final de relato de la mujer vuelve a protegerla de otro [01:17:52].

Le desagrada Ôtaki porque acabó casándose con Chiyoko a pesar de ser un hombre mujeriego. Cuando él y su ayudante ve un intento de seducción de aquel sobre Chiyoko exclama enfadado que como es posible que semejante truco le diera resultado [00:55:50]. Siente cierto temor hacia el director, como vemos en un momento de la narración cuando Ôtaki le da una orden a su yo joven y el también se cuadra ante la misma pese a estar en un recuerdo [00:58:39]. Por lo que vemos es un poco torpe para dedicarse al negocio del cine. Nada más ser presentado a Eiko consigue disgustar a la actriz al mencionar a Chiyoko [00:53:54] y cuando graba la demolición de los estudios su ayudante le dice que debió de haber pedido a tiempo los permisos [00:04:29]. Cuando la actriz comienza su narración, él y su ayudante se introducen también en la realidad de los recuerdos de esta. Pero él, al contrario que Kiôji, empieza a tomar parte activa en estos debido a que ha visto las películas y puede representar el papel de los personajes de las mismas al saberse los diálogos de memoria [00:01:18].



Millennium Actress 18. A la izquierda la escena original de la película de Chiyoko con la que da comienzo el relato. A la derecha la escena reconfigurada por Genya con la que concluye la narración.

Su ayudante llega a decirle, al ver el grado de implicación, si lo que estaban rodando no era un documental, a lo que este responde que sí, que se titula “Los siete espectros: la leyenda de Chiyoko Fujiwara” [00:38:37]. Aunque muchas veces interpreta el papel de héroe, acaba siempre dándole un matiz cómico a la situación. Por eso, cuando aparece disfrazado como uno de los camioneros de la serie de películas cómicas *Torakku yarô* [Millennium Actress 21], su ayudante exclama que ese sí que es un papel que le pega [01:09:08].



Millennium Actress 19. Genya interpretando el papel de Toshiro Mifune en *El hombre del carrito*.



Millennium Actress 20. Genya como *Kurama Tengu*.



Millennium Actress 21. Genya como uno de los camioneros de *Torakku yarô*.

De nuevo, como en la vida real, toma el rol de personajes que ayudan a la protagonista. En varios momentos de las películas que representan pretende confesarle su amor, pero ella ya no está allí para escucharle e incluso olvidándose de él de una intervención a otra, reflejo de lo sucedido en la vida

real: como cuando Chiyoko exclama que como es posible que se hubiese olvidado del hombre que le salvó la vida [01:15:53].

Genya, a pesar de no ser muy capaz, ha dedicado su vida al cine debido al amor que siente por Chiyoko. Cuando la actriz comienza su relato, él no tiene ningún problema en introducirse dentro del mismo y formar parte de la realidad formada por la mezcla de los recuerdos de la mujer y el universo constituido mediante sus películas.

5.1.3- Kyôji Ida.

Un chico joven, de aspecto desgarrado que trabaja como cámara para la productora de Genya. Tiene una actitud muy alejada de lo que filma debido a que él no ha visto las películas de Chiyoko . Cuando aparece en los recuerdos de la mujer junto con su jefe, él nunca llega a implicarse. La diferencia entre ambos puede observarse en la escena que Chiyoko persigue el tren en el que se ha montado el muchacho. Kyôji se limita a comentar que es un dramón mientras su jefe llorar y dice que ha visto la escena cientos de veces [00:20:12]. Se limita a observar lo que pasa sin intervenir, incluso llega a comentar que se siente como un paparazzi [00:12:27]. Cuando presentan a Chiyoko y su jefe esta emocionado, el mira a cámara como si buscase la complicidad del espectador [00:06:59].



Millennium Actress 22. En la imagen de la izquierda podemos ver como Kyôji mira al espectador mientras Genya habla a Chiyoko; en las otras dos podemos ver el contraste entre él y Genya: su jefe vive la historia de Chiyoko y se emociona, mientras que él se limita a observar sin llegar a entrar del todo en el juego.

Sus comentarios suelen ser bastante sarcásticos, como cuando al ver a Chiyoko enamorada comenta que “Incluso los ancianos fueron jóvenes alguna vez” [00:16:44]. O cuando se encuentra en una escena de una cárcel de

mujeres y otras mencionan que el personaje interpretado por Eiko le dio todo su dinero a un hombre él dice “no me vendría mal que me dieran un poco a mí” [00:45:37]. No se sorprende mucho al cambiar de época, incluso corrige a su jefe con cierto descaro al decirle que va vestido de manera incorrecta [00:37:42] [Millennium Actress 23, imagen de la izquierda]. Su relación con este es muy informal, se divierte cuando graba el enfado del mismo cuando este ve a Ôtaki tratar de seducir a Chiyoko [00:55:54] [Millennium Actress 23, imagen de la derecha].



Millennium Actress 23.

Ofrece desconocimiento sobre el pasado japonés, salvo aquel que se ha preservado en las formas de entretenimiento. Cuando aparece en una escena de la Segunda guerra mundial, entre las ruinas de una ciudad destruida por las bombas exclama sorprendido si ahora están en una película de ciencia ficción [00:47:58].

5.1.4- Junichi Ôtaki.

Es un director cuya manera de vestir recuerda a la que tenía Akira Kurosawa, con chaqueta y una boina. Lo presentan como un mujeriego, como señala Eiko: “le gusta mucho hacer audiciones a las actrices” [00:22:21]. Tiene actitud de conquistador, como cuando le dice a Genya que en este negocio se adula al público y a las actrices [00:54:16].

Quiere seducir a Chiyoko, pero el recuerdo del muchacho representado a través de la llave hace que esta siempre le rechace [00:55:33]. Se interpone en la búsqueda de Chiyoko pidiéndole a Eiko que le robe la llave. Además

sabía que la actriz le estaba tendiendo una trampa a Chiyoko cuando contrató un falso adivino en Manchuria para hacer que la chica abandonara el rodaje [00:24:52]. Cuando Chiyoko descubre ambas cosas le abandona.

5.1.5- Eiko Shimao.

Una actriz mayor que Chiyoko que era una estrella consagrada cuando la protagonista empieza a hacer cine. De gran belleza. Es soberbia y arrogante, confunde a posta el nombre de la protagonista dos veces y la trata con desdén [00:21:25; 00:22:07]. Cuando descubre el talento de Chiyoko se ve amenazada por ella [00:23:53] y debido a eso le tiende una trampa para que abandone el rodaje. Cuando Chiyoko la descubre le dice que le tenía envidia porque debido a su búsqueda veía como la muchacha no envejecía mientras ella se veía cada vez más vieja y relegada a papeles de secundaria [01:03:03]. Odiaba a la actriz, pero con los años se cansó de esa lucha y acabó por sentirse vieja y cansada [01:03:18].

En un momento del relato, adopta el rol de la madre de la chica en un de las películas, justo después de que su verdadera madre la desmoralizara y Eiko le sustrajera la llave [00:57:19], en ese momento Chiyoko vio la figura de la bruja reflejada de tras de la veterana actriz:



Millennium Actress 24. En la imagen de la izquierda vemos a la madre de Chiyoko. El cine vuelve a reinterpretar los recuerdos y vemos a Eiko interpretando el papel de su madre. En la imagen de la derecha observamos como el reflejo de Chiyoko se ha convertido en la bruja.

5.1.6- Hombre de la cicatriz.

Es un policía de aspecto duro, con una cicatriz en su mejilla izquierda mediante la cual también podemos, al igual que con el lunar de Chiyoko, reconocerle a pesar de sus cambios de aspecto a lo largo del *film* [Millennium Actress 27]. Es el encargado de perseguir al muchacho, al que califica como

“un rebelde anti gobierno”. Es suspicaz, como vemos cuando observa de reojo el momento en que un anciano le dice a Chiyoko que el muchacho escapó [00:18:26]. También es astuto: le dice a Chiyoko que el muchacho le dejó algo en la pared de la tienda para ver si la chica se delata [00:43:58]. Es cruel, torturó al pintor hasta matarle [01:19:01].



Millennium Actress 25. En la secuencia de imágenes observamos como introduce al pintor en la celda para torturarlo. Chiyoko corre hacia la puerta suplicándole que espere, pero él no solo no la escucha sino que la mira y sonríe.

Cuando Chiyoko empieza su narración dice que nació en un tiempo peligroso en el que el país había dado un giro a la derecha [00:09:42]. Es el representante de los gobernantes que llevaron al país a la guerra. Llama a Genya rebelde anti gobierno, a lo cual él le contesta que ellos son unos necios que no conseguirán nada [00:40:42]. Vemos las consecuencias de aquellos actos en la imagen de Tokio destruido después de las bombas [00:49:24], justo antes de que el policía se llevara al joven pintor para interrogarlo [00:46:58]:



Millennium Actress 26. En las imágenes de la izquierda y central vemos el giro a la derecha que dio la política japonesa antes de la Segunda guerra mundial. Ambas imágenes hacen referencia a la película *El adiós de un hijo*. El militarismo japonés tendría como consecuencia la entrada del país en la guerra: el resultado fue llevar al país al desastre. En la imagen de la derecha podemos ver la destrucción de Tokio como consecuencia de los bombardeos. En ella se representa la destrucción que los japoneses asocian al fin del mundo (y más tarde veremos la posterior recuperación del país después del desastre).

Al igual que Genya, él también aparece en el relato de Chiyoko adoptando roles de personajes de sus películas. Siempre aparece

representando cargos que simbolizan la figura represora ejercida desde el gobierno japonés:



Millennium Actress 27. De arriba abajo y de izquierda a derecha: un samurái de entre 1543 y 1868; como miembro del *Shinsengumi*, una fuerza policial fundada en 1863 como protectores del *shogun* y contrarios a la revolución *Meiji*; un policía de la época *Meiji* (muchos miembros del *Shinsengumi* pasaron a ocupar cargos similares en el nuevo gobierno; como policía a favor del gobierno de la época anterior a la Segunda guerra mundial.

Vemos como se arrepiente de sus actos y le entrega la carta a Chiyoko. Ahora vive como un vagabundo, como consecuencia de sus actos en ser uno de los responsables que llevó al país al desastre. Se ha convertido en un hombre torturado, que no puede contener las lágrimas al hablar de las acciones que llevó a cabo en aquel periodo [01:19:03].

5.1.7- Muchacho de la llave.

Este personaje, como hemos visto en el análisis de Chiyoko, actúa más de motivo para ella dentro del *film* que como personaje propiamente dicho. Es un arquetipo del artista de pensamientos ideales: rebelde, apuesto y decidido. Acude a la guerra en Manchuria, a pesar de estar herido, para ayudar a sus compañeros; aunque como el mismo admite un pincel no es de mucha utilidad en el frente [00:16:15]. Vemos que es leal, ya que muere antes que vender a sus compañeros [01:19:01].

5.1.8- Madre de Chiyoko.

Una mujer tradicional que no tiene buena opinión de la profesión de actriz, a la que tilda de dudosa [00:10:38]. Sus planes para su hija eran que se limitase a ser una mujer sumisa y que se dedicase a tener hijos, ya que esa era la mejor manera de servir a su país [00:11:22]. En la reunión con el productor no dejaba a su hija expresar su opinión: “Esta niña es demasiado tímida para ser actriz. Se buscará un buen marido y a partir de ahí la tienda será suya” [00:10:33]. Nunca valora los logros de Chiyoko, a pesar de ser una estrella sigue considerando que no será feliz si no se casa (momento antes de que sea representada por Eiko). Sus comentarios provocaron que la protagonista abandonara la búsqueda y acabara casándose con Ôtaki.

7.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento *Superflat*.

Tras comparar los rasgos del movimiento *Superflat* con los datos obtenidos del análisis de la identidad de sus personajes, establecemos que en *Millennium Actress* se cumplen seis de ellos:

7.2.1- Asociación entre lo tradicional y lo actual; entre el arte y las tendencias populares.

En el relato vemos como la historia japonesa se reestructura a través del cine, haciendo que la tradición del país sea convertida en imágenes visuales que luego la gente consumirá en las salas. El propio personaje de Chiyoko presenta las mejores virtudes japonesas, como la determinación, el gusto por lo natural o la búsqueda de la pureza presentes en la historia del arte japonés y lo hace a través de un medio artístico como es el cine, el cual, a pesar de haberse originado a finales del S.XIX, constituye la forma de arte más característica del S. XX.

De la misma forma, a lo largo del *film* podemos observar como los motivos del arte tradicional se asocian dentro del viaje protagonizado por Chiyoko [ver imágenes de la carrera, o los dibujos de las garzas].

7.2.2- Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos.

Chiyoko codifica sus recuerdos a través del cine, un medio de entretenimiento y crea una realidad ilusoria que representa su vida. Esto permite a una anciana que ha pasado prácticamente toda su existencia persiguiendo una sombra el poder mirar al pasado e incluso sentir nostalgia por el mismo. Su historia ha contagiado a otros como Genya, el cual, a pesar de no haber triunfado en su carrera como productor y director, encuentra en la vida de Chiyoko la emoción necesaria para alimentar su existencia.

7.2.3- Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa.

La muerte de un joven idealista opuesto a un régimen totalitario es mostrada a través de los recuerdos de una anciana y de un productor de cine. El pasado trágico del país encuentra su escape a través de los géneros cinematográficos.

7.2.4- Desconfianza en la tecnología a raíz de los bombardeos de la Segunda guerra mundial que potenciaron los miedos de los japoneses ante su temor de un posible “fin del mundo”.

En la película vemos las ruinas de Tokio después de los bombardeos y como las nuevas generaciones, representadas a través del personaje de Kyôji, interpretan esa parte del pasado como si fuera ciencia ficción.

7.2.5- Rabia contra sus gobernantes por permitir la participación del país en el conflicto y también ante la cobardía de la población que permitió la posterior ocupación americana y convirtió al país en un campo de pruebas del capitalismo, renunciando a su propia soberanía.

En el relato que da clara la postura de miedo experimentada por Chiyoko de joven debido al ambiente nacionalista exacerbado que se respiraba en el Japón de la era Taishô y principios de la era Showa. La figura del hombre de la cicatriz representa el nivel del control del gobierno sobre unas personas que permitieron que el país entrase en el conflicto armado. Vemos el rodaje de las películas de propaganda que supusieron el debut cinematográfico de Chiyoko, la cual debía contribuir a ayudar a su país mediante su interpretación. También vemos el arrepentimiento de aquellos que apoyaron la causa de la guerra y violaron los derechos de aquellos contrarios al gobierno ayudando a provocar la muerte de inocentes, representados en la figura del joven pintor idealista. Vemos como tiene que ser un personaje del Japón actual, Genya, el que se atreva a decirle al hombre de la cicatriz que son unos necios que, al final, todo el desastre que están ocasionando, a la gente y al país, no servirá para nada.

7.2.6- Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra.

Tras los bombardeos de Tokio vemos como Chiyoko visita la que fue la floristería de su familia y la encuentra destruida: una más entre las ruinas de lo que antes fue una ciudad próspera. En medio del desastre la chica encuentra un rayo de esperanza en el dibujo que el joven pintor dejó para ella en una de las paredes de la casa, la cual, a pesar de todo, se ha mantenido en pie. Vemos también el concepto de la garza, el ave milenaria en la cultura japonesa y como la muerte de la protagonista no termina con su viaje, más bien al contrario: establece un nuevo punto de partida para el mismo.

7.3- Personajes principales del relato.

Tras considerar el análisis anterior podemos determinar que los personajes principales de *Millennium Actress* son:

4. Chiyoko.
5. Genya.

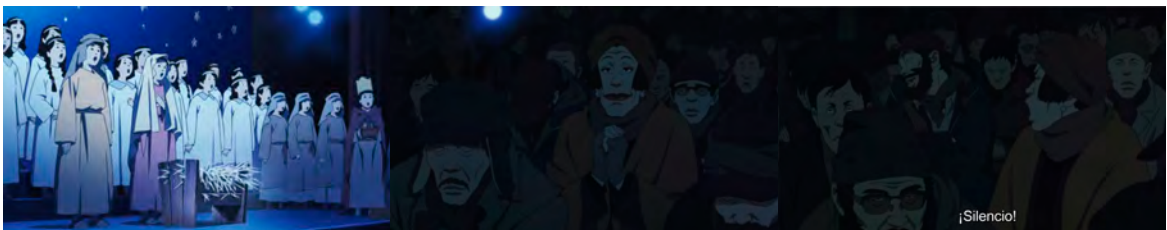
Ninguno de los dos personajes presenta traumas psicológicos tan graves como los personajes del relato anterior. Con todo, también podemos ver en ambos una alteración en sus conciencias al reconfigurar a lo largo del relato su identidad a través del cine. Chiyoko no puede separar sus auténticos recuerdos de las escenas de sus películas y Genya ha vivido toda la vida para idolatrar la figura de la mujer, por lo que conoce también toda su filmografía perfectamente y no duda en acompañarla cuando esta comienza su narración.

6. ANALISIS TOKYO GODFATHERS.

6.1- Análisis de la identidad de los personajes.

6.1.1- Hana.

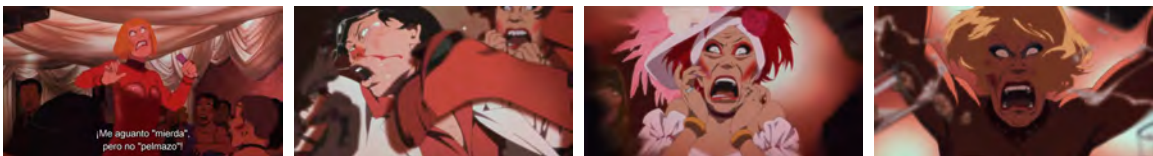
Es uno de los tres protagonistas principales del relato: un hombre de cuarenta años que vive como vagabundo y que es travesti. Su nombre significa “flor” en japonés. Desde su presentación el narrador nos la muestra como una persona sentimental y que se deja arrastrar por los sentimientos. En su semblante [00:00:32] podemos ver emoción al presenciar una representación de la escena de la natividad llevada a cabo por unos niños que cantan villancicos [00:00:43]. La representación es una especie de acto benéfico para vagabundos que consta también de un sermón y de una cena navideña. Hana, a diferencia de los otros vagabundos que han acudido a la representación no se encuentra allí solo por la comida: ella disfruta con la escena de natividad y escucha atentamente el sermón, como se ve cuando manda callar a Gin [00:01:25]:



Tokyo Godfathers 1. Presentación de Hana en la escena de la natividad y el travesti mandando callar a Gin cuando hace algún comentario sarcástico sobre el sermón.

Hana se define a si misma como un error cometido por Dios, ya que su corazón es el de una mujer [00:01:48]. Por eso su mayor deseo es el de tener un hijo. Si bien es imposible, su propia esperanza y su fe en la providencia hace que diga medio en broma que si Dios pudo hacer un milagro con la Virgen María, porque no iba a repetirlo con un travesti [00:01:57]. Es un personaje alegre y pícaro, bromeando a lo largo de todo el relato, ya sea con la señora que reparte la comida en el hospicio: “mejor dame un poco más. Después de todo como por dos” [00:02:03] , ya sea con un taxista que se encuentran más adelante al que no puede pagar la carrera completa y busca camelar para que

le perdona una parte [00:42:24]. Siempre intenta animar a sus compañeros y mediar entre sus discusiones. Tiene una visión del mundo muy positiva que le hace a veces no calcular bien las consecuencias de sus acciones, como en un momento del relato en el que canta en vez de enfadarse con Miyuko intenta animarla cantando *The Sound Of Music* y Gin le dice que si no para tendrá luego más hambre. Hana le ignora para, efectivamente, luego tener mucha más hambre y no poder seguir andando [00:20:01]. Tiene un temperamento muy vivo y es muy impulsiva: al encontrarse con Sachiko, la persona que creía que era la madre de Kiyoko, lo primero que hace es darle una bofetada [01:09:15] a pesar de que segundos antes estaba diciendo que le gustaría encontrarla para disculparse con sus padres por lo que debían haber sufrido al no saber que había sido de su hija. Aunque el mejor ejemplo es cuando se metió en una disputa con un cliente en el club que regentaba su madre, lo que la forzó a abandonar a lo más parecido que había tenido hasta ese momento a una familia:



Tokyo Godfathers 2. Agresión de Hana a un cliente que se burlaba de ella mientras trabajaba de cantante.

Su carácter temperamental la hace actuar muchas veces de forma excesivamente melodramática que resulta cómica para el espectador y que muchas veces recuerda a un actor de teatro *kabuki*, como cuando dice:



“Cuida de mi angelito. Sigam sin mí. Solo digan que no olvidarán nunca al travesti que conocieron alguna vez” [00:20:34]

Tokyo Godfathers 3. Hana después de llevar un rato andando por la nieve.

En el reencuentro con su “madre” adoptiva, un viejo travesti que posee un bar, también hace gala de ese dramatismo:



Tokyo Godfathers 4. El reencuentro de Hana y su madre. A la derecha la cara de Miyuki ante lo exagerado del momento.

El dramatismo hace que a lo largo del relato declame tres *haiikus*, los cuales el relato se ocupa de resaltar en la imagen como si fuera una imagen propia de una postal.

Su ya comentado deseo de ser una mujer hace que dentro del grupo que constituye con los otros vagabundos haya adoptado el papel de la madre y haya adjudicado los roles de padre a Gin y de hijas a Miyuko y a Kiyoko:



Es un grupo que constituye un reflejo distorsionado de lo que se entiende por una familia “tradicional” con los roles del padre, la madre, el hijo adolescente y un bebé.

Tokyo Godfathers 5. Reflejo del grupo en un espejo situado en un cruce [00:23:03].

Sus discusiones con Gin a lo largo del relato son constantes, normalmente por temas nimios, tal y como haría un viejo matrimonio:

HANA: “¿Te has bañado últimamente?”
GIN: “No. Ni he lavado mi ropa”
HANA: “Que vergüenza” [00:18:39].

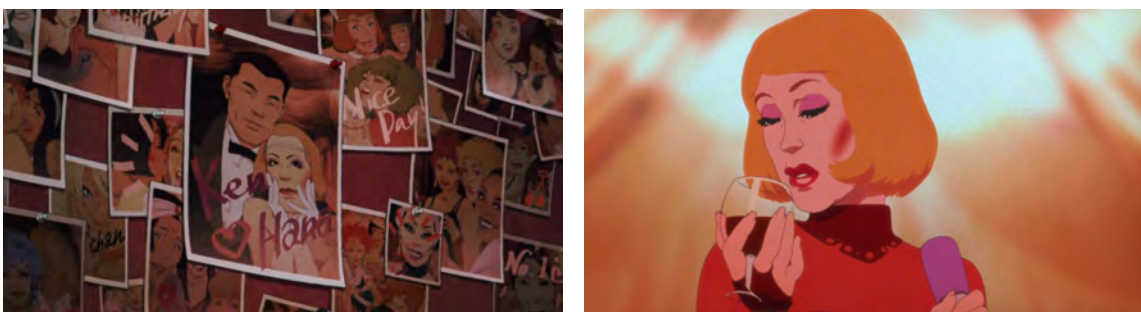
En una de ellas, después de que un hombre haya secuestrado a Miyuki y a Kiyoko, Hana se enfada de verdad con Gin cuando este le dice que lo único que pueden hacer es rendirse e ir a la policía. Hana le dice que esas niñas son familia y que creía que podía contar con él, en ese momento Gin le dice que deje de hablarle como si fuese su mujer [00:30:24]. Hana se siente dolida y con

cierta amargura ve como su ilusión de estar en una nueva familia se ha tambaleado, por lo que contesta a Gin con despecho deseándole que se muera y llamándole basura. El abandono de Gin le duele porque ella si siente al grupo como una verdadera familia, además de estar enamorada del vagabundo. Aunque no lo admita a pesar de las veces que se lo pregunta Miyuki [00:42:00], cuando cree que han encontrado el cadáver de Gin reacciona de la siguiente manera:



Tokyo Godfathers 6. La angustia de Hana al creer muerto a Gin, a la derecha la vergüenza del travesti y el recochineo de Miyuko.

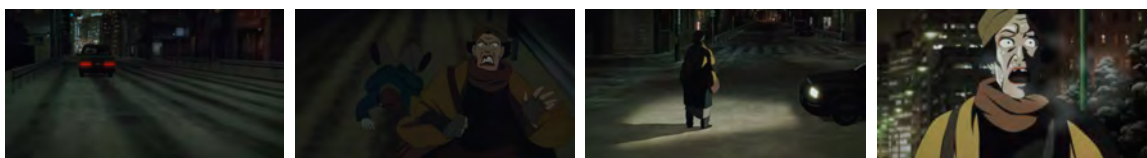
Para Hana no habría sido la primera vez que habría perdido un ser querido: después de sentirse no querida por haber sido abandonada por sus padres cuando era un bebé, tuvo un amante llamado Ken. Pero este murió después de que Hana abandonase el club después de la trifulca que tuvo en el mismo.



Tokyo Godfathers 7. A la izquierda vemos una foto de Hana con su antiguo amante que recuerda a otras fotos de familia durante el relato como la de Sachiko, la de Mario, las de Miyuki o incluso el anuncio de esquí. A la derecha el personaje en su tiempos de cantante.

Debido a su pasado triste quería encontrarle a Kiyoko “un hogar lleno de amor” [00:48:14], pero ese no es el único motivo. También hay que tener cuenta su deseo de ser madre y el hecho de que considere a Kiyoko “un regalo de Navidad de Dios” [00:06: 22]. Cuando rechaza la idea de acudir a la policía el personaje actúa de manera egoísta aunque diga que sigue la voluntad de

Dios [00:07:30], como reconocerá a posteriori al decir que “solo era su ego” [01:08:15]. Con todo, se preocupa de verdad por lo que pueda pasarle al bebé y sería capaz de arriesgar su vida por ella sin dudar, como de hecho hace en el clímax de la película, cuando salta desde lo alto de un edificio para poder impedir que sea Kiyoko la que caiga [01:24:30]. En muchas ocasiones demuestra negligencia con su propia integridad para ayudar a alguien o para no preocuparles, como cuando oculta que está enferma [00:58:50]. Este es otro de sus rasgos fundamentales: su capacidad de sacrificio y de no rendirse nunca cuando lucha por aquellos que quiere. Un ejemplo de esto sería la persecución del taxi en el que se llevan secuestradas a Miyuki y a Kiyoko [00:29:27]: Gin tropieza y abandona; pero Hana sigue e incluso llega a arriesgarse a ser atropellada:



Tokyo Godfathers 8.

A pesar de perder el taxi, mas adelante descubrimos que logró localizar el mismo y conseguir que el conductor la lleve al lugar donde llevo a las niñas gracias a decir que el secuestrador era su esposo [00:37:19]: tiene recursos para conseguir sus propósitos. Otro ejemplo de este sacrificio lo vemos cuando avergüenza a Gin delante de su hija. Le confiesa a Miyuki que gracias a eso Gin podrá regresar a casa con su verdadera familia, porque todo el mundo está mejor con su familia de verdad.



Hana le cuenta a Miyuko la historia de los demonios rojo y azul y le dice a la chica que él sería el demonio azul. El demonio rojo quería ser aceptado y poder tener amigos,



pero la gente le temía. Entonces su compañero el demonio azul ideó un plan: atacaría a la gente y sería el demonio rojo el que la salvaría. El plan fue un éxito, pero para mantener el engaño era necesario que el demonio azul se marchara.

Miyuko le dice que eso es injusto, sobre todo porque Hana es la única de los tres que no tiene una familia de verdad y no tiene un sitio al que poder marcharse [01:07:04].

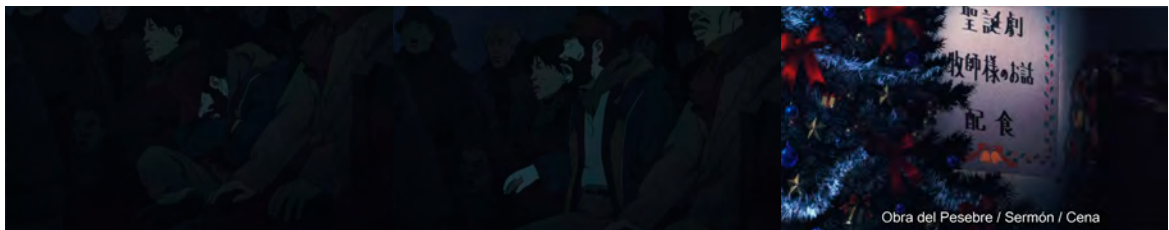
Tokyo Godfathers 9. Hana comparándose con el demonio azul.

Los rasgos que definen la *personalidad* de Hana serían los siguientes: es un personaje optimista, lleno de fe en la providencia, temperamental, con una buena disposición de ánimo ante la adversidad, incapaz de rendirse por aquellos que le importan, con una gran tendencia al drama y con una gran capacidad de autosacrificio. Tiene un fuerte deseo de ser madre, pero su problema es ser un hombre. Dentro de su propia *conciencia* él no se ve como un hombre, sino como una mujer. Además sigue teniendo problemas en su comportamiento al haber sido abandonado de pequeño y al haber vuelto a posteriori a perder a la familia que había encontrado. El encontrar un bebé en navidad y proponer la búsqueda de sus padres en vez de entregarlo a la policía (como sería lo normal) es algo lógico en este personaje: satisface su deseo de ser madre, se ve identificada con la situación del bebé, considerar a la niña como un regalo de Dios con un destino guiado por la providencia y, por último, todo lo anterior junto es lo bastante dramático como para no dejar de excitar su disposición natural al dramatismo.

6.1.2- Gin.

Otro de los tres vagabundos que encuentran a Miyoko. Es el segundo personaje que conocemos dentro del relato, siendo presentado en el mismo en

la misma representación de la natividad que el personaje de Hana [00:00:32]. Su actitud allí es completamente distinta: mientras que su compañero realmente se sentía emocionado ante la representación él estaba dormido. Cuando en un momento de la obra se despierta desorientado vemos por *ocularización interna secundaria* de su personaje un cartel del evento en el que se nos ofrece la programación del mismo: representación de la natividad, sermón y cena navideña. Indudablemente él se encuentra allí por esta última. [imagénes]



Tokyo Godfathers 10. Presentación de Gin, dormido durante la obra y despertándose sobresaltado. A la derecha el cartel del programa.

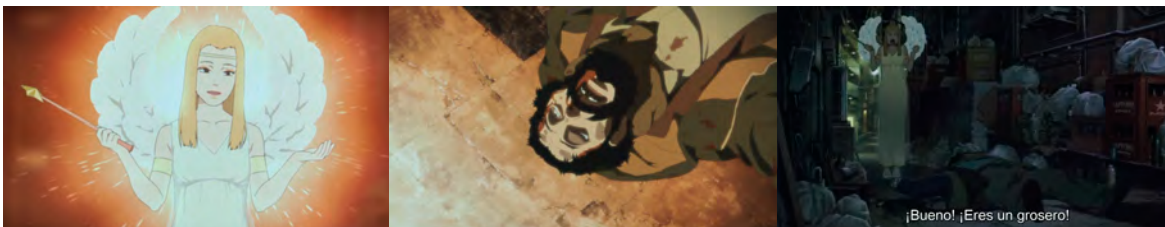
Es un personaje desencantado con la realidad pero que, aunque no lo admita, acepta su papel dentro de la ilusión de formar parte de una familia y se preocupa por Miyuko, Hana, y Kiyoko. Un ejemplo de esto es cuando otros vagabundos se encuentran con Miyuko y le dicen que ella es la luz de su vida, que se marche porque no quieren problemas con Gin [00:11:48. Con todo, nunca pierde la perspectiva de la realidad y mantiene una visión dura y cruel de la misma: Cuando Hana dice que se pregunta como los verá el resto del mundo él dice que como a “un vago, un travesti, una fugitiva y una huérfana [00:55:12]. Muchas veces muestra una gran ironía ante la vida, como cuando llegan a la casa de los supuestos padres de Kiyoko y la encuentran en ruinas. Gin saca la llave que encontraron en la bolsa de Sachico (la que creen es la madre de Kiyoko), sale de las ruinas por una pared derrumbada y entra empleando dicha llave en la puerta y dice a Hana y Miyuki *tadaima*, una expresión que se emplea en Japón para anunciar a tu familia que ya estás en casa [00:51:17]:



Tokyo Godfathers 11. La llegada a casa con la familia.

Su perspectiva ante el mundo es adoptar una actitud cínica y práctica, recordando constantemente a su compañero que la realidad es cruel y que solo son unos vagabundos[00:22:21]. Debido esto suele darle igual el cumplimiento de las normas y el presentar un mínimo decoro social. Así podemos verle fumando en un hospital dos veces: la primera cogiendo una colilla del propio cenicero [01:07:34] y la segunda al final del relato cuando enciende un cigarrillo en la habitación en la que le han ingresado debido a que “ahora es un héroe” [01:25:37].

Es un superviviente con una forma de pensar, como hemos comentado, muy práctica: en un momento del *film* en el que, tras haber recibido una brutal paliza por parte de unos jóvenes, se encuentra con travesti disfrazado de hada. Al percibir la escena en *focalización interna* del personaje de Gin, tanto él como nosotros pensamos que es un hada de verdad. Cuando el “hada” le pregunta que qué prefiere, que use su magia o que llame a una ambulancia, Gin contesta sin dudar que una ambulancia [00:43:43]:



Tokyo Godfathers 12. Encuentro con un “hada”.

Con todo, descubrimos en él que, a pesar de las apariencias y de que parezca que nada le importa, el también se ha tratado de crear una ilusión dentro de la realidad para poder conmover a aquellos que le preguntan por su

pasado [00:12:18]: ha inventado un pasado en el que su hija y su mujer murieron y él era un competidor en carreras ciclistas. Su desgracia, como él dice, es que para conseguir dinero y poder cuidar a su hija enferma perdió propósito en una de las carreras, lo cual le llevó a ser expulsado. Como dice en ese momento del film: al final su trabajo acabó, su hija murió y luego su mujer la siguió. Según continúa la trama vemos como todo esto no es más que una mentira: su verdadero trabajo no era el de ciclista, sino el de vendedor de bicicletas y descubrimos que lo que en realidad pasó es que su afición al juego y a la bebida hizo que se endeudara y que abandonara a su familia. Descubrimos esto debido a que la propia historia y la concatenación de acontecimientos hace que la verdad salga a la superficie de forma gradual: 1. Cuando Hana “bautiza” al bebé como Hiyoko él pregunta asombrado que porqué ese nombre [00:07:45]. Al escucharlo Miyuki protesta; pero Gin enfadado dice que ese es un nombre bonito [00:07:51] –luego descubrimos que el nombre de su hija también es Kiyoko [01:01:02]–; 2. En una fiesta dada por un mafioso, al ver al yerno de este gin menciona que si no fuera por ese individuo él todavía seguiría viviendo con su mujer y con su hija, a lo que Hana se sorprende preguntando si estas no estaban muertas [00:27:43]; 3. Por último el reencuentro en el hospital con su hija, la cual le perdona por haberla abandonado [01:01:02]. Es decir, no es un hombre que ha entrado en desgracia debido a situaciones adversas. Esa es solo una excusa que ofrece a los demás para buscar su compasión: en realidad es un mentiroso y un cobarde que por su propia mano ha provocado la pérdida de su familia, algo que Hana le echa en cara en presencia de su hija (aunque como hemos mencionado, con buena intención) [01:03:45].

Aunque a lo largo del *film* consigue redimirse tanto a sus ojos como a los nuestros, durante todo el metraje se comporta con mucho cinismo: no deja de mencionar que es una vergüenza que alguien haya sido capaz de abandonar así a un bebé en la calle y que él no sería capaz de abandonar a un niño [00:21:48]. Muchas veces en el relato dice una cosa pero sus acciones luego son totalmente contrarias, como cuando menciona en varias ocasiones a lo largo de la película que deberían dejarlo debido a que no son héroes de acción [00:30:06] y [00:45:19] pero en el clímax de la misma se comporta como

uno al tratar de salvar a Kiyoko de las manos de su secuestradora, algo que emociona a Hana que le dice que ningún héroe de acción podría tocarle [01:19:20].



Tokyo Godfathers 13. A la izquierda Gin en su historia inventada viéndose como un gran ciclista. A la derecha Gin en el clímax del film: al final, la fantasía del vagabundo se ha visto cumplida de un modo algo peculiar.

Su carácter inicial en el relato es más propenso al desánimo y a abandonar ante las dificultades, refugiándose muchas veces en el alcohol para acallar los remordimientos. Sus problemas con el alcohol son evidentes a lo largo de toda la narración, como cuando encuentran la botella en la bolsa de Sachico (la que creen madre de Kiyoko) y es el primer objeto que coge (aunque disimule luego al coger unas llaves que había debajo), sus constantes peticiones a Miyuko de que le traiga alcohol cuando vaya a comprar o cuando llegan al cementerio y después de un breve rezo toma un trago de una botella de licor que habían dejado allí como ofrenda (otra muestra, por otro lado, de su carácter práctico): “Me siento vivo de nuevo” [00:20:56]. [imágenes]

Cuando después de perder a Chiyuko y a Kiyoko, Hana vuelve a insistir en que deben encontrarlas, él vuelve a abandonar, y de nuevo, vuelve a ser brutalmente honesto con el travesti recordándole que no es la verdadera madre de nadie ni su mujer, que sólo son lo más bajo dentro de la escala social y que deberían acudir a la policía. Cuando Hana, como comentamos al realizar el análisis de ese personaje, le responde despechada al verse abandonada y le dice que realmente él sí es lo más bajo, que debería morirse solo y abandonado en la calle y que solamente es basura [00:30:40], Gin vuelve a emborracharse para no afrontar la verdad de esas frases. Vuelve a dar muestras de su carácter contradictorio y de sus buenos sentimientos cuando

después de la discusión acude a un puesto de policía para confesar lo que ha pasado desde que encontraron al bebé pero al final no lo hace porque sería como traicionar a Hana. En lugar de eso le dice al policía que quiere arrojar algo a la basura, pero cuando ve el cubo dice que es demasiado pequeño para tanta basura como tiene que arrojar en él [00:31:30], lo que da a entender, que aunque este ebrio, los remordimientos siguen afectándole y realmente se siente como la basura que Hana dijo que era.

Con todo, a pesar de esa actitud de abandono, de su pragmatismo y de su cinismo tiene buenos sentimientos y se preocupa por sus semejantes. Cuando se encuentra con el mafioso con el que se endeudó, en una acción llevada a cabo no por su *carácter*, sino por su *dianoia*, dice que va a matar a ese personaje (la naturaleza práctica y de superviviente de Gin no le impulsaría a atacar a un mafioso que se encuentra rodeado por sus hombres). Pero cuando estaba llegando al lugar donde este se encontraba, otra persona se le adelanta y dispara al hombre al que, hasta hace un momento, decía que iba a matar [00:28:00]. En cuanto ve al hombre herido en el suelo se acerca a él y se interesa por su estado.



Tokyo Godfathers 14.

También cuando en un momento del relato recibe una paliza por parte de unos jóvenes y le quitan un sobre que descubriremos que es dinero que había ahorrado por si algún día tenía la oportunidad de dárselo a su hija si se encontraba con ella. A pesar del riesgo, Gin persigue a los jóvenes después de su primer encuentro y recupera el sobre, pero a costa de recibir todavía más daño [imágenes]. Más tarde trata de evitar que el marido de Sachico, el hombre a quien creía padre de Kiyoko, cometa los mismos errores que él cometió de joven, puesto que ese personaje representa una imagen exacta de cómo se comportó Gin cuando era más joven [01:11:42].

Cuando se entera de la enfermedad de Hana decide emplear el dinero para poder curar a su compañero [01:00:27]. El personaje sufre una importante evolución a lo largo del relato, poco a poco irá implicándose más en el objetivo de devolver a Kiyoko a sus padres y se irá dando cuenta que en el fondo, aunque haya vivido amparándose en las excusas, él ha sido el culpable de todo lo que le ha ocurrido: acepta la culpa de sus acciones cuando al encontrarse con su hija (justo nada más perder el dinero que guardaba para ella) se entera de que el mafioso vivirá, y dice que se alegra de ello y acepta el hecho de que fue él el que se endeudó [01:03:06].

Dicha evolución encuentra dos puntos clave dentro del relato: el primero es su encuentro con un anciano que vive solo en la calle. Gin pasa sus últimos momentos con él y se estremece cuando este le dice que le recuerda a él cuando era más joven [00:34:01]. El segundo es su encuentro en el hospital con un médico de su edad que le dice que todo el mundo tiene elección a la hora de elegir su destino y después el encuentro con su propia hija, la cual le cuenta que va a casarse con el médico, el cual perdió a su mujer e hija [01:03:29]. Ambos encuentros representan el que puede ser su futuro si no cambia su actitud ante la vida y el ver a un hombre que ha sufrido exactamente la misma historia que él contaba para que otros se compadecieran de él y tener una excusa ante su situación. Pero con la diferencia que él sí la sufrió de verdad y no era una ilusión como la suya y que él no se ha hundido hasta llegar a ser un paria.

Los rasgos que definen la *personalidad* de Gin son los siguientes: cínico, irónico, práctico, invadido por el desánimo, desesperanzado, con una tendencia a abandonar ante las dificultades y escapar de ellas. Tiene gran capacidad para la supervivencia, cobarde, alcohólico y necesitado de excusas que lo justifiquen a los ojos de los demás. Al mismo tiempo tiene buenos sentimientos, es amable con los demás y se preocupa por el prójimo. En su propia *conciencia* se ve como un cobarde y como un fracasado que no puede soportar la vergüenza por sus acciones en el pasado. En el relato se enfrenta a la realidad abandonando su fantasía creada como excusa y asimila su propia culpa en el porqué ha llegado a ser un vagabundo.

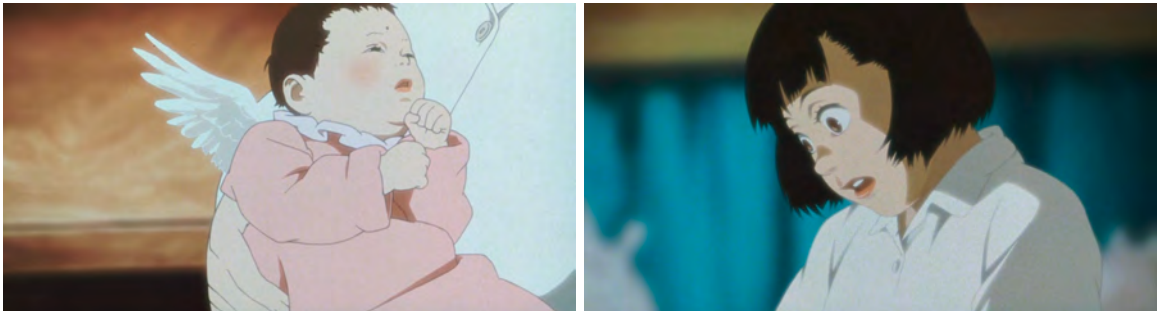
6.1.3- Miyuki.

Es la más joven del grupo de vagabundos protagonista. Es una adolescente que escapó de casa después de apuñalar a su padre debido a que culpaba a este de la pérdida de su gato "Angel". En la película su historia previa al relato se nos presenta como un sueño en de la chica cuando se encuentra separada de los otros dos vagabundos. Podemos ver que cuando vivía con sus padres su aspecto físico era distinto, puesto que la muchacha estaba bastante más gorda de cómo nos es presentada en el relato después de seis meses viviendo en la calle. Su acción parece llevada debido a sentirse no querida por sus padres, como cuando en el sueño le dice a este, después de haberlo apuñalado, que puede limpiar la sangre con la bufanda que le hizo y nunca se pone [00:40:16]. Obviamente la pérdida de su gato significaba mucho para ella, ya que, bajo su punto de vista, era el único de su familia con el que se sentía unida. En un momento dado del sueño escuchamos en *auricularización interna secundaria* de Miyuki la voz de Hana en el lugar en el que se encontraba su madre. Cuando se girar a mirar ve al travesti vestido como si fuese su madre. En ese momento escucha la voz de Gin también en *auriculización interna secundaria* en el lugar del *campo* donde se supone que se situaba su padre. El otro vagabundo ha tomado el rol de su padre y aparece vestido con las ropas de este.



Tokyo Godfathers 15. La familia real de Miyuki siendo sustituida en su sueños por su familia como vagabunda.

Hana se le acerca y le dice que su “Angel” está justo aquí: Kiyoko ocupa el lugar del que debería haber sido su gato. Miyuko ha pasado a estar de nuevo delgada como la conocemos en el relato y la casa se ha convertido en el lugar donde vive con los dos vagabundos: rodeados de basura y trastos. Cuando toma a Kiyoko en brazos el bebé empieza a brillar y aparecen unas alas de ángel en su espalda:



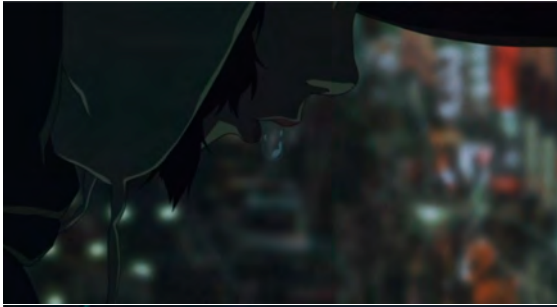
Tokyo Godfathers 16. Kiyoko en su sentido más mítico y simbólico del relato.

La falta de atención de la que se cree víctima Miyuki es cuanto menos cuestionable: acusa a su padre de no hacerla caso y no importarle (opinión filtrada desde el punto de vista de alguien que es capaz de apuñalar a otra persona por un gato perdido). Pero lo que vemos en el relato es que trata de contactar con emergencias cuando la ve en el metro y no puede llegar a ella [cita], que puso un anuncio en el periódico avisando a su hija de que su gato había regresado [cita] y que cuando descuelga el teléfono y cree que es su hija la que está al otro lado lo primero que hace es preguntarla si está bien [cita], por lo que es obvio que la quiere y se interesa por ella. Esto nos hace suponer que quizás Miyuko era una chica mimada (eso también explicaría su sobrepeso), que necesitaba una excusa para poder quejarse, sentirse dolida y sentir que todo está en su contra en una actitud muy característica de los adolescentes.

La rebeldía que muestra Miyuki en toda la cinta, así como su rabia son provocadas por el sentimiento de que no es querida por nadie, algo parecido a lo que sentía Hana, y también por saber que ha cometido una estupidez al apuñalar a su padre y haber decidido después escapar en lugar de afrontar el problema, algo similar a lo hecho por Gin. La chica encuentra en los dos

vagabundos y Kiyoko un sustituto a su verdadera familia [Tokyo Godfathers 15]. Cuando la vemos con ambos al inicio del relato podemos verles disfrutar de una versión callejera de lo que sería una cena en un hogar común: Hana llamando a la chica a comer cuando la cena está lista (en este caso la cena que han obtenido del hospicio), con el travesti corrigiendo su postura al decirle que una mujer no se sienta con las piernas abiertas, a lo que ella le responde con descaro y naturalidad que ella es una mujer [00:02:48]. La vemos discutir con Gin y portarse todavía en muchos momentos como una niña mimada, como cuando se queja del regalo de Navidad que le ha hecho Hana cuando le dice que ninguna chica debería quedarse sin regalo de Navidad [00:04:04]. Es habitual que su descaro le lleve a continuas peleas con Gin, en las que Hana realiza el papel de mediadora debido a que como cualquier adolescente se comporta muchas veces con cierto sarcasmo y chulería. A pesar de que vemos que quiere a ambos vagabundos, a lo largo del relato se refiere a ambos como “tíos” [citas], en algunos momentos se comporta con ellos como si estuviese por encima. Por ejemplo cuando en medio de una discusión con Gin, le dice que ella no es una vagabunda, que tiene una familia de verdad y que podría volver cuando le apeteciera [00:04:15] o llama vagabunda a Hana [00:03:21]. Gin le responde que ya lleva seis meses en la calle y que los que dicen eso son los que al final nunca vuelven. En ese momento la chica actúa con rabia y le arroja un libro a la cara al vagabundo porque en el fondo este ha dicho la verdad sobre lo que ella siente [00:04:23].

La chica siente rabia al verse atrapada en la situación en la que se encuentra. Y muestra una especie de rencor hacia aquellos que no tienen que sufrirla. En su primera aparición en el *film* se encuentra en lo alto de la azotea en la que después celebrará la cena de Navidad con Gin y Hana escupiendo a los transeúntes que se encuentran en la calle y apuntando los aciertos en el suelo mientras dice que se lo merecen [00:02:31]. La escena se plantea de manera muy irónica: después de recibir el impacto de uno de los escupitajos la cámara nos pone mediante una *ocularización interna primaria y secundaria* en el punto de vista de la víctima, y la imagen que vemos cuando esta mira arriba es la de un cartel con un ángel:



Tokyo Godfathers 17.

Miyuko siente la necesidad de demostrar que en el fondo no necesita a nadie, como cuando repite constantemente que no es una niña sino una mujer, aunque comprobemos constantemente que todavía es muy inmadura, como cuando encuentran la bolsa de Sachico y empieza a hacer bromas al encontrar un tanga [00:17:08], cuando Gin le toca un pecho en medio de una pelea diciendo que una mujer no tendría unos pechos tan pequeños [00:04:54] o cuando la mujer de Mario está amamantando a Kiyoko y a su hijo y se sorprende ante el tamaño de los pechos de esta [00:35:30]. También descubrimos esa indefensión cuando en otro momento del relato es secuestrada junto con Kiyoko por un hombre llamado Mario cuando toma a ambas de rehenes para poder huir después de haber intentado asesinar a un mafioso. La chica se ve impotente cuando el secuestrador la amenaza con una pistola y no es capaz de entender nada de lo que el hombre le dice puesto que este solo sabe hablar en español. Cuando este la hace pasar a su casa la muchacha trata de resistirse, llevada por el miedo no por el valor, diciendo que no permitirá que la venda como esclava [00:33:20]. Siente desamparo e incertidumbre ante la situación en la que se encuentra al vivir en la calle, uno de los momentos más visuales y simbólicos sobre este personaje lo encontramos cuando los tres vagabundos van a coger el metro y detrás hay un cartel de unas chicas en uniforme: la principal de ellas se sitúa en el centro de la imagen justo encima de la posición en la que se encuentra Miyuko, con el

mismo peinado, como comparando lo que la sociedad espera de los jóvenes y la situación de desamparo que estos pueden llegar a sufrir en el Japón actual:



Tokyo Godfathers 18.

En el interior del metro vemos una escena en la que se puede observar la actitud de Miyuko y sus sentimientos. Por un lado siente vergüenza de su situación de vagabunda, reforzada por el hecho de que Gin apesta debido al tiempo que lleva viviendo en la calle. Vemos como disimuladamente se aleja un poco de ellos. La vergüenza de la chica aumenta cuando Hana y Gin empiezan una pequeña discusión y, medio susurrando, les dice que se callen, aunque ellos ni la escuchan: Vemos como ella no es como los dos hombres, tan acostumbrados a la vida callejera que se sienten en una posición en la que la opinión de los demás les da igual. El tren se para un momento en las vías al mismo tiempo que otro tren para justo enfrente del cristal en el que ella se encuentra: el vagón del otro tren puede ver a su padre. Su sobresalto coincide con un momento en el que Kiyoko comienza a llorar, y el primer grito del bebé se acopla perfectamente con el rostro de la chica [00:18:49]. Empieza a sonar una música en *auricularización cero* que va aumentando en ritmo según avanza la escena haciéndonos partícipes de las emociones de Miyuko. El llanto del bebé también permanece mientras la gente del vagón comienza a disgustarse tanto por el ruido como por el olor. Hay un plano en *ocularización interna secundaria* desde la dirección de mirada de Miyuki en el que vemos a

unas chicas que la miran a ella y a sus acompañantes con desagrado. Al mismo tiempo, se empiezan a alternar los planos de su padre utilizando el móvil, de la gente del vagón y de su propio rostro. Cuando no puede soportar más el estrés Miyuki actúa llevada por la rabia: se abre paso a empujones por el vagón, abre la ventana y salta a las vías para alejarse del lugar. De nuevo vuelve a comportarse con rabia y su respuesta a la tensión es escapar.



Tokyo Godfathers 19. Secuencia del encuentro en el metro entre Miyuko y su padre y su posterior huida.

La realidad es que bajo su rabia e impulsividad se esconde una profunda tristeza. Esta aflora sutilmente en los compases iniciales del relato, como cuando encuentran a Kiyoko y la chica dice que el bebé seguro que tendrá una orden de búsqueda. Gin le espeta que probablemente ella también y Miyuko le contesta, con un atisbo de chulería, que la suya probablemente sería de detención [00:15:04]. Cuando luego está en casa de María y Mario vuelve a decir que su padre si la encontrara tendría que arrestarla, y en ese momento sí que lo dice con tristeza [00:36:17]. Pero su tristeza acaba por manifestarse del todo en dos momentos clave: la primera ocurre en casa de Mario, cuando tras ver las fotos de la familia de María comienza a ver las suyas y en ese momento confiesa que apuñaló a su padre y comienza a llorar:



Tokyo Godfathers 20. En la imagen de la izquierda vemos a Miyuki con su gato “Angel”; la imagen central es la foto que conserva de su padre; en la imagen de la izquierda confiesa por primera vez en el relato que apuñaló a su padre [00:38:39].

El otro momento es cuando después de haber encontrado en un periódico un anuncio en el que sus padres ponen que su gato “Angel” ha aparecido [00:53:40] decide ir a una cabina a llamarlos [00:55:56]. Cuando llama a su casa y escucha la voz de su padre la chica se derrumba y tiene que colgar. Al colgar el teléfono empieza a decir que lo siente [00:57:29]. A lo largo del relato, al igual que en esta escena, le cuesta mucho abrirse y expresar sus sentimientos a los otros personajes. Solo la vemos pedirle perdón en todo el relato a Kiyoko, cuando se disculpa por haberle tirado la comida cuando escapó del tren [00:27:13] y abrirse cuando su interlocutora no hablaba su mismo idioma (María). Con Hana o Gin nunca se disculpa, quizás por temor a mostrarse débil. En su sueño Kiyoko sustituía a su gato “Angel”, por lo que podemos establecer que también era con él con el que podía sincerarse cuando vivía con sus padres, de hay su arranque extremadamente violento cuando lo creía perdido. Su dureza aparente no es más que fachada, como comprobamos cuando Hana la encuentra después del secuestro y el travesti le dice que se alegra mucho de que este bien. En ese momento, a diferencia de cuando recibió el regalo de Navidad de Hana, de nuevo otro ejemplo de su coraza ante los demás, la chica no se esconde detrás de ninguna actitud de dura y se sonroja al comprobar que si tiene gente que se preocupa por ella [00:41:18]. Esto mismo le vuelve a ocurrir unos momentos después cuando Hana le vuelve a poner su sombrero, el cual había perdido cuando fue secuestrada [00:42:45]. Con todo no llega a darle las gracias a Hana o decirle que la preocupación era mutua, aunque es evidente que ella también estaba preocupada [imágenes].



Tokyo Godfathers 21. Miyuki feliz de saber que Hana se preocupa por ella, pero incapaz de mostrar alegría. Su actitud es parecida a la que mostraba Hana cuando no quería reconocer que estaba preocupada por Gin [Tokyo Godfathers 6].

Los rasgos de la *personalidad* de Miyuki son los siguientes: es una chica que no se siente querida, adopta una actitud de dura y autosuficiente para ocultar su miedo e inseguridad. Esto se debe a que no se siente indispensable para nadie. Trata de rebelarse, es descarada, con tendencia al enfado e irascible. Aunque trata de comportarse como alguien adulto adopta una actitud poco madura al tratar de huir de los problemas en vez de enfrentarlos. Siente vergüenza ante la situación en la que se encuentra y se arrepiente profundamente de sus errores. Tiene buenos sentimientos en el fondo y le importan las personas aunque se avergüenza de mostrarles sus verdaderos sentimientos. En su *conciencia* se ve como una criminal que teme que si vuelve a casa su padre se vea obligado a detenerla. Se ve como una mala persona y su incapacidad de comunicar sus sentimientos a los demás hace que muchas veces se sienta como no querida por sus allegados.

6.1.4- Kiyoko (bebé).

El personaje de Kiyoko es un personaje arquetipo, del cual se nos ofrece su pureza como único rasgo reseñable, la cual alcanza en el relato un sentido místico. Su aspecto, con un lunar en la frente cercano a su ceja derecha, hace que muchas veces recuerde a un pequeño Buda. Además, su fecha de nacimiento en el día de Navidad presenta un paralelismo con el nacimiento del niño Jesús, dato recalcado por el narrador en el plano inicial del *film* al mostrar una figura del mismo en una representación de la natividad [00:00:11].



Tokyo Godfathers 22. El paralelismo entre Jesús en el belén y Kiyoko entre la basura cuando es encontrado por los vagabundos, los cuales casi podrían constituir una versión adulterada de los tres reyes magos.

Su nacimiento es tomado por Hana como si fuese un regalo que Dios les envía desde el cielo, por eso, como hemos visto la llama Kiyoko, (清子) que está formado por los kanjis de “puro” (清) y de “niño”(子) porque el bebé ha nacido “en la noche más pura” [00:07:49]. El travesti, llevado por su fe en la causalidad divina, considera la niña que goza del favor de Dios, cosa que se va cumpliendo a lo largo del relato cuando observamos la causalidad del mismo: los encuentros entre personajes gracias al llanto de Kiyoko [00:42:52] o los ejemplos siguientes:



Tokyo Godfathers 23. En la imagen de la izquierda Hana encuentra en el cementerio productos para bebés; en la imagen de la derecha una ambulancia se estampa en el lugar donde segundos antes se encontraban sentados los protagonistas.

Pese al escepticismo inicial, Miyuki también acaba por comparar a Kiyoko con un ángel, ya sea con la representación de ella que realiza en su sueño [Tokyo Godfathers 16] o cuando dice que la niña es “un regalo del cielo” [00:39:13].

6.1.5- Mafioso.

Otro personaje que casi parece un arquetipo. Representa el mafioso por excelencia: gordo, con un bigotito, vestido con un traje negro y gafas de sol. Alguien duro y amante de la tradición y de los valores familiares, como demuestra al decir que fue a rezar a la tumba de su padre para no llorar en la boda de su hija [00:24:45]. También le vemos como un hombre agradecido y de honor, ya que vemos como paga sus deudas y devuelve los favores en la figura de los protagonistas que le ayudan en la situación ridícula en la que se encontraba: atrapado debajo de su propio coche. En cuanto llega a la mansión donde celebra la boda de su hija lo vemos revestido de todo su poder: sus

guardaespaldas les hacen un pasillo al llegar y la música en *auricularización cero* tiene un cierto aire de amenaza.

Con todo, se muestra como un padre amante, preocupado por su hija al no estar convencido del novio con el que se va a casar. Esto sorprende a Gin, sobre todo a su llegada a la mansión del mafioso y ver a la novia [00:25:42], ya que hasta un hombre como ese, un criminal, a diferencia de él permanece con su hija y la apoya. Cuando su yerno es herido por protegerle se arrodilla junto a él y muestra preocupación real por su estado a pesar de haber mostrado dudas respecto a que se case con su hija.

6.1.6- Yerno del mafioso.

Los primeros datos que tenemos de este personaje son a través de la descripción realizada sobre el por su futuro suegro: dice que es uno de sus hombres, pero que no le gusta porque resulta arrogante y demasiado pagado de sí mismo. Antes de verlo podemos observar la reacción que provoca en Gin de sorpresa, puesto que este hombre representa sus propios errores en el pasado [00:26:31]: sabemos por el vagabundo que es el hombre con el que se endeudó e hizo que el hombre abandonara a su familia. Su aspecto exterior causa cierta repulsión: es alto y delgado, vestido con un traje blanco bastante hortera, bronceado, dos pendientes en las orejas y labios gruesos en una cara con un gesto de arrogancia. Es un hombre interesado solo en el dinero y el dueño del club de striptease en el que trabajaba Midori. Cuando Hana le pregunta por la chica habla de ella como si fuese una mercancía: “algo de cirugía plástica la convirtió en una buena fuente de ingresos [00:26:41].



Tokyo Godfathers 24. A la izquierda vemos la reacción de Gin al ver al hombre con el que se endeudó, curiosamente el mismo con el que se acaba endeudando también el marido de Sachico; en el centro vemos al mafioso con su yerno; a la derecha la foto de Sachico retocada por su antiguo jefe para mostrar su aspecto después de someterse a las operaciones de cirugía estética.

Es un personaje rastrero y ruin que no hace nada a cambio de nada y solo actúa si puede obtener un beneficio. Cuando Hana le pregunta si sabría indicarles el paradero de la mujer este dice que podría pero que vista su situación como vagabundos duda que pueda sacarles algo de dinero por la información [00:27:05]. Al final accede a cambio del dinero que Hana recibió a cambio de haber ayudado al mafioso. Cuando está haciendo una llamada para tratar de hallar a Midori (Sachiko) habla de las desgracias de la muchacha con una sonrisa en la cara [00:26:41] y solo se inquieta cuando su suegro se acerca a él para indicarle que se acerca la hora de la ceremonia. Su única acción positiva es el interponerse en el camino de las balas que disparan a su suegro, por lo que podemos observar en el lealtad hacia su propia familia.

6.1.7- Mario (atacante del yerno del mafioso).

Mario es un asesino que se disfraza de camarera para tratar de asesinar al mafioso; pero al disparar da por error a su yerno. En su fuga, después de disparar toma como rehenes a Miyuko y Kiyoko. A pesar de sus actos, muestra compasión por las dos chicas y se siente culpable de haberlas involucrado [00:28:56]. Su comunicación con Miyuko se hace difícil debido a que no habla nada más que español. Debido al estrés de la situación pierde los nervios y grita a las chicas; pero se recompone y trata de tranquilizarlas con una voz más amable [00:32:39]. Las lleva a su casa con su familia, ocasión presentada por el *film* para presentarnos otro modelo de tipo de familia. Su mujer le describe como un niño grande [00:35:49] y comprobamos que es el padre de un bebé de un tamaño parecido a Kiyoko.

6.1.8- Anciano.

Un anciano enfermo que está a punto de morir y al que Gin ayuda en el relato. Su papel en el mismo recuerda mucho a los ancianos de los cuentos tradicionales que ofrecían una recompensa a los viajeros bienintencionados que les ayudaban. El premio aquí será un billete de lotería premiado que se encuentra en el interior de una bolsita de pertenencias que el anciano le pide a Gin que aleje antes de que muera [00:34:20]. Además de eso, enfrenta a Gin

con lo que podría ser su futuro si no cambia de actitud ante la vida. El pobre viejo cumple su deseo de morir ebrio en una vieja y agradable casa [00:33:42], la cual aquí es una cabaña llena de bolsas de basura.

6.1.9- Jóvenes asaltantes.

Un grupo de cinco jóvenes violentos sin ningún tipo de escrúpulos que buscan vagabundos a los que golpear. Sádicos y crueles, se burlan de sus víctimas: “¡Hora de la limpieza de Año Nuevo!” [00:35:22] y demuestran una falta de preocupación extrema por sus semejantes, considerando que la paliza que propinan a Gin no es otra cosa que una actividad más con la que no aburrirse. Uno de ellos, mientras sus compañeros siguen pegando a Gin, recibe una llamada de unas chicas [00:36:40] para quedar y este les informa con toda tranquilidad que están haciendo una limpieza pero que ahora van [00:36:44]. El relato nos muestra unos jóvenes totalmente deshumanizados, para los que la vida de un vagabundo no vale nada. Los gestos de uno de ellos antes de atacar a Gin parecen sacados de un videojuego o de una película de artes marciales, como si estos jóvenes fuesen incapaces de distinguir entre la ficción o la vida real.

6.1.10- María (Mujer de Mario).

Como su nombre indica, representa la figura de una verdadera madre dentro de la película: en su presentación está amamantando a su hijo y a Kiyoko [00:35:28]. Es una mujer dulce y amable que le ofrece a Miyuki la atención que demandaba y la escucha, a pesar del hecho de hablar idiomas totalmente distintos. Consiguen a partir del vínculo común de que la profesión de sus padres sea la de policía [00:36:09]. Con María Miyuki logra sincerarse consigo misma. Mario y su mujer representan otro de los ejemplos de variedades familiares que se nos ofrecen a lo largo del *film*: en ellos volvemos a ver el motivo de la fotografía de Mario y de su mujer, que recuerda a la de Sachiko y su marido.

El hogar de María y Mario los cuales son felices a pesar de vivir en un barrio marginal y del hecho de que él se dedique a asesinar gente, es el mejor ejemplo de la película sobre lo variadas que pueden llegar a ser las unidades familiares en la sociedad actual, muy distintas al estereotipo que suele tratar de venderse mediante la publicidad y la imagen preestablecida sobre lo que es una familia feliz dentro de la sociedad. A continuación podemos ver varias de las fotografías que aparecen en el relato y que simbolizan este tema. Las dos últimas se ajustan al modelo preestablecido debido a que pertenecen al campo de la publicidad:



Tokyo Godfathers 25. De izquierda a derecha y de arriba abajo: Sachiko y su marido cuando todavía eran felices; fotografías familiares de María; las fotografías del club de travestis, entre la que se encuentra la de Hana y Ken; María y Miyuki viendo las fotos familiares de esta; un anuncio sobre viajes de esquí a Hokkaidô; una guía sobre cuidados al bebé.

6.1.11- Taxista.

Personaje más funcional dentro de la trama puesto que solo aparece en dos pequeños momentos de la misma para prestar apoyo a los protagonistas. Es dócil y resignado hasta el extremo de resultar cómico al espectador. No puede negarse a las dos peticiones de Hana, a pesar de que ambas le traen más inconvenientes que ventajas.

6.1.12- Padres de Miyuki.

Su padre, Ishida, es un hombre de entre treinta y cuarenta años, delgado, moreno y con gafas. Sabemos por Miyuki que es policía y parece ser,

por palabras de Miyuki, que no prestaba la suficiente atención a su hija. Como ya hemos explicado en el análisis de Miyuki [cita análisis], nosotros creemos que en realidad si que quiere y se interesa por su hija.

En la figura de su mujer, la madre de Miyuki (solo aparece en el sueño de su hija y en fotografías), vemos otro paralelismo con Hana, la que se habría convertido en la “madre” de la familia callejera de la chica. De ella Miyuko dice que era “muy religiosa” [00:38:04]. Algo que, unido al hecho de que la profesión de su padre fuera la de policía, podría dar a entender que tenían un férreo control sobre su hija, la cual, por lo que parece debido a su sobrepeso, debía de encontrarse en una situación de sobreprotección.

6.1.13- Okasan (Madre de Hana).

Es un viejo travesti con el pelo pintado de color rojo que representa lo más parecido que Hana ha tenido a una madre. Es tan dramática como Hana, su reencuentro hace que incluso Miyuki se espante debido a lo exagerado que resulta [Tokyo Godfathers 4]. Es con la única persona que Hana habla sobre su pasado. Se alegra sinceramente de ver a Hana y se preocupa por ella, la reconforta y cuando se despiden le dice que las puertas de su casa siempre estarán abiertas y que puede regresar cuando quiera. Hana se lo agradece con un *haiku* antes de partir [00:49:08]

6.1.14- Vecinas cotillas.

Cuando los tres vagabundos encuentran que la casa que buscaban está en ruinas, preguntan a una mujer mayor que es lo que ha ocurrido y esta les cuenta la historia llamando en el proceso a más y más vecinas, cada una de las cuales añade su propia opinión. Son personas aburridas de sus vidas, que necesitan espiar en las de los demás para poder criticarlos, la primera frase que dice sobre Sachico es que nunca le pago las cuotas de la asociación de vecinos y que era mala gente [00:52:19]. Al final, toda su información que tienen son sobre aspectos negativos de la vida de sus antiguos vecinos, pero ninguna de las cosas que dicen sirve de ayuda a la búsqueda de los

protagonistas (aunque sirve al espectador, que puede conocer la historia desde una *focalización interna* de las mujeres).

Como nota anecdótica, queremos mencionar que estos personajes son un motivo recurrente dentro de la obra de Kon, puesto que las hemos encontrado en tres de sus películas: *Millennium Actress*, *Tokyo Godfathers* y en *Paranoia Agent*.



Tokyo Godfathers 26. A la izquierda junto a Mima, protagonista de *Millennium Actress* (luego vuelven a salir algo más adultas); en el centro en *Tokyo Godfathers*; a la derecha en *Paranoia Agent*.

6.1.15- Doctor.

Es el médico que se ocupa de Hana cuando cae enfermo. Se presenta como un hombre integro y que considera que cada uno debe de tener responsabilidad y tratar siempre de mejorar [01:00:16]. Sus palabras cobran aún más peso cuando vemos que le falta una pierna y que además perdió a su mujer y a su hija en un accidente. Si el viejo es una representación del futuro que le puede esperar a Gin, el doctor parece una imagen de lo que podría haber sido Gin. El médico tiene el mismo pasado de la máscara inventada por el vagabundo y aún así no huyó y siguió luchando.

6.1.16- Kiyoko (hija de Gin).

La hija de Gin tiene una carácter amable, tranquilo y bondadoso. Se ha dedicado a la enfermería y planea casarse con el médico que atendió a Hana. Perdona a su padre sin que este tenga que pedírselo y solo tiene palabras amables con él [01:01:44]. Ella se muestra feliz de haberle visto y le da su nueva dirección para que puedan mantener el contacto.

6.1.17- Sachiko/Midori.

El personaje de Sachico parece víctima de una enfermedad mental cuyo detonante es la muerte del bebé que esperaba¹²³. En su comportamiento podemos ver la aparición de ideas delirantes: “este bebé me sonrió. Decidí que era mía. Pensé que mientras la tuviera todo iría bien. Mi esposo se enmendaría, seríamos un verdadera familia” [01:22:57]. Propensión a mentir y buscar excusas: le dice a Hana que ella no abandono al bebé, que fue su marido el que lo hizo [01:09:27]; pero la bolsa que estaba junto al bebé era suya y estaba llena de objetos personales, por lo que deducimos que lo que ocurrió es que se marchó de casa con la niña y luego la abandonó. También sufre de alucinaciones: el plano en el que vemos en *focalización interna* de Sachiko a Kiyoko diciéndole: “Kaerita” (que quiere regresar a casa) [01:24:07]. Estado depresivo con tendencia al suicidio, la primera vez lo intenta estando sola en un puente y es salvada por Hana y Miyuki que pasaban cerca [01:08:53] y la segunda se produce desde lo alto de la azotea a la que escapa con Kiyoko cuando dice que quiere volver a nacer [01:23:24]. La pérdida de su hijo supuso un golpe excesivamente duro para ella, que ya antes de eso era definida por otros personajes del relato como una mujer desgraciada, en parte por su trabajo de stripper, en parte por su marido. Sabemos, por las fotos encontradas por los protagonistas [00:17:14] y los chismorreos de sus antiguas vecinas que al principio fueron felices en el matrimonio, pero que al poco tiempo de estar juntos empezaron a pelear [00:53:05].

Las mismas vecinas comentan que la pareja era pobre y sabemos que ello es debido a las deudas de su marido, el cual no trataba de enmendarse en ningún momento y se dedicaba a vivir de las ganancias de su mujer [00:53:10]. Para sobrevivir trabajaba, en un club de striptease. Como dice de ella el yerno del mafioso “Se llama Sachico, Midori es su nombre en el club, *la chica feliz*, aunque últimamente no lo parecía” [00:26:43]. Tuvo que operarse para trabajar en el club y al mismo tiempo, debido a las deudas de su marido pido dinero al

¹²³ Al consultar el DSM-IV las opciones que creemos más probables serían el Trastorno esquizoafectivo, el trastorno psicótico breve o el episodio depresivo mayor.

yerno del mafioso y acabó endeudada por varios frentes. Al final se quedó embarazada y se retiró del club.

En el desenlace del *film* las palabras de su marido no consiguen conmoverla [01:23:48]; pero si lo hacen las de Miyuko, implorando a su lado maternal: “Kiyoko quiere ver a sus padres” [01:24:00] y a sus sentimientos cuando perdió a su hijo: “Usted más que nadie debe saber lo que se siente al perder un hijo” [01:22:14].

Sachiko sufre de una profunda crisis en su *conciencia* de carácter depresivo y psicótico. La pérdida de su hijo la ha llevado a un estado de irrealidad en el que cree que secuestrando a otro bebé podrá arreglar su vida es una fantasía ridícula que cobra sentido solamente en su cabeza.

6.1.18- Marido de Sachiko.

Si el anciano representaba el futuro de Gin, este personaje podría representar al vagabundo en el momento que abandonó a su familia, el propio Gin le dice: “Conozco a un tipo igual que usted. Dejo su vida y a su familia” [01:14:02]. Los otros personajes lo consideran un bueno para nada que vive mantenido por su mujer, aficionado al juego y a la bebida [00:52:33]. Según Sachiko fue él el que abandonó al bebé [01:09:27]. Podemos deducir que es cierto porque cuando Gin le pregunta que hizo con el bebé dice que lo llevó a la policía, cosa que sabemos que es falsa: además es un mentiroso y casi diríamos que un presunto asesino porque como dice Hana, la niña podía haber muerto congelada [01:09:21]. Quiere desentenderse del asunto y Gin lo golpea y le arroja las fotos de cuando tenía una familia con Sachiko [01:13:37]. Es un personaje incapaz de ver la realidad: vive en una pocilga, no tiene trabajo pero considera que su suerte está cambiando por ganar 100.000 yenes en la lotería. La visita de Gin y el ver a su mujer en las noticias le hace reaccionar y llorar al ver al estado al que ha llevado a su mujer. Trata de detenerla cuando esta va a arrojarle del edificio gritándole que no se suicide y que regrese con él [01:23:34].

6.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento *Superflat*.

Tras comparar los rasgos del movimiento *Superflat* con los datos obtenidos del análisis de la identidad de sus personajes, establecemos que en *Tokyo Godfathers* se cumplen los siguientes:

6.2.1- Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos.

El ejemplo más claro que encontramos dentro de los personajes analizados sería el de los jóvenes que deciden golpear a Gin, enfocando el asunto de la misma manera que enfocarían el hecho de pasarse un nivel de un videojuego. Mientras todo ese horror tiene lugar delante de uno de los muchachos, este se pone a hablar por el móvil con el grupo de chicas que le gustan para concertar una cita.

6.2.2- Crisis existencial dentro de la sociedad que provoca una visión pesimista del Japón actual. Las esperanzas en la tecnología y en el futuro brillante ofrecido tras la postguerra se han transformado de nuevo en desilusión tras el desastre del auge económico y la falta de esperanza que tienen los jóvenes en el futuro.

Los tres protagonistas se encuentran abandonados a su suerte dentro de una sociedad en la que no han sido capaces de adaptarse. Cada uno de ellos ha tenido su propio problema que le ha convertido en un paria dentro del modelo económico Japonés. Por otro lado, encontramos también que el personaje de Sachico también ha visto rota su familia debido a la imposibilidad de sobrevivir dentro del modelo económico debido a las acciones de su marido, el cual prefiere endeudarse y apostar antes que ocuparse de apoyar a su familia.

Pero la situación más dramática la tenemos representada por el personaje de Miyuki. Este ejemplifica perfectamente el contraste entre lo que la sociedad japonesa espera de sus jóvenes y la desesperanza en la que estos viven [Tokyo Godfathers 18].

6.2.3- Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa.

La realidad familiar creada por Hana que, como diría Gin oculta el hecho de que no son más que unos vagabundos y que la gente al verlos lo que piensa no es en que está viendo una familia sino: un vago, un travesti, una fugada y una huérfana.

6.2.4- Sociedad lastrada por sus miedos primarios, llena de contradicciones y ambigüedades.

El personaje de Sachico que cree que el robar un bebé puede ser la solución a sus problemas familiares y luego lo abandona en la calle como si fuera un objeto. Las propias contradicciones de los personajes como Gin, que habla de que el nunca abandonaría a un hijo pero precisamente eso fue lo que hizo.

6.2.5- Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra.

En todos los protagonistas principales y no arquetípicos se establece una evolución a lo largo del relato. El mejor ejemplo de esta idea de regeneración ante la adversidad lo encontramos en la figura del médico, el cual pese a los traumas ocasionados de haber perdido a su hija, a su mujer y una pierna, ha conseguido sobreponerse y rehacer su vida.

6.3- Personajes principales del relato.

Tras considerar el análisis anterior podemos determinar que los personajes principales de *Tokyo Godfathers* son:

6. Hana.
7. Gin.
8. Miyuki.
9. Kiyoko.
10. Sachico/Midori.

Volvemos a encontrarnos con personajes que no presentan trastornos mentales graves pero sí una crisis en su conciencia que repercute en su identidades, con la única excepción de Kiyoko, que es demasiado joven para comprender la situación en la que se encuentra. Los cuatro son personajes desarraigados que no han encontrado su lugar dentro de la sociedad japonesa: Hana anhela ser una mujer pero nació varón; Gin abandonó a su familia y acabó en las calles, Miyuki apuñaló a su padre y se vio forzada a escapar de su hogar y Kiyoko ha sido abandonada el día de Navidad. De nuevo con la excepción de esta última que fue secuestrada y que es más un símbolo que un personaje del relato, los otros tres personajes crean escudos y máscaras para enfrentar una realidad de la que huyen. Hana crea una imitación de familia en la que le gusta adoptar el rol de esposa y madre, aunque es la única que se ve en el papel. Gin necesita inventarse una historia sobre su pasado para buscar la compasión de los demás ante su desgracia y no afrontar el hecho de que es un cobarde que tenía problemas con el juego y la bebida. Y Miyuki ofrece una máscara dura al mundo para poder ocultar sus sentimientos y no admitir que cometió un error del que se arrepiente amargamente. Todos ellos rehúyen su pasado, y al final del relato consiguen aceptarse gracias a que durante el transcurso de la narración se enfrentan al mismo, es decir, vuelven a enfrentarse a la realidad y dejan de buscar excusas para escapar de los problemas.

7. ANALISIS PAPIKA.

7.1- Análisis de la identidad de los personajes.

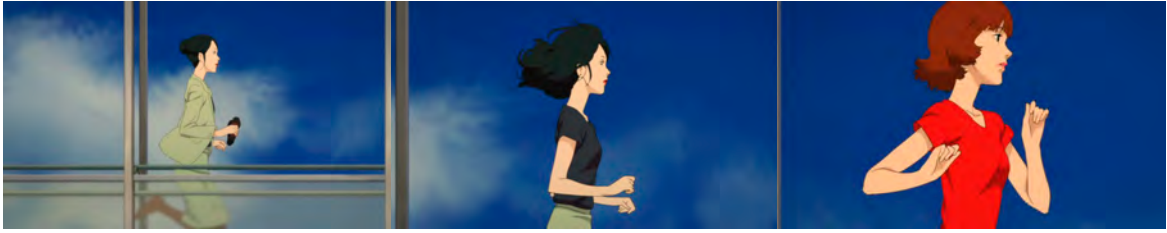
7.1.1- Atsuko Chiba/Paprika.

Atsuko Chiba es un personaje que ha desarrollado una doble *conciencia*. Como Atsuko Chiba es una doctora que trabaja en una fundación psiquiátrica en la cual es una pieza clave de un área de investigación en la que se utiliza una tecnología en fase experimental que permite al que la usa introducirse dentro de los sueños de otra persona y grabarlos a través de un aparato llamado DC Mini [00:03:59]. Como experta en psiquiatría, el fin de su departamento es la perfección de la máquina con fines clínicos para poder tener, como dice la propia Atsuko, una conexión más profunda con sus pacientes [00:11:03]. Pero, al ser una tecnología en fase de experimentación, su uso en los tratamientos todavía no está regulado. Debido a ello, la doctora Chiba a creado un disfraz –de hecho, una personalidad–, una especie de avatar, que utiliza para poder tratar a su pacientes empleando el DC Mini para introducirse dentro de sus sueños y ayudarles a curar sus trastornos mentales. El problema se plantea cuando observamos a lo largo del relato que existe una separación de su persona entre sus dos personalidades: cuando es Atsuko Chiba predomina su lado racional y cuando es Paprika su lado más emocional. Por lo que al final no podemos llegar a decir cual de las dos manifestaciones es la que forma parte de la otra [01:15:03], puesto que ambas son complementarias y ambas deberían de constituir una persona equilibrada; aunque, como veremos, no es así hasta el final del relato. [imágenes de Atsuko y Paprika].



Paprika 1.





Paprika 2.

Atsuko es una mujer morena de pelo largo muy atractiva. Tiene presencia y una gran aura de autoridad, como podemos observar cuando llega a la oficina y los otros empleados la saludan haciendo una reverencia con la cabeza [00:08:56]. Esta no se debe solo a su puesto en el departamento, como notamos cuando su jefe Shima, hablando con ella, utiliza después del apellido de la mujer el sufijo “kun” (un sufijo que en Japón no es común aplicar a mujeres, sino solamente a hombres que se consideren dentro del mismo nivel social que el que el que lo utiliza) [00:23:17]. Además observamos como este siempre actúa según el parecer de Atsuko [00:23:17], [00:08:51]. Es inteligente, ya que vemos como tiene que explicarle a Shima los datos técnicos sobre el DC Mini que el inventor Tokita les dice [00:09:49]. Además es muy calculadora: cuando su jefe le pregunta qué es lo que debe hacer para evitar que cancelen el proyecto de su departamento ella le responde que nada: si no se presenta en la fundación no podrá celebrarse un consejo de dirección y no se podrán tomar decisiones sobre ningún ámbito [00:23:19]. Gracias a esto sabe reaccionar rápidamente en una situación de crisis, mostrándose muy resolutiva y con las ideas muy claras sobre cuales son los pasos a seguir: en el robo de tres de los dispositivos DC Mini, los cuales en malas manos podrían causar mucho daño y significar el fin de su investigación, guía a Shima en las prioridades a seguir: “Nos preocuparemos de la razón del robo después. Lo importante ahora es encontrarlos” [00:08:48]. De hecho, al enterarse del robo Tokita, fue corriendo en busca de Atsuko como si fuera un niño perdido que necesitaba encontrar a su madre [00:08:29]. De hecho cuando ven un vídeo en el que descubren que el ladrón puede ser Himuro, ayudante de Tokita, es la primera en reaccionar y preguntar dónde se encuentra este [00:14:57]. Además demuestra gran valor y determinación cuando, en el piso del presunto sospechoso, aún presintiendo una posible trampa, va sola a comprobar una de las pistas [00:16:52]. Más adelante, después de haber sufrido un ataque en el

piso mediante una ilusión proyectada en su mente por el ladrón del DC Mini [00:18:25], llega, ahora en el mundo real, al mismo lugar que fue recreado en la ilusión. Al llegar al sitio donde sufrió el ataque duda un momento pero vuelve a arriesgarse [00:30:07].



Paprika 3.

Como consecuencia de todos estos rasgos positivos tiene otra serie de rasgos más negativos. Su autosuficiencia –la cual señala Inui [00:10:56]– hace que realmente tenga muy poco respeto por el cumplimiento de las normas. Esto se demuestra con la existencia del personaje de Paprika, su alter ego, el cual creó para poder asistir a los pacientes a pesar de que en el relato la terapia de los sueños aún no este permitida por los organismos oficiales al estar en fase de experimentación. Vuelve a incumplirlas cuando se dispone a entrar en la mente de Himuro, a pesar de tener un prohibición expresa por parte de Inui [00:27:40], para tratar de recuperar los dos DC Minis robados: “tiempos desesperados requieren medidas desesperadas” [00:35:31]. Esto se debe a que es obstinada y cuando toma la determinación de hacer algo la cumple debido a que está acostumbrada a tener el control sobre todas las cosas, incluida ella misma. Paprika la compara con Inui y le dice que piensa que puede controlarse a sí misma y a los demás [01:15:15], lo cual hace que Atsuko se sobresalte. Durante el relato comprobamos que la afirmación de Paprika es cierta, puesto que son escasos los momentos en los que muestra sus emociones, actuando con mucha frialdad a lo largo de la historia. Cuando Tokita la llama cariñosamente “At-chan” (un sufijó que en Japón se emplea para tratar cariñosamente a mujeres o niños con los que se tiene una relación

cercana), ella le pide que no la vuelva a llamar así [00:09:33]. Eso hace que también sea muy cortante e inaccesible para otros personajes, como cuando Osanai le confiesa que al compararse con ella se siente inferior y ella se limita a mirarle con cierta indiferencia [00:15:47]. Otro ejemplo sería cuando se encuentra en la fundación con Konakawa, paciente de Paprika y este, al mostrar interés por ella, recibe como respuesta: “Está hablando con el doctor Tokita, ¿no?” [00:32:56].

Su frialdad y la represión que realiza sobre sus sentimientos adquieren su máximo ejemplo en la relación que mantiene con Paprika (la representación de su conciencia sensible, es decir de sus sentimientos y emociones). El hecho de no sentirse libre de expresar sus deseos sino es a través de su avatar hace que durante el relato muestre hostilidad hacia el mismo. Cuando Shima le agradece que haya usado a Paprika para rescatarle del sueño en el que se encontraba atrapado Atsuko le responde con un seco “se lo haré saber a Paprika” [00:23:04] que hace que su jefe cambie de tema. De la misma manera cuando sus instintos, representados mediante *focalización interna* a través de Paprika, le advierten que tenga cuidado ella los acalla diciéndole a su álter ego que ahora no es su momento [00:16:59], como si no quisiera permitir la salida de su personalidad sensible del mundo de los sueños. Sobre su la contención de sus sentimientos Tokita le dice: “Eres tan fría At-cham, deberías actuar más como Paprika” [00:29:34]. Esto hace que Atsuko se moleste y le lance una mirada de enfado. Justo en ese momento Paprika aparece en *focalización interna* avisándola de que cree que se encuentran cerca de lo que habían ido a buscar. La reacción de Atsuko es la de mandar callar a los dos. [imagen 00:29:42 caballos en el parque]. Tiene sus instintos tan reprimidos que cuando la acecha algún peligro, como cuando casi es aplastada por la caída del cuerpo de Himuro observamos como es Paprika la que en su cabeza grita advirtiéndole del peligro [00:30:18].

Su rabia sobre Paprika es también debida al hecho de que no puede tener acceso a sus propios sueños, y tiene que conformarse con introducirse en los de los demás adoptando la apariencia de su avatar [00:24:25]. Cuando al final del relato puede aceptar sus verdaderas emociones y confesarle sus

sentimientos a Tokita, del cual está enamorada, consigue realizarlo a través de su propio sueño, uno en el que recuerda una ocasión en el que ella le ayudó a salir de un ascensor en el que se encontraba atrapado. Como esto ocurre en la mezcla del universo onírico y el mundo real, sus sentimientos llegan hasta Tokita. Esto le permitirá poder ser feliz de una manera plena [01:23:27].

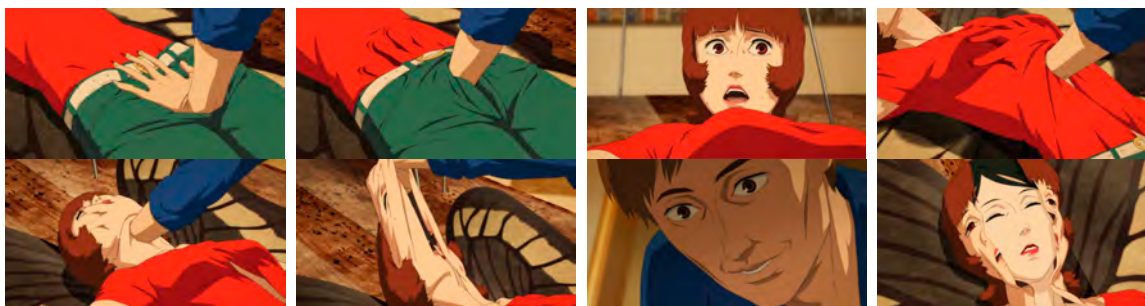


Paprika 4.

A pesar de lo que acabamos de mostrar, durante la mayor parte del relato Atsuko mantiene una relación muy fría con Tokita a pesar de amarle. Con todo, es el único personaje por el que es capaz de reaccionar mostrando levemente alguna emoción. En un momento del relato Osanai resalta delante de Atsuko que Tokita es un inmaduro y esta, aunque también lo crea, da la cara por él y le responde que inmaduro o no es un genio [00:36:02]. Trata de hacer que Tokita se de cuenta de su comportamiento infantil y asuma sus responsabilidades como inventor del DC Mini, llegando en una ocasión ha hablarle con sarcasmo y brusquedad, llegando a ser un poco cruel, para lograr que reaccione [00:38:02]. Cuando Tokita se queda atrapado dentro del sueño de Inui, Atsuko hace todo lo posible por salvarle. Con todo, no es hasta casi el final de la narración, cuando el mundo real y los sueños convergen, que descubre que le quiere cuando le dice a Paprika que no puede abandonarlo [01:15:36]. En ese momento Paprika exclama que por fin Atsuko está empezando a ser honesta consigo misma [01:15:42]. Gracias al amor que siente por Tokita es capaz de evolucionar a lo largo del relato a una posición más cercana a la de Paprika.

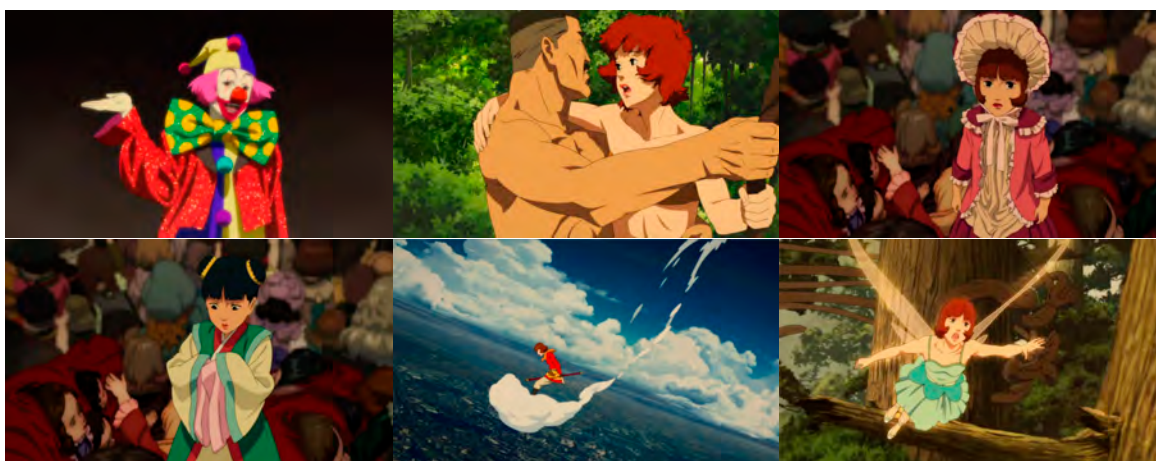
Como hemos visto, el personaje de Atsuko, es apenas capaz de desinhibirse y expresar sus emociones salvo cuando está en el mundo de los sueños (o en Internet, el cual es comparado por Paprika con el universo onírico [00:25:32]) y adopta el rol de Paprika. Citando a Freud: *El sueño es la*

realización (disfrazada) de un deseo reprimido. [Freud, 2011: 201], podríamos decir que Paprika es el disfraz que adopta Atsuko para expresar sus emociones. Este concepto de disfraz se observa muy claro en la escena en la cual Osanai, en un acto que recuerda casi a una violación, arranca el disfraz de paprika de la piel de Atsuko [01:03:26].



Paprika 5. De arriba abajo y de izquierda a derecha: Osanai “arranca” a Atsuko su disfraz de Paprika.

Paprika tiene unos rasgos físicos distintos de los de Atsuko: pelirroja, pelo corto y vestimenta informal, con una camiseta y vaqueros que contrastan con el elegante traje que lleva Atsuko durante todo el *film*¹²⁴; aunque, según el sueño y la situación en la que se encuentre dentro de este, suele adoptar una forma distinta:



Paprika 6.

Al contrario que su parte racional, es una muchacha espontánea y divertida, de hecho, como vemos en la imagen superior, su primera aparición la

¹²⁴ Siempre el mismo modelo. La única ocasión en la que vemos a Atsuko vestida de manera distinta es cuando está inconsciente y se encuentra dentro del sueño de Konakawa [01:07:51].

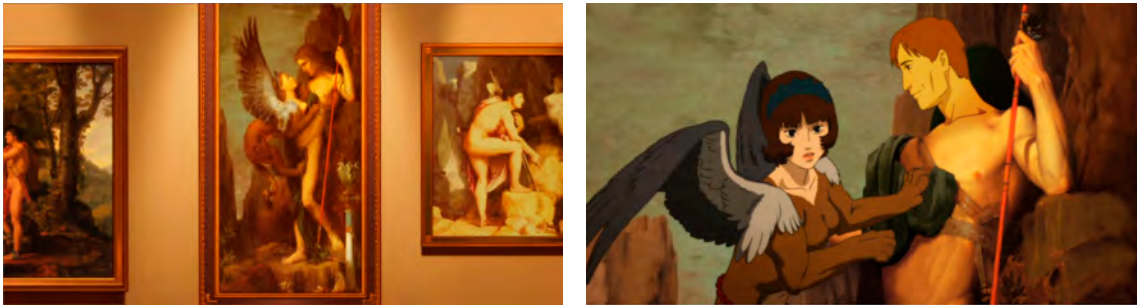
realiza disfrazada de payaso dentro de un sueño del detective Konakawa [00:00:55]. Como vemos, es capaz de adaptarse perfectamente a los cambios, cosa que hace que puede moverse con total libertad dentro de los sueños, como nos muestran nada más comenzar el relato en una secuencia [00:06:12] en la que la muchacha se desplaza por la ciudad de maneras imposibles: de ir conduciendo una moto, pasa a sobrevolar la ciudad con un cohete espacial pintado en un camión, a moverse a través de los anuncios de unas vallas publicitarias, aparecer en el ordenador de un hombre dormido en la oficina para salir de la pantalla y recorrer el edificio como si fuese un fantasma, congelar el tiempo para poder cruzar una calle, introducirse en la foto de una camiseta para despistar a unos chicos que pretendían ligar con ella [Paprika 7], para al final volver a la moto y por último a un coche que la adelanta y mientras se encuentra al volante del mismo volver a convertirse en Atsuko [00:07:47] (esta se dispone a ir al trabajo, por lo que vuelve a contener sus emociones y deja su avatar).



Paprika 7. Orden de la secuencia de imágenes: de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

Su manera de desplazarse dentro de los sueños contrasta con la de su alter ego cuando es atrapada dentro de las ilusiones provocadas por el DC Mini. Atsuko actúa de manera poco instintiva, tratando de aplicar la lógica del mundo real a las ilusiones del mundo de los sueños [00:17:33]. Paprika, al igual que Atsuko, es inteligente, puesto que su trabajo es encargarse de desentrañar los misterios que ocultan las mentes de sus pacientes. En un momento del relato, para escapar de Osanai, se introduce dentro del cuadro de *Edipo y la esfinge*

[Gustave Moreau, 1864], adoptando el aspecto de la esfinge. Osanai, caracterizado a su vez como Edipo, le dice que ese traje no le pega [00:54:50]. Y tiene razón, ya que ella no se encarga de plantear acertijos, sino de resolverlos:



Paprika 8.

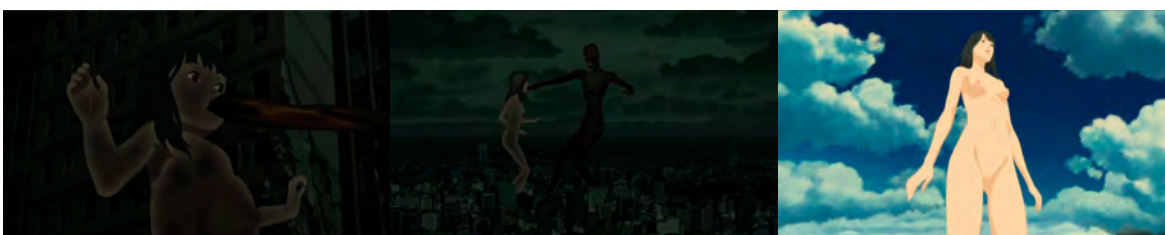
Es perceptiva e intuitiva, con gran conocimiento de la mente humana y la capacidad de utilizar la información obtenida a su favor, sabiendo muy bien como llevar una conversación a su terreno y manipular a su interlocutor, cosa que le echa en cara Osanai: “tienes la mala costumbre de tratar de manipular a la gente con tus palabras” [01:03:15]. Con Konakawa cambia de tema sutilmente cuando este intenta conocer quién es ella realmente [00:26:07] o detecta enseguida la fijación reprimida que el detective siente por el cine, obligándolo a enfrentarla [00:26:27]. Cuando deduce que Osanai se acostó con Himuro para conseguir los DC Minis emplea estos datos en contra de él para arrinconarlo psicológicamente: “Vendiste tu cuerpo por el DC Mini” [00:57:28] y luego seguir atacándolo diciéndole que no es nadie especial y solo es un peón de Inui [00:57:50]. Cuando le dice estas cosas ella está totalmente a merced de Osanai, por lo que como vemos, al igual que cuando es Atsuko, conserva su arrojo y valor. Pero ella añade humor y sarcasmo a las situaciones adversas, como cuando observa el resultado de los planes de Inui en el clímax del relato [01:20:12]. Le gustan los juegos y las bromas: finge ser presa del pánico ante la amenaza de Osanai para de repente burlarse de él y llamarle pervertido [01:03:11]. Como Paprika, Atsuko es sensual y coqueta, lo que hace que el detective Konakawa tenga cierto interés en ella. Ella también flirtea con el, como cuando al darle su tarjeta vemos como esta tiene un beso dado con pintalabios [00:06:01]. Es definida por el detective como una autentica mujer de

ensueño [00:24:09] y, cuando esta compara los sueños con el cine, este la compara a ella con una estrella del celuloide [00:05:07]. Utiliza su sensualidad para lograr sus propósitos, por ejemplo en el rescate del doctor Shima que estaba atrapado dentro del sueño de Himuro. Al ver que este no la reconoce utiliza la seducción para hacer que la recuerde: “Voy a ser un poquito brusca” [00:21:57].



Paprika 9.

Las diferencias entre las dos conciencias se ponen de manifiesto cuando al final de la narración los sueños y la realidad coexisten, provocando que también sea posible que Atsuko y Paprika se vean representadas en dos cuerpos separados [01:13:35]. Paprika se enfrenta con Atsuko –“No creas que siempre tienes la razón” [01:14:11]– y esto hace que la mujer empiece a darse cuenta de que no puede reprimir siempre sus emociones. La carencia de su parte emocional se ve representada cuando Tokita, convertido en un robot gigante, se traga a Atsuko y dice que le falta algo de sabor, que mejoraría con algo de Paprika [01:16:17]. Al final, la solución es que Paprika se vuelva a unir con Atsuko, creando una mujer completa en el aspecto racional y emocional, como señala Shima [01:21:39]. Es el nacimiento de una persona nueva, más capaz. Esto es representado en la película haciendo que este nuevo ser comience como una niña que, a medida que va absorbiendo el sueño de Inui, comience a crecer. Es la aceptación completa del individuo lo que representa el ser humano y este es el único que puede oponerse al desastre causado por la tecnología mal aplicada y permitir la regeneración de toda la humanidad.



Paprika 10.

Atsuko es un personaje que vive reprimida y en constante contención de sus emociones. Esto ha provocado que haya divididos los rasgos que conforman su *personalidad* entre dos *conciencias* diferentes. Solo es capaz de desinhibirse cuando no se encuentra enfrentada a la realidad y siempre lo hace dentro de universos a los que llega mediante el uso de la tecnología, ya sean los sueños de otros, ya sea utilizando Internet. Es un perfecto ejemplo de la sociedad japonesa actual en la que la gente olvida del contacto humano y se refugia en la tecnología para poder llegar a sentir emociones. Es cuando asimila estas emociones interiorizando a su avatar cuando puede tener esperanzas de futuro y oponerse al desastre creado por Inui, una representación de lo que puede llegar a desencadenar el mal uso de la tecnología, en este caso puesta al servicio del uso egoísta de un solo individuo.

7.1.2- Toshimi Konakawa.

Konakawa es un hombre de unos cuarenta años de edad, de complexión fuerte, con algunas canas y bigote que trabaja de detective en la policía. Es un personaje fuerte, arrojado y valiente, como demuestra cuando rescata a Atsuko de manos de Osanai e Inui [01:05:03], en el que los otros personajes sienten que pueden confiar, cuando vemos que Shima y Atsuko tratan de localizarle para que les ayude a detener a Inui [01:10:15]. También es curioso e inquisitivo, como cuando pregunta a paprika si trabaja para la fundación [00:26:07] y muy perspicaz, ya que al ver a Atsuko intuye que esta podría ser Paprika [00:33:02]. Sería el arquetipo perfecto del buen policía, si no fuera porque el estrés que le provoca su último caso [00:24:39] ha despertado en el sentimientos reprimidos que le hacen sufrir ataques que Paprika diagnostica como angustia de ansiedad [00:05:35]. Uno de estos ataques se manifiesta en el relato cuando Konakawa vuelve en coche después de hablar con su amigo Shima de su época universitaria [00:34:13]. Vemos que los síntomas del mismo coinciden con los descritos en el DSM-IV [VVAA, 2004: 56] sobre esta dolencia: opresión torácica, sensación de ahogo, palpitaciones, sudoración, probablemente sofoco, leves temblores, cierto mareo. En el *film* estos síntomas se nos representan mediante una *ocularización interna secundaria* (movimiento de sus ojos) y *primaria* (imagen borrosa, visión de

colores saturada, destellos, movimientos bruscos de la cámara) y *auricularización interna primaria* (ruido de las palpitaciones) y música en *ocularización cero*. [00:34:59]. Debido a su vieja amistad con Shima, Paprika se ocupa de él como paciente para tratar de hallar cuál es son los sentimientos reprimidos que desencadenan la crisis. Estos se representan a través de símbolos y proyecciones dentro de un sueño cuya articulación narrativa se articula en torno a la persecución de Konakawa en pos de un fugitivo cuyo rostro no vemos. A lo largo del relato este mismo sueño se repite en tres ocasiones, variando algunos detalles en cada una de las mismas a medida que el detective profundiza más en su subconsciente.

Lo primero que observamos es que su crisis tiene relación con el cine. El sueño de Konawa realiza varias referencias cinematográficas a través de los escenarios y escenas en los que transcurre: el circo de *El mayor espectáculo del mundo* (*The greatest Show On Earth*, Cecil B. Demille, 1952), la selva de una película de Tarzán, una escena de pelea en un tren que recuerda a la película de James Bond *Desde Rusia con amor* (*From Russia With Love*, Terence Young, 1963) o la pelea de *Vacaciones en Roma* (*Roman Hollidays*, William Wyler, 1953). Después de visitar su sueño Paprika le pregunta si no le gustan las películas; pero Konakawa evade la respuesta con una expresión de tristeza en el rostro [00:05:21]. Más adelante, en la segunda consulta, la terapeuta le expone de nuevo a su trauma: le lleva a un rincón de su cabeza en el que hay varios cines con carteles de algunas de las películas mencionadas arriba. Cuando Paprika le pregunta que cuál quiere ver empieza a angustiarse y repite que no le interesan las películas [00:26:53]. Cuando la chica insiste reacciona enfadado y asustado [00:27:02], los cines se cierran y todo queda a oscuras, como un símbolo de que él no quiere acceder a esa parte de sus recuerdos. Esto también se evidencia cuando el sueño del detective se interrumpe y escuchamos el sonido de un proyector de cine que se queda sin película [00:03:24]. Cuando el sueño aparece por segunda vez en el relato, esta parte que se cortaba aparece representada en una pantalla de cine con Paprika como única espectadora [00:41:12]. También aparece un proyector y una pantalla de cine cuando el detective recuerda acontecimientos de su adolescencia [01:00:11].



Paprika 11.

También en este segundo visionado continúan las referencias cinematográficas y descubrimos que, a pesar de sus negaciones anteriores, el policía es en realidad todo un experto en cine. El payaso que era encarnado por Paprika en el primer sueño [Paprika 6, arriba izquierda] ahora vuelve a ser un personaje onírico más. Cuando Konakawa habla con este, el payaso le dice que se ha saltado el eje de acción y que reduzca la exposición porque está rodando en *panfoco* [00:39:10]. Paprika le pregunta que significan esos términos y Konakawa, con una boina y unas gafas de sol parecidas a las que usaba Akira Kurosawa se los explica [00:43:53].



Paprika 12. Konakawa emulando a Akira Kurosawa.

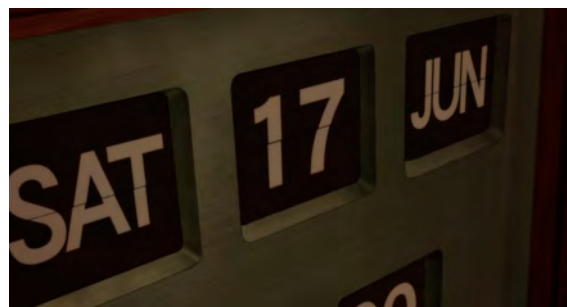
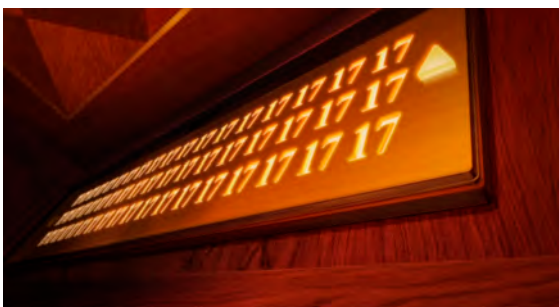
Lo segundo que observamos es que la fuente de su sueño es, citando a Freud: “Un suceso interior importante (recuerdo, proceso mental)

representado *siempre* en el sueño por la mención de una impresión reciente, pero indiferente” [Freud, 2011: 221]. Es decir, que sus sentimientos de angustia son provocados por recuerdos reprimidos y que estos se disfrazan con aspectos más recientes en su vida. Como hemos visto, fue después de hablar con Shima sobre su época universitaria cuando sufrió el ataque. Después, tras la segunda repetición del sueño, vemos como Konakawa, a medida que habla con Paprika sobre el significado del mismo va adoptando una apariencia cada vez más y más joven [00:44:32, 00:44:51] hasta convertirse en un adolescente de 17 años.



Paprika 13.

El número diecisiete es mostrado de manera simbólica dentro de los sueños del detective: cuando Paprika aparece disfrazada de ascensorista y Konakawa pretende detener el ascensor antes de que este suba a la planta 17 [00:40:31] o espera a Paprika en su lugar de encuentro en Internet y ve que la hora del reloj son las 17:00 [00:59:46].



Paprika 14.

Después de ver el reloj, recuerda que cuando estaba a punto de acabar el instituto rodó una película de 8mm junto a su mejor amigo [01:00:11]: una

película en la que un policía (Konakawa) persigue a un fugitivo (su amigo); pero esta quedó incompleta:



Paprika 15.

Su amigo era mejor que él en todo: “Yo nunca podía alcanzarlo. Estaba frustrado conmigo mismo por no estar frustrado con él. Era un buen tipo” [01:01:29]. A pesar de esa frustración quería a su amigo, y ambos iban a convertirse en directores de cine; pero su amigo murió [01:01:53] y el se rindió porque no tenía confianza en sí mismo [01:01:39]. De esta manera, la película que comenzó con él quedó inacabada. Como se rindió y no cumplió su sueño y tampoco acabó la película, Konakawa siente que ha traicionado a su compañero. Esto es lo que le provoca los sentimientos de angustia.

Estos recuerdos reprimidos adquieren la imagen de eventos más recientes: el escenario de la parte final de la persecución es un pasillo, con un cadáver cayendo al suelo. Ambos, pasillo y cadáver, pertenecen al caso de asesinato que está investigando cuando se produce el relato [00:24:32]. El perseguidor (papel que interpretaba su amigo) es el propio Konakawa. El perseguido también es el mismo, aunque en el primer sueño se representa como una sombra. En el segundo sueño, él también es el cadáver que cae, siendo él, como fugitivo, el que se ha matado a sí mismo [00:41:38]. El se ha proyectado sobre su amigo, como dice Konakawa: “el era el otro yo” [01:02:16] al que Konakawa disparaba:





Paprika 16. La hilera superior pertenece a su primer sueño. Cuando intenta llegar a por el fugitivo el suelo se deshace y cae. La hilera inferior pertenece al segundo sueño. Consigue llegar hasta la puerta, pero cuando llega se da cuenta de que ha disparado su arma y el cadáver es el mismo.

Quando rescata a Atsuko, Konakawa la esconde dentro de su sueño [01:06:21]; pero Osanai les sigue también al interior de este. Esto le da la oportunidad de representar en sus sueños el final de la película que no rodó en cine. El vuelve a ser el perseguidor, pero Osanai representa el papel del villano. De esta manera Osanai ocupa los papeles que eran representados por una sombra de Konakawa en la primera representación del sueño y Atsuko toma el lugar de Paprika. Cuando Osanai se dispone a huir, escucha a su amigo decir la frase “¿Qué pasa con el resto?” [01:07:20] (la cual hemos escuchado a lo largo de todo el relato en *auricularización interna primaria* de Konakawa [00:03:24; 00:34:58; 01:02:31; 01:07:20]) y dispara, alcanzando a Osanai [Paprika 17]. Tras esto besa a Atsuko y vemos a la gente aplaudir en una sala de cine, con su amigo entre el público [01:07:59].



Paprika 17.

El haber podido acabar el relato en su sueño, hace que Konakawa pueda superar sus traumas reprimidos. Esto lo comprobamos cuando al final del relato el detective ve a su amigo en *focalización interna* sustituyendo su propio reflejo en un espejo. Su amigo le dice que no ha hecho nada malo, que lo único que pasa es que él ha vivido su película en la vida real al haberse convertido en policía y que la realidad siempre proviene de la ficción [01:24:24].



Paprika 18.

Konakawa ha bloqueado en su *conciencia* una serie de recuerdos que le hacían sentir culpabilidad. Al reprimirlos ha experimentado una fuerte angustia, lo cual se ha manifestado a través de fuertes ataques y crisis físicas. Su evolución como personaje en el relato se ha producido cuando ha sido capaz de enfrentarse al pánico que le causaba indagar en esos recuerdos reprimidos, enfrentarse al recuerdo de su antiguo amigo y terminar la película, aunque haya empleado como soporte sus sueños en lugar del cine.

7.1.3- Dr. Tarataro Shima.

Es el jefe de Atsuko y Tokita dentro del departamento de investigación a cargo de la investigación de los DC Minis. Es un hombre de corta estatura y que aparenta ser bastante mayor, a pesar de haber sido compañero de facultad del detective Konakawa. Habla con nostalgia de su época universitaria [00:34:13]. Esto es debido a que no se encuentra cómodo con su papel dentro de la fundación, como vemos cuando se sincera con su amigo Konakawa: “Qué hice mal para acabar aquí?” [00:34:02] y cuando descubrimos que hace un par de años Paprika le trató debido a que padecía una depresión [00:23:03]. Parece un hombre sencillo que disfruta la tranquilidad, como podemos observar cuando vemos que está jugando con un perro en la azotea de su oficina [00:08:32].

Aunque es leal a sus subordinados no es una persona capaz: cuando Atsuko está atrapada dentro del sueño de Inui no encuentra la manera de ayudarla [01:06:00] y cuando Tokita le explica unos datos técnicos es incapaz de comprender que es lo que le está diciendo [00:09:50]. Debido a esto duda siempre antes de seguir una acción y, al no tener madera de líder, delega las tareas del mando en su subordinada Atsuko, sobre todo cuando hay una crisis [00:08:51]. Se descubre como un poco cobarde y también poco resolutivo cuando, una vez más, casi al final del relato, le pregunta a Paprika que hacer y esta le dice que correr, a lo que responde que esa era también su idea [01:17:09].

No siente simpatía hacia Inui, el presidente de la fundación. Teme las reacciones de este [00:09:05] porque es evidente que el proyecto del que se encarga su departamento no es del agrado de jefe [00:10:22].

7.1.4- Dr. Kosaku Tokita.

Este personaje tiene un problema con la comida, como señala Atsuko [00:18:42] cuando, en una escena del *film*, le vemos pedir platos en un restaurante sin ningún tipo de contención. De ahí su aspecto exageradamente gordo. En su nombre “Kôsaku” (浩作) encontramos el *kanji* de “kô” que significa “inmenso, extenso”, el cual nos da una pista sobre este rasgo. Pero unido al otro *kanji* “saku”, que significa “trabajo, obra” descubrimos que el significado de su nombre completo también nos da información sobre la envergadura de su trabajo: Es el inventor del DC Mini, la tecnología que permite viajar al interior de los sueños. Debido a ello, es considerado un genio por los otros personajes del relato. Pero al mismo tiempo es un personaje muy inmaduro. Esta dualidad es remarcada siempre por muchos de los personajes a lo largo de la narración: Konakawa comenta con Shima que es increíble que alguien así sea el inventor de un dispositivo como el DC Mini [00:33:35]. A esto el doctor responde que es un niño atrapado en el cuerpo de un hombre [00:33:36]. Atsuko lo defiende en dos ocasiones ante Osanai, diciéndole que puede parecer inmaduro; pero que es un genio [00:28:44, 00:35:35]. Tiene mucho talento y confianza en su capacidades cuando se trata de sus

creaciones: cuando Inui cesa el proyecto, no se muestra preocupado por perder su trabajo porque “tan solo tendrá que hacerlo de nuevo” [00:28:30]. En una entrevista con Konakawa podemos observar la pasión con la que habla de su trabajo: “la importancia de ver el sueño de tu amigo como si fuera el tuyo” [00:32:10]. Su talento en mecánica también puede observarse cuando se ocupa de forzar la cerradura para entrar en el piso de Himuro [00:15:56]. Defiende sus creaciones, como algo muy importante para él y como, como un niño, le gustan las alabanzas por su trabajo. A pesar de que no considera muy inteligente a Konakawa (comparándolo con su nivel de genio), le agrada que el policía quedara impresionado con su invento: “hay gente en el mundo que lo entiende” [00:36:26].

Tiene buenos sentimientos y confía en los que considera sus amigos. Por eso se siente muy dolido con Himuro cuando se entera de que fue él quién robó su invento [00:15:21]. Vemos que es muy manipulable por gente como Osanai, capaz de convertir su tristeza en un enfado (que en su caso parece una rabieta): “me tenía celos. Hasta Osanai lo dijo” [00:37:07]. Es un personaje incapaz de guardar rencor y dispuesto a perdonar: entra en la mente de Himuro para poder hablar con él porque “eso es lo que hacen los amigos” [00:42:26]. Se considera muy parecido a su amigo [00:19:59]. Atsuko, en una bronca, le dice que tiene razón en que él e Himuro se parecen: “hacen lo que quieren hacer e ignoran lo que tienen que hacer” [00:37:43]. Actúa de manera descuidada, como demuestra que alguien haya podido robar su invento. Es un irresponsable en todo lo referido a sus creaciones: “moral, responsabilidad, yo no entiendo esas cosas de adultos” [00:42:19].

Hace las cosas porque puede hacerlas: “es malo que nos los hayan robado, pero podemos hacer más” [00:09:19], solución que parece ideada por un niño pequeño. Por su buen corazón no concibe que alguien pueda hacer mal uso de sus inventos. Por eso confiesa, como si fuera un niño que olvidó hacer los deberes, que se olvidó de poner controles para restringir el acceso a los DC Minis [00:09:51]. Atsuko le dice que él debería saber mejor que nadie las consecuencias de sus creaciones, y él se limita a decir que ese es el trabajo de ella, que el suyo solo es construirlos [00:09:27]. Paprika le define como un

“gordo irresponsable” [01:15:03] para provocar a Atsuko. Es un personaje torpe, que tampoco sabe desenvolverse bien en las situaciones cotidianas: en su primera aparición en el relato se encuentra atrapado en un ascensor y es Atsuko (alguien adulto) la que tiene que ayudarlo [00:08:11].



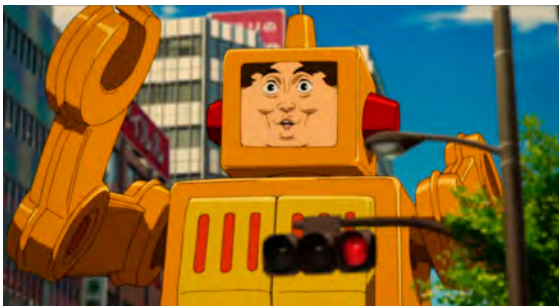
Paprika 19. Momento final del relato: Atsuko ayuda a Tokita cuando es un robot de la misma manera que le ayudó cuando quedó atrapado en el ascensor. Es la primera vez en la narración que ella se sincera consigo mismo y le dice a Tokita que lo quiere.

Tokita es lo que hemos establecido en el apartado dedicado al movimiento *Superflat* como un *otaku*, aquellos que Murakami definía como adultos incapaces de crecer. La propia Atsuko le llama así cuando se enfada con él por su actitud inmadura [00:38:08]. Es un apasionado de los robots. Tiene una camiseta de una parque de atracciones llamado “Robot. Mundo de ensueño” [00:28:49] el cual es un parque al que iba mucho en su infancia [00:28:55]. Esto recuerda mucho a lo que describimos al hablar de la Exposición Mundial de Osaka del 70: niños que veían al futuro con triunfalismo y que una vez adultos se encontraron con que ese futuro nunca llegó.



Paprika 20. Las estatuas de los robots del parque recuerdan a las obras de Kenji Yanobe [Superflat 21.2]. La camiseta de Tokita hace referencia a aquellos niños que vieron ese futuro que nunca llegó. En la imagen central podemos observar el cartel del parque, ya abandonado. En la imagen de la derecha podemos ver el parque como era en sus tiempos de esplendor.

Su amigo Himuro puso su cara recortada de una foto sobre la cabeza de un robot de juguete [00:16:34] y Tokita copiaría esa imagen al entrar en el mundo de los sueños [00:42:48]. Vestido de robot, su actitud parece heredera del triunfalismo propio de las series *mecha*: derrota al muñeco gigante de Himuro [01:14:40] y habla con frases que parecen sacadas de las antiguas series de ciencia ficción: “¡Adelante súper héroe, ve a donde quieres!” [01:15:50].



Paprika 21. A la izquierda el avatar de Tokita en el mundo de los sueños. A la derecha la representación que hizo de él su amigo Himuro.

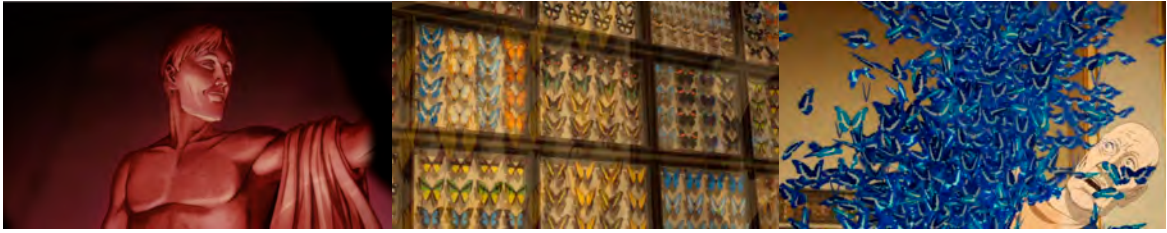
Tras la dura bronca de Atsuko se siente dolido [00:38:34] y trata de enmendarse colocando una función de acceso a los DC Minis [00:42:15] y entrando dentro del sueño de Himuro [00:42:27]: asume sus responsabilidades. Esto lo hace debido a que le gusta Atsuko [01:16:03], y valora mucho su opinión, tanto como para tratar de mejorar. Ella también le quiere y por eso le intenta hacer mejorar: “eres gordo, lento y descuidado. Lo de afuera no es lo que cuenta pero también tiene que haber un límite para eso. Pensar que un tragón de comida es el genio del siglo. Eres muy divertido” [01:19:19]. Su amor por él hace que vuelva a ayudarlo, y que, como hemos visto, este personaje pueda aceptar su parte emocional [Paprika 19].

Tokita representa a esa generación de adultos incapaces de crecer y asumir sus responsabilidades. Como podemos ver todos sus rasgos ayudan a construir la imagen de un genio que vive alejado de la realidad, con la pasión

de un niño y con sueños sobre el futuro. Debido a eso se muestra incapaz de defenderse en el mundo adulto, el mundo “real” y depende de la ayuda de otros personajes como Atsuko.

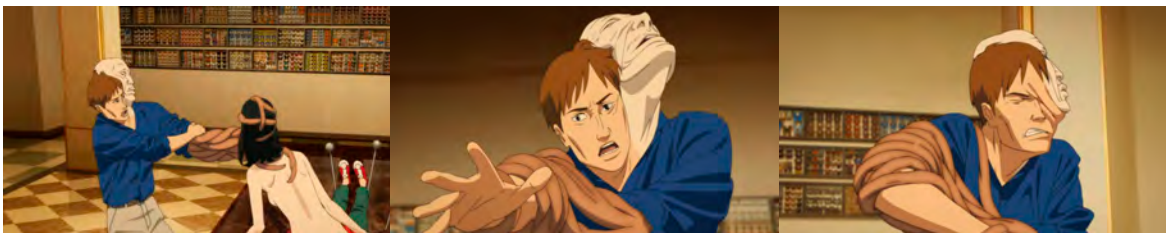
7.1.5- Dr. Morio Osanai.

Es un hombre de pelo castaño, guapo y de gran atractivo. Trabaja en el departamento de investigación y colabora con Atsuko y Tokita, por lo que podemos deducir que también es inteligente [00:13:53]. Debido a eso tiene un gran concepto de si mismo y considera que Atsuko es la mujer ideal para él. El problema, es que a pesar de todo, se siente inferior a ella. En un momento del relato admite, bajo la forma de un cumplido, que siente a veces una sensación amarga porque no importa lo duro que trabaje, que le parece que nunca podrá alcanzar a la doctora Chiba [00:15:37]. Su complejo de inferioridad se agrava cuando intuye que Atsuko está enamorada de Tokita, al que considera infantil, torpe y, sobre todo, feo. Es un personaje tremendamente narcisista y superficial: cuando paprika pregunta por Tokita él dice que no le interesan cosas tan feas [00:57:16]. Siente desprecio y odio por Tokita, como podemos ver en su rostro cuando Osanai es interrumpido por Tokita en medio de una explicación [00:14:04]. Esto se debe a que le envidia por su inmenso genio [00:28:33], ya que, gracias a este, Atsuko le quiere a pesar de su aspecto externo. Paprika, conocedora de la debilidades de su interlocutor, le echa esto en cara diciéndole que es un hombrecillo controlado por los celos que nunca podrá rivalizar con Tokita [00:58:50]. Tiene aires de grandeza, como vemos cuando le dice a Paprika que “nosotros somos los escogidos para proteger el santuario amenazado por una tecnología que perdió su filosofía” [00:58:26]. Debido a eso, aún le molesta además ser humillado por alguien que no solamente es gordo y feo, sino también inmaduro e infantil. Sus aires de superioridad, su egolatría y su frivolidad podemos observarlos al ver los símbolos que le representan dentro de la narración: los motivos artísticos renacentistas y las mariposas.



Paprika 22. En la imagen de la derecha Osanai representado como una estatua clásica; en la imagen central las mariposas colgadas en la pared de la sala a la que lleva a Paprika; en la imagen de la izquierda se convierte en un enjambre de las mismas.

Es un personaje inestable que disfruta cuando puede ejercer su control sobre los demás, y que disfruta usando la intimidación. Lo intenta con Paprika, pero esta se burla de él y le dice que es un hombre que disfruta manipulando a los demás mediante el uso del poder [01:03:13]. Además demuestra sadismo al hacerlo, como ya hemos visto cuando le quita a Atsuko la piel de Paprika [Paprika 5]. Por su deseo de poseer a Atsuko es por lo que ha aceptado la alianza con Inui, como vemos cuando el único momento en el que se opone a su jefe es cuando este intenta dañar a Atsuko [01:04:32].



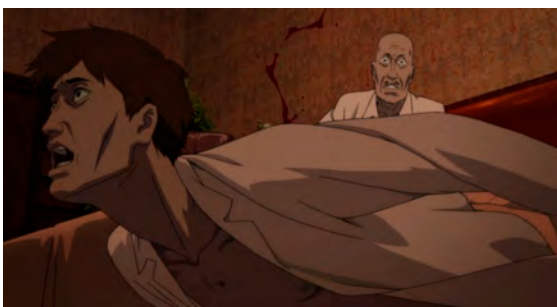
Paprika 23.

Muestra una relación muy cercana con Inui, como le echa en cara Paprika: “Un inteligente investigador de día, un humilde siervo del presidente de noche” [00:54:57]. De hecho, cuando ambos se introducen en el cuadro de *Edipo y la esfinge* el adopta la forma de Edipo. Paprika le dice que a él el disfraz de Edipo le sienta perfectamente [00:55:05]. Esto es debido a que sigue ciegamente los designios de Inui, el cual es como un oráculo que pretende controlar los destinos de la humanidad. Su devoción es tal que para conseguir los DC Mini se acostó con Himuro, algo que descubre Paprika: “Vendiste tu cuerpo por el DC Mini” [00:57:28]. El mero recuerdo es para él insoportable, puesto que es un amante de lo bello y Himuro es un personaje de aspecto grotesco:



Paprika 24. A la izquierda la cara de desagrado de Osanai al ver las revistas de Himuro; a la derecha la muñeca que representa a Himuro y la mariposa que representa a Osanai.

También se intuye una relación demasiado estrecha con el presidente. Cuando toma posesión de su cuerpo para matar a Atsuko [imagen superior] habla como si estuviera celoso del deseo que Osanai siente por la mujer: “no puedes ocultarme nada” [01:04:25]; “¿No puedes controlar un mero deseo sexual?” [01:04:37]. Además, cuando Osanai muere en el mundo de los sueños debido al disparo de Konakawa, vemos como su cuerpo real también resulta dañado. Este se encontraba en el cuarto de Inui, con un pijama puesto en una habitación en la que solamente hay una cama [01:09:27]. En el relato no se aclara si eran amantes o no, pero lo que si que es verdad es que tenían entre sí una relación muy posesiva y cuando Osanai muere Inui grita que ese es su cuerpo [01:09:36].



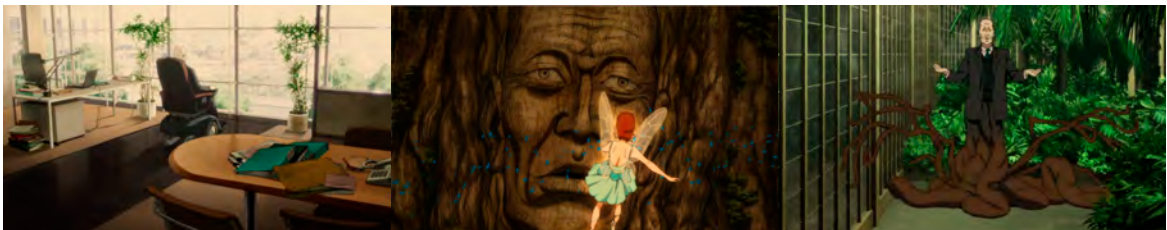
Paprika 25.

El personaje de Osanai es un personaje cuyo deseo de poseer a Atsuko hace que se obsesione y, ha pesar de sus talentos y su belleza, vive amargado por los celos y sintiéndose inferior tanto a la mujer que desea como al hombre que detesta. Al mismo tiempo se siente nacido para conseguir un destino especial que le crea unas enormes ansias de grandeza. Su mayor deseo es poder controlar a otros, para lo cual, irónicamente, no duda en

ponerse al servicio de Inui; aunque eso signifique hacer cosas que le desagradan o que le humillan.

7.1.6- Seijiro Inui.

El presidente de la compañía, jefe de Shima y, por tanto, también de Osanai, Atsuko y Tokita. Es un hombre de unos sesenta años, calvo, que se encuentra limitado a una silla de ruedas. Lo primero que sabemos de él es que Shima está más preocupado de que el presidente se entere del robo de los DC Minis que del robo en sí: inspira cierto temor y respeto. Cuando este entra en su despacho [00:10:16] el personaje se nos presenta por *ocularización interna secundaria* del punto de vista de Atsuko, Shima y Tokita: está sentado en su silla de ruedas de espaldas a la puerta y mirando al exterior desde el ventanal de su despacho. Parece un rey en su trono que está observando sus dominios. Los dos árboles a ambos lados refuerzan esa idea como si fueran estandartes: en sus apariciones oníricas adopta motivos naturales, como árboles o animales:



Paprika 26.

Es un personaje poderoso, con un gran afán de control, como hemos visto en las imágenes anteriores cuando se apodera del cuerpo de Osanai [Paprika 23]. O como cuando dice que “el hombre es el responsable del control de la ciencia y la tecnología” [00:10:23]. Otro ejemplo de su carácter controlador lo encontramos cuando ante el comentario de Shima sobre Tokita de es un niño atrapado en el cuerpo de un genio Inui dice “es responsabilidad de un adulto llevar a ese genio en la dirección correcta” [00:33:41]. Por supuesto que ese “adulto” y es él. Cuando Shima despierta de la pesadilla del desfile (cuyo origen era el sueño de Inui) dice que cuando estaba atrapado allí sentía como si estuviera realmente cerca de dominar el mundo [00:22:36].

No le importan los medios con tal de lograr su objetivo. Como vemos cuando utiliza a Himuro y Osanai para hacerse con los DC Minis. Una vez logrado su objetivo no duda en deshacerse de Himuro, el cual como dice Atsuko, no era más que una cáscara vacía [00:52:14]. Es despiadado, cínico, manipulador y frío. El ejemplo perfecto de esto es cuando enloquece a dos doctores para poder cerrar el departamento de investigación de Shima. Crea la crisis para no depender de tener que esperar a que se celebre una reunión: “el culpable [el cual es él] no esperará a que se celebre una reunión” [00:27:45]. Sermonea a los otros sobre el peligro de la negligencia, de la vanidad y de la tecnología mal empleada; pero luego él la utiliza para tomar el control de todo: “Puedo controlar los sueños e incluso la muerte.” [01:19:54]. “El nuevo cosmos empieza conmigo” [01:20:37].

Se siente confinado a causa de tener que usar una silla de ruedas en el mundo real. Por eso quiere apoderarse del mundo de los sueños, debido, como él mismo dice, a que los sueños no tienen límites y allí el espíritu se ve liberado de las restricciones del cuerpo [00:55:32]. Aunque se autodenomina el guardián del mundo de los sueños [00:53:48], su objetivo último es utilizarlos para sus propios propósitos. Pretende conectar todos los sueños a través de su propio sueño. El *film* realiza una metáfora de su objetivo mediante dos gotas de lluvia que se unen en un parabrisas [00:52:37]. El objetivo de esto es el desfile que empieza a invadir primero los sueños de los demás y después la propia realidad mientras Inui adquiere la presencia de un Dios.



Paprika 27. Imagen de la izquierda: metáfora de las gotas de agua en el parabrisas para explicar el plan de Inui: hacer que todos los sueños se acaben uniendo dentro del suyo. Inui con Osanai en el desfile que conforma su sueño de conquista. Inui convertido en un dios de la destrucción que amenaza la ciudad: aún en un solo ser el miedo de los japoneses a las catástrofes tanto de origen natural como causadas por la mano del hombre.

Este personaje es la representación negativa de cómo a través de la tecnología el hombre pretende controlar a la naturaleza, sin importar las consecuencias de sus acciones siempre y cuando pueda satisfacer sus deseos. Al igual que otros personajes, Inui satisface en el mundo de los sueños sus deseos reprimidos. El más evidente es el hecho de poder andar y moverse con libertad sin depender de una silla de ruedas. El otro es su deseo de extremo control y el desempeño de su papel como líder de los destinos de toda la humanidad (como un oráculo, como mencionamos en el análisis de Osanai). Pero para conseguirlo desata el caos y trae la destrucción. Es el concepto de la tecnología como algo que bajo el dominio del hombre puede desencadenar el fin del mundo.

7.1.7- Hajime Himuro.

Es el ayudante de Tokita en el laboratorio y, como dijimos en el análisis de este, ambos resultan muy similares. Gordo, aunque menos que Tokita, de aspecto poco agraciado. Al igual que a su amigo Atsuko lo define como alguien inmaduro e irresponsable [00:37:43]. A Tokita no le extraña que no estuviera después del robo debido a que el hecho de ausentarse era algo común en él [00:15:07]. También es un *otaku*, pero a diferencia de su amigo, que prefería los robots, a Himuro le gustan las muñecas. Esto puede verse al observar su piso, lleno de muñecas tanto construidas como a medio construir [00:16:14]. También hay una foto suya vestido con un kimono en el que parece una de sus propias muñecas [00:16:47]. En el mundo onírico, su avatar es también una muñeca [00:42:50].

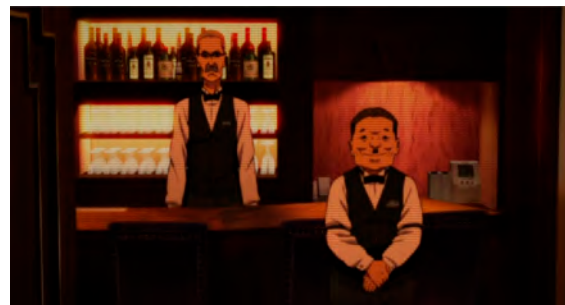


Paprika 28. De izquierda a derecha: Himuro dentro del sueño de Shima; el piso de Himuro; su avatar dentro del universo onírico.

Es gay, como podemos observar al ver unas revistas en su piso [00:16:38]. También tenía una gran fijación con Osanai, como desvela paprika [00:57:24]. Esto hizo que cuando este se ofreció a acostarse con él a cambio de los DC Minis Himuro no pudiera resistir la tentación.

7.1.8- Camareros del Radio Club.

La segunda consulta de Paprika a Konakawa tiene lugar a través de una dirección de Internet: radioclub.jp [00:24:48]. Cuando el detective accede se encuentra en un lugar de encuentro que se asemeja a un bar donde le espera Paprika y le dice: “¿No piensas que los sueños e Internet son similares? Ambas son áreas donde la mente consciente reprimida se descarga” [00:25:32]. El bar radioclub es un bar a través los protagonistas tienen acceso al mismo universo onírico al que llegan mediante el uso del DC Mini. El sitio está atendido por dos camareros. En su primera imagen los vemos en *ocularización interna primaria* de Konakawa a través de la pantalla de un ordenador [00:24:58]. Uno es alto, delgado, con gafas y bigote ancho, con el pelo y el bigote grises. El otro es bajito, bigote corto, rechoncho, pelo marrón y bigote negro.



Paprika 29.

Al considerar Internet y los sueños como universos similares, podríamos decir que estos dos personajes si que son los auténticos guardianes de los sueños y no Inui. Cuando la situación se descontrola al mezclarse sueño y realidad, ellos acuden al igual que Paprika para intentar restaurar el orden [01:12:58]. Son dos personajes de apoyo, que permiten a Konakawa salir de su bloqueo de recuerdos sobre lo que le ocurrió con la película de su amigo.

7.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento *Superflat*.

Tras comparar los rasgos del movimiento *Superflat* con los datos obtenidos del análisis de la identidad de sus personajes, establecemos que en *Paprika* se cumplen todos en mayor o menor medida:

7.2.1- Asociación entre lo tradicional y lo actual; entre el arte y las tendencias populares.

Podemos observar esto en la relación de control que establece Inui sobre la naturaleza empleando para ello la tecnología. Al principio del relato realiza una dura crítica de la tecnología, como una especie de profanadora de los espacios sagrados de la naturaleza. Pero, cuando ve que mediante el desarrollo tecnológico puede alcanzar sus metas emplea el DC Mini para introducirse en los sueños de los demás adoptando además los motivos naturales y fusionándolos con su propia imagen. El resultado recuerda mucho a las obras mencionadas de la artista Chiyo Aoshima.

7.2.2- Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos.

Muchos de los personajes del *film* utilizan la tecnología como manera de evadirse de la realidad ya sea mediante el refugio en el universo onírico, ya sea mediante el refugio dentro de una página de Internet. Atsuko se permite desinhibirse de la propia contención a la que se somete en el mundo real a través de su álter ego Paprika, hasta el punto que esta casi llega a parecer una persona independiente. Inui se refugia en los sueños para poder sentirse libre de su cuerpo, el cual le encadena a una silla de ruedas. Himuro y Tokita pueden adoptar la forma de una muñeca y un robot respectivamente y cumplir con sus fantasías *otaku* en vez de tener que cumplir con las “responsabilidades de adultos”. Osanai dispone de un universo donde puede sentir como sus

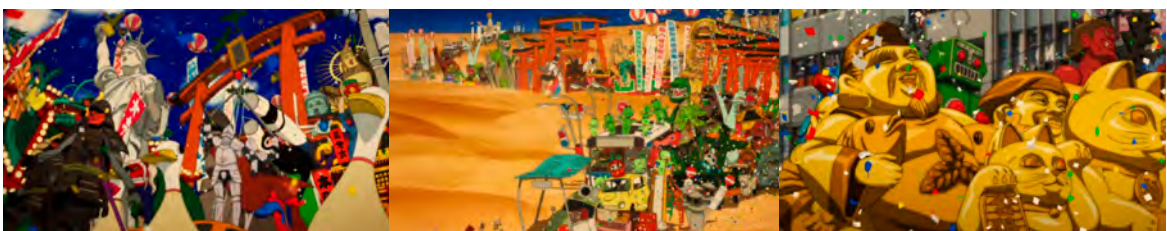
ansias de poder se ven colmadas en vez de sentirse desplazado por el talento de Atsuko y Tokita.

7.2.3- Crisis existencial dentro de la sociedad que provoca una visión pesimista del Japón actual. Las esperanzas en la tecnología y en el futuro brillante ofrecido tras la postguerra se han transformado de nuevo en desilusión tras el desastre del auge económico y la falta de esperanza que tienen los jóvenes en el futuro.

Las imágenes del parque de atracciones “Robot. Mundo de ensueño” recuerdan a la obra de Kenji Yanobe. La experiencia de Tokita e Himuro en el mismo recuerda a la de los niños que visitaron la Exposición Mundial de Osaka de 1970. El parque de atracciones de la película también prometía un futuro brillante gracias a la tecnología, como podemos observar en la visión que introducen en la mente de Atsuko. Pero, cuando ella y Tokita llegan allí vemos todas aquellas promesas de futuro destruidas. En los personajes de Tokita y Himuro podemos ver el mismo reflejo de niños que vieron como no cumplían sus promesas de futuro y una vez pasados los años se han convertido en adultos incapaces de crecer.

7.2.4- Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa.

El desfile que representa las ambiciones de Inui está compuesto por figuras amables, a las cuales se van sumando los demás sueños de la sociedad japonesa. En un momento del *film*, cuando el desfile traspasa el universo onírico y se expande a través de la realidad, vemos escenas divertidas pero que al mismo tiempo critican aspectos menos buenos de la sociedad japonesa.





Paprika 30. Según avanza el desfile podemos ver: políticos que se pelean por ocupar el poder, amas de casa que se convierten en gatos dorados símbolos del dinero, chicas cuyas cabezas se han transformado en móviles, hombres cuyas cabezas también se han transformado en móviles; pero para acechar bajo las faldas de las mujeres, filas de gente sin rumbo.

7.2.5- Desconfianza en la tecnología a raíz de los bombardeos de la Segunda guerra mundial que potenciaron los miedos de los japoneses ante su temor de un posible “fin del mundo”.

De nuevo Inui comienza realizando una crítica feroz de la tecnología: “Los sueños están horrorizados de que su refugio seguro sea destruido por la tecnología. En un mundo de realidad inhumana es el único santuario humano que queda” [00:53:18]. Pero al final es el que provoca casi el fin de la humanidad debido al mal uso que hace de la misma. Su invasión de la realidad, a través de un agujero negro que empieza a expandirse y absorbe todo, supone un tipo de amenaza que puede resultar tan devastadora como la explosión de una bomba atómica. Es muy gráfico el momento en el que Inui, una vez convertido en un gigante, destruye una enorme extensión de terreno al mover sus brazos solo para probar su inmenso poder.

7.2.6- Rabia contra sus gobernantes por permitir la participación del país en el conflicto y también ante la cobardía de la población que permitió la posterior ocupación americana y convirtió al país en un campo de pruebas del capitalismo, renunciando a su propia soberanía.

En la película es de nuevo Inui el que pretende controlar el destino de los demás y ocuparse de ser el guía del mundo entero. Su comentario en respuesta a que Tokita es un genio en el cuerpo de un niño: “es responsabilidad de un adulto llevar a ese genio en la dirección correcta” [00:33:41] recuerda a la misma guía que América impuso a Japón para llevar al país también en la buena dirección. Lo que Murakami [como señalábamos en

el apartado 2.2] comparaba con Japón comportándose como un niño obligado a seguir a una América que ejercía el rol de adulto

7.2.7- Sociedad lastrada por sus miedos primarios, llena de contradicciones y ambigüedades.

Atsuko reprime sus sentimientos y emociones; pero a través de su avatar ayuda a desinhibir y desbloquear los de sus pacientes. Inui amante de la naturaleza y detractor de la tecnología que utiliza la tecnología para destruir la naturaleza. Tokita, un genio pero al mismo tiempo un irresponsable que no entiende las consecuencias que pueden implicar sus inventos. Osanai, un personaje que se considera un elegido por sus cualidades pero que al mismo tiempo se siente inferior por otros personaje al que desprecia.

7.2.8- Reducción a lo infantil del modelo social adulto: ocultación del malestar bajo una capa de inocencia. Tendencia a lo “mono” y lo “entrañable” (mediante la utilización de términos como *kawaii*), de nuevo, como una forma de obtener seguridad ante una sociedad cruel que no les gusta.

El aspecto de Paprika comparado con el aspecto de Atsuko. Abandona su imagen adulta y sus trajes de oficina por un una imagen más juvenil. También de nuevo podemos observar esto en el desfile de la proyección onírica de Inui.

7.2.9- Fascinación por los personajes femeninos de aspecto entrañable y utilización de términos como *bishoojo* o *lolicom*. Sexualización de dichos personajes (tanto reales como irreales) como una nueva forma de cosificación de la imagen femenina.

La fascinación de Himuro por las muñecas, tanto por su construcción como por su colección, hasta el punto de desear convertirse él mismo en una de verdad.

7.2.10- Tendencia de los *otakus* a buscar la inadaptación social, la tendencia hacia lo expresado por el término *dame* (no bueno). La cultura *otaku* como forma de rebeldía ante los convencionalismos sociales.

El mejor ejemplo es Himuro, como observamos al ver su habitación: sucia, desordenada, llena de muñecas a medio montar de aspecto escalofriante, con revistas de porno gay y el robot con la foto de su amigo clavada en la cabeza.

Existe también este rasgo en la manera que Tokita enfoca su sobrepeso, demostrando por momentos orgullo de su condición obesa. Cuando se convierte en robot gigante grita eufórico que “un espíritu grande (realmente el término sería también gordo) no necesita dietas” [01:15:47].

7.2.11- Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra.

La escena final, cuando Atsuko y Paprika se unifican y se enfrentan al desastre provocado por Inui. Cuando a la parte racional (Atsuko), le añades las emociones (Paprika) y entre las dos conciencias completan el concepto de ser humano es cuando se puede enfrentar el desastre y triunfar.

7.3- Personajes principales del relato.

Tras considerar el análisis anterior podemos determinar que los personajes principales de *Paprika* son:

11. Atsuko/Paprika.
12. Toshimi Konakawa.
13. Kosaku Tokita.
14. Morio Osanai.
15. Seijuro Inui.
16. Hajime Himuro.
17. Tarataro Shima.

La mayoría de los personajes de Paprika viven en un estado de represión que afecta a sus capacidades psíquicas. En el caso de Atsuko vemos como es incapaz de relacionarse con las personas que le importan y debido a eso no puede ser realmente feliz. Necesita crearse una personalidad distinta para poder expresar sus sentimientos. Por otra parte, Konakawa sufre de angustia de ansiedad debido a que su conciencia ha bloqueado parte de sus recuerdos debido al sentimiento de culpa que sentía al creer que había traicionado a su mejor amigo. Osanai es un narcisista que se siente inferior y debido a ello no puede alcanzar su objeto de deseo. Himuro siente atracción por Osanai y para poder acostarse con él traicionará a su mejor amigo. Los deseos de control y poder de Inui se ven confinados a una silla de ruedas. Y Tokita es un genio atrapado en el cuerpo de un niño que es incapaz, debido a su propia personalidad, de mantener un comportamiento responsable con sus creaciones, las cuales pueden llegar a ser muy peligrosas en malas manos.

8. ANALISIS PARANOIA AGENT.

8.1- Análisis de la identidad de los personajes.

8.1.1- Tsukiko Sagi.

Es una muchacha joven, de aspecto frágil, que trabaja como diseñadora de muñecos en la empresa M&F. Goza de fama debido a que es la creadora de Maromi, un perro de aspecto entrañable cuya imagen su empresa se encarga de comercializar y cuyo diseño recuerda al del osito *Tare Panda* que mencionamos cuando hablamos de la tendencia de la sociedad japonesa a lo *kawaii* y lo *kawaisoo* [Imagen: Superflat 16].



Paranoia Agent 1.



Es una muchacha a la que su padre crió de manera muy estricta cuando era pequeña [Ep.12, 15:10]. Esto hace que haya crecido como una persona muy tímida, en exceso introvertida, como vemos cuando durante su primer interrogatorio casi no habla con los detectives y se pone a dibujar en su presencia prestándoles muy poca atención [Ep1, 00:08:08]. Maniwa la define como una persona que de forma inconsciente actúa de manera débil [ep1, 10:11]. Es una persona miedosa, como podemos observar al verla huir de una anciana que está recogiendo basura en la calle [ep.1, 00:05:20]. Su forma de ser hace que se encuentre aislada socialmente, ninguna de sus compañeras le tiene ningún aprecio [Ep.1, 00:04:48], cosa que constata el periodista Aiko Kawazu cuando intenta que esta le conceda una entrevista [ep1, 17:52]. En el funeral de su jefe sus compañeras cuchichean y dicen que si este se sentía arrinconado debió de haber sido por culpa de Tsukiko: “Mirala, está tan tranquila” [Ep.12, 16:39]. Es frecuente que hable con su pequeño peluche de

Maromi [Ep.1, 00:05:11]., que siempre lleva consigo como si fuese una especie de amuleto. Al final del primer episodio, vemos gracias a la *focalización interna* con la protagonista como el muñeco de peluche habla realmente con ella [Ep1, 14:43].



Le estás dando muchas vueltas.



Tsuki-chan no es la mala.

Paranoia Agent 2.

Tsukiko es un personaje que huye de los problemas en vez de enfrentarlos. Se refugia en Maromi y su imagen entrañable. En un momento del relato es el peluche el que le abre una puerta a través de la cual puede escapar de la realidad y refugiarse en un mundo más amable en el que se encontrará con el detective Ikari [Ep.12, 19:32]. Este rasgo será el desencadenante de los acontecimientos de los que parte toda la narración.

Su personaje de Maromi está basado en un perro que tuvo cuando era una niña [Ep.12, 08:33]. En un descuido se le escapó la correa y a este le atropellaron [Ep.12, 13:52]. Debido al miedo que le inspiraba su padre, Tsukiko se inventó una historia en la que un chico con un bate había sido el que la había atacado y el que había matado a Maromi víctima [Ep.12, 14:09].



Maromi





Paranoia Agent 3. De izquierda a derecha y de arriba abajo: la caseta de Maromi con un bate en su interior; el atropello del auténtico Maromi; libro de bocetos de Tsukiko de cuando era pequeña.

Su padre fingió creer la mentira por haberla criado demasiado estrictamente y haberla convertido en una chica demasiado introvertida [Ep.12, 14:43]. Este hecho provocó en la muchacha un episodio de amnesia disociativa, definido en el *DSM-IV* como

Imposibilidad para recordar acontecimientos de la vida del individuo. Estos episodios suelen aparecer tras acontecimientos traumáticos o situaciones muy estresantes. La duración de los acontecimientos para los cuales se presenta la amnesia oscila entre varios minutos y años, y puede aparece a cualquier edad [VVAA, 2004: 184].

Gracias a esta historia Tsukiko podía evadir la culpa que sentía y presentarse a sí misma como una víctima. Tanto Maromi como el Chico del bate se presentan para la chica como dos métodos de evasión de la realidad. Maromi siempre se mantiene con ella intentando que las malas noticias no lleguen a la muchacha: cuando Maniwa le cuenta la historia de la muerte de su perro, el peluche corta el cable del teléfono con unas tijeras [Ep.12, 17:38]. Por su parte, el Chico del bate, presenta a un agresor que proporciona una excusa con la cual poner eximirse de una responsabilidad. Como vemos en el acontecimiento que inicia el relato.

Cuando su jefe le pide que diseñe otro muñeco de las características de Maromi empieza a estresarse porque sabe que se le acaban los plazos de entrega [Ep.1, 04:33]. A la angustia que le provoca el no saber que presentar a su jefe se une el hecho de sentirse aislada por sus compañeros y la angustia emocional que le provoca el ya mencionado encuentro con la anciana. Durante

su huida de esta, empieza a sentirse cada vez más acorralada y es atacada por el Chico del bate [Ep1, 06:38].



Paranoia Agent 4. De izquierda a derecha: con la metáfora del pañuelo de Maromi ensuciándose en el charco de agua nos muestran como la creación de este provocó también la aparición del Chico del bate. Vemos la sombra del Chico del bate proyectada sobre el peluche de Maromi.

Descubrimos más adelante que este primer ataque fue otro episodio de amnesia disociativa de la muchacha, puesto que como declara la anciana mendiga a los policías, cuando el ataque ocurrió la chica estaba sola [Ep.6, 07:00] Además, en un segundo interrogatorio, los agentes le dicen a la muchacha que encontraron un tubo de metal en la cuneta del aparcamiento en el que estaba cuando la atacaron [Ep.6, 16:13]. Es decir, ella misma se provocó el ataque y volvió a crear de forma inconsciente la figura de su agresor. El problema, es que debido a la fama de Tsukiko como creadora de Maromi, la noticia se difunde por los medios y el Chico del bate acaba por convertirse en una entidad real, que pasará a las psiques del resto de la población de Tokio.

Al igual que otros personajes analizados, este personaje se identifica con varios símbolos a lo largo del relato. Su apellido “Sagi” (鷺), significa Garza, animal con el que se la representará en varias ocasiones a lo largo del relato. Por otra parte, su nombre “Tsukiko” contiene el *kanji* “tsuki” (月) cuyo significado es “luna”. A lo largo del relato, la luna nos remitirá a la muchacha. Por ejemplo, en el relato fantástico de Kokuza cuando nos presentan a Harumi poseída por el “zafiro de la luna” [Ep.5, 13:47], imagen que hace referencia a que el origen del chico del bate se encuentra en Tsukiko. A lo largo del relato vemos como los ciclos de la luna se relacionan con la muchacha. Cuando

Tsukiko se siente acorralada vemos la luna en cuarto menguante [Ep.12, 14:48]; de la misma manera, cuando esta escapa junto con Maromi, volvemos a tener otro plano de la luna [Ep.12, 19:57].



Paranoia Agent 5. De izquierda a derecha y de arriba abajo: el momento en el que la luna es asociada a la muchacha [Ep.1, 04:58] las nubes están a punto de cubrirla: ocurre poco antes del primer ataque del Chico del bate. Su web *Luz de luna*. Cuando Maniwa se pregunta cual es el origen del Chico del bate vuelven a mostrarnos un plano de la luna [Ep.7, 17:39]. Motivo de la garza asociado a Tsukiko.

8.1.2- Maromi.

Maromi, como ya hemos dicho, es un muñeco de peluche creado por Tsukiko basado en un perro que tenía cuando era una niña. Su diseño recuerda al personaje de peluche *Dare Panda* cuya imagen mostramos al hablar del movimiento *Superflat* [Superflat 16]. El peluche representa la imagen entrañable en la que se refugia la sociedad japonesa para evitar afrontar los traumas que la mortifican. Para Tsukiko representa la forma amable de poderse exculpar cuando algo la molesta. El peluche, al principio de la serie, se mueve y habla con la muchacha [Ep1, 14:43]. Al igual que la paranoia creada alrededor del Chico del bate, el personaje de Maromi también comienza a hacerse real para otros personajes como Maniwa e Ikari [Ep.6, 20:38].

Trata de mantener feliz a su creadora, pero a costa de ocultarle la realidad. Cuando dan por televisión la noticia de que han arrestado al agresor,

el peluche apaga la tele [Ep.3, 22:05], algo que también hizo cuando la muchacha piensa que ha visto antes al Chico del bate y el peluche le dice que le está dando muchas vueltas a la cabeza [Ep.2, 19:11]. De la misma manera cierra el portátil de Tsukiko cuando lee en su página web algunos mensajes en los que la acusan de mentirosa [Ep.1, 14:21]. Para hacerlo le da igual perjudicar a otros personajes, como vemos cuando intenta que Ikari no abandone el mundo ilusorio en el que se encuentra con la chica [Ep.12, 07:51]. Es una proyección de sus sentimientos reprimidos tras el trauma que le provocó el primer episodio de amnesia disociativa: “todo eso fue hace mucho tiempo, no es posible que sea el mismo chico. El malo es el chico del bate [Ep.2, 19:35]. Por eso también la muchacha tiene problemas para poder crear su encargo de una nueva mascota: hacerlo le supondría dejar de lado a Maromi, el apoyo en el que basa su ilusión sobre la realidad: el peluche borra su diseño y le dice que no lo necesita porque ya le tiene a él [Ep.12, 17:07].

Su popularidad hace que haya un enorme número de personas que olvida su frustración a través del peluche, como vemos cuando otros personajes del relato tienen consigo un peluche o un objeto de Maromi que les ayuda a superar un momento difícil emocionalmente: Hirukawa con su hija amnésica; el marido de Harumi solo esperando a su mujer sentado en la cama, el nieto del anciano cuando este muere [Ep.12, 07:26] o el detective Ikari cuando ha perdido la fe en el mundo y queda atrapado en otra dimensión más amable [Ep.12, 07:31]. El problema se agrava cuando el personaje obtiene una serie de televisión propia que hace que su influencia se multiplique [Ep.12, 06:25].

Esto provoca que cuando desaparece de la realidad, y con él todos los objetos basados en su figura, ya no hay un refugio en lo entrañable y la población tenga que hacer frente a la realidad por sus propios medios [Ep.12, 21:10]. La desesperación de todos los que se refugiaban en Maromi se dispara y el Chico del bate se hace más poderoso debido a que ahora él es su única vía de escape. Ambas entidades constituyen un salvoconducto de la realidad, un paliativo que permite escapar de los problemas que esta plantea. Misae señala esto cuando le dice al Chico del bate que solo hiere y mata a gente que

sufre y que cree que les ha librado de su sufrimiento. Que su misma existencia es una ilusión. Que es lo mismo que Maromi que guía a las personas hacia el olvido de sus preocupaciones [Ep.11, 18:40].

A lo largo del relato podemos observar esta simetría entre ambas figuras. El ejemplo más claro de la misma se puede establecer al comparar el *openning* y el *ending* de la serie. Al concluir cada capítulo vemos a algunos de los personajes principales dormidos alrededor de un gigantesco peluche de Maromi: este se presenta así como el símbolo de la sociedad japonesa que se encuentra relajada y despreocupada ante la seguridad que da el refugio de lo *kawaii*:



Paranoia Agent 6. La cámara va recorriendo los rostros de los personajes y cambia de unos a otros mediante un fundido. Sobre sus caras se produce un efecto de impacto, como si algo les atormentara; pero no hay ningún problema porque todos se encuentran refugiados bajo la influencia de Maromi, de lo *kawaii*.

La necesidad de consuelo siempre será necesaria para la población, por eso al final de la serie, una vez desaparecido Maromi, vemos como otro personaje ha ocupado su lugar [Ep.12, 21:30]: El gatito Konya, cuyo concepto recuerda al *Hello Kitty* que mostramos en el apartado dedicado al movimiento *Superflat* [Superflat 16].



Paranoia Agent 7.

Konya, el sustituto de Maromi: aunque la crisis del Chico del bate haya desaparecido, el final del relato deja abierta la posibilidad de que, casi con total seguridad, todo puede volver a repetirse una vez más.

8.1.3- Chico del bate.

La otra cara de la moneda la encontramos en el personaje del Chico del bate. En el *opening* podemos ver como los personajes del relato se sitúan en lugares imposibles riendo con unas caras que parecen desprovistas de toda humanidad mientras el Chico del bate se acerca a cámara y golpea. La letra de la canción habla de superar la depresión y dejar la tristeza atrás:

Una magnífica nube con forma de hongo en el cielo
En una tarde en la que los pajarillos se alimentan en el camino

Tocando con las manos un césped moteado por la luz, vamos a hablar
Mira, sobre un banco para comidas, mi sueño florecerá
Captura el rugido del mar en tu corazón; sumerge tu tristeza
Tiende un puente al mañana; no te preocupes por ningún *tsumani*

Una magnífica corriente a chorro
En una tarde de personas yendo según los dictados populares

Cuando sonrío un momento y cojo tu mano, vamos a pasear

Escucha, el viento borra incluso la voz que dice: “no hay nada más que pueda hacerse”

Sin preocuparse del mañana, déjame el futuro
Abre tu corazón, nunca creas en ninguna avalancha

Estoy acostumbrado a ver en mis sueños una lluvia de fuego
En unas mañanas que soy despertado por la ventana de la oficina

Seducido por un césped moteado por la luz, vamos a salir
Mira, sobre un banco para comidas, mi sueño florecerá

Escucha al viento soplar en la hierba; descarta tu depresión
Cree que el mañana será soleado también; no te preocupes sobre tener algún sueño

Una magnífica nube con forma de hongo en el cielo
En una tarde en la que los pajarillos se alimentan en el camino

Un sueño cultivado en un banco de comidas
Una tarde nacida de un día moteado por la luz [Traducción propia].

Nos llama la atención la referencia en la letra de la canción (y en varias de las imágenes del *opening*) a la bomba atómica. Con esto el Chico del bate y Maromi se convierten en representaciones de los mismos traumas que hemos

visto señala Murakami en relación a la crisis existencial que presenta la sociedad japonesa actual.



Paranoia Agent 8. El *opening* resulta vibrante, sobre todo comparado con el *ending*. En las imágenes destacamos al anciano con el mundo al fondo mientras vemos como estallan bombas en el globo terrestre y a Ikari imitando a Taro Okamoto [Superflat 9] y su Torre del sol mientras detrás de él tiene lugar una explosión atómica.

Desde su inicio, el relato presenta a los individuos que integran la sociedad como seres aislados, que se comunican entre sí a través de la tecnología y que no son capaces de asumir sus responsabilidades: todos ellos emplean sus teléfonos para dar excusas a sus interlocutores [Ep.1, :01:58]. Es el caldo de cultivo perfecto para que el agresor creado por la mente de Tsukiko pueda dejar de ser una vía de escape creada por la conciencia de la muchacha y se constituya como un ser real. La noticia del ataque se propaga a través de

los medios de comunicación y el boca a boca: la televisión lo comenta y opina a través de expertos [Ep.1, 06:54], los jóvenes lo leen en [Ep.1, 12:29] e incluso las vecinas lo comentan como cotilleos [Ep.1, 19:43].



Paranoia Agent 9. Vemos como la noticia se difunde a través de los medios de comunicación y también del boca a boca. El Chico del bate cada vez se va haciendo más y más poderoso.

Todo esto provoca que el Chico del bate acabe apareciendo como una criatura real. Momento señalado en el relato cuando se para delante de su creadora y dice «tadaimas» (“ya estoy en casa”) [Ep.1, 21:52]. Podemos ver la influencia de los medios en la propagación de sus ataques a los otros personajes, así como a su conexión entre ellos, a lo largo de los episodios de la serie:

PERSONAJE	CONEXIÓN DEL ATAQUE	EPISODIO
Tsukiko Sagi.	Trauma creado por su mente ante la presión.	Episodio 1.
Aiko Kawazu.	Proximidad con el personaje de Tsukiko.	Episodio 1.
Yûichi Taira	Los medios de comunicación ofrecen una descripción del agresor que coincide con la suya.	Episodio 2.
Harumi Chôno/María	Proximidad con el personaje de Yûichi.	Episodio 3.

Taeko Hirukawa	Debido a los medios su padre fue atacado por un imitador del Chico del bate que estaba relacionado con Harumi Chôno/María.	Episodio 6.
Tsukiko Sagi.	La policía vuelve a interrogarla al no encajar su historia con las declaraciones del imitador del chico del bate y el testimonio de la anciana mendiga.	Episodio 6.
Makoto Kozuka (falso Chico del bate)	Debido a las noticias en los medios decide atacar a Masami Hirukawa y Shôgo Ushikawa.	Episodio 7.
Hombre en la habitación contigua a los personajes de Cebra, gaviota y Abeja	Conocían a Kozuka por Internet. Escuchan en los medios que está muerto a causa del verdadero Chico del bate y acaban presenciando el nuevo crimen.	Episodio 8.
Marido de Kamohara. Guinista de la serie de Maromi dormitando.	Papel de los medios y del boca a boca.	Episodio 9.
Equipo de la serie Maromi dormitando.	Compañeros de trabajo del marido de Kamohara.	Episodio 10.
Misae Ikari (un rasguño)	Esposa de uno de los detectives que llevaba el caso.	Episodio 11.
Jefe de Tsukiko Sagi.	Proximidad con Tsukiko.	Episodio 12.
Habitantes de Tokio.	Medios de comunicación y rumores.	Episodio 13.

Todas las víctimas atacadas por el chico del bate eran, como señala Maniwa, personas sometidas a preocupaciones. Todas las víctimas comparten un rasgo: todas estaban acorraladas mentalmente de una manera u otra [Ep.7, 10:07]. También Misao, la esposa del detective Ikari, le dice que ataca a aquellos que intentan huir de la realidad [Ep.11, 04:28]. Esto se comprueba cuando el Chico del bate es incapaz de atacarla a ella debido a la fuerte

determinación de la mujer de vivir y enfrentarse a sus problemas personales y de salud [Ep.11, 04:38].

A lo largo del relato comprobamos como el agresor se va volviendo más poderoso a medida que los rumores sobre él crecen, como deduce Maniwa: «Él se alimenta de rumores. La imaginación lo nutre» [Ep.12, 22:30]. Esto es así debido a que, como dice Murai, un ladrón retirado que conoce al detective Ikari: «es un monstruo creado por la sociedad actual» [Ep.11, 14:28]. Las historias comienzan a describirlo como un hombre musculoso, con más aspecto de monstruo que de humano [Ep.11, 02:34]. Cuando Maromi desaparece como otra opción de evasión y el Chico del bate absorbe la desesperación de todos aquellos que se refugiaban en el peluche, su aspecto vuelve a cambiar y se convierte en una masa negra que devora toda la ciudad:



Paranoia Agent 10. Como vemos en la imagen, a medida que los rumores le hacen más fuerte y aumenta la desesperación de la gente el Chico del bate se va volviendo más monstruoso: de un chico, se convierte en un monstruo y por último en una masa negra que absorbe todo.

Solo cuando Tsukiko acepta su culpa en la muerte de Maromi (el perro original, su mascota de cuando era una niña) el chico del bate se despide “Sayônara” [Ep.12, 19:13] y la masa negra se disuelve.

8.1.4- Keichi Ikari.

Es uno de los dos detectives a los que les asignan la resolución del caso del chico del bate. Ikari es el más veterano de los dos, es un hombre de unos cincuenta años con un fuerte código moral. Su mujer le define como noble y buena persona, debido a que siempre a estado a su lado apoyándola en su enfermedad a pesar de que ella no podía tener hijos [Ep.11, 06:30]. Es muy inquisitivo, un policía de la vieja escuela que siempre trata de establecer una

conexión entre los diversos factores para esclarecer los casos [Ep.3, 05:18]. Su naturaleza es desconfiada y se fía de sus propias corazonadas. Desde el primer momento puso en duda la historia del primer ataque a Tsukiko [Ep.1, 09:58]. Tiene poca paciencia, como vemos cuando interroga a la anciana [Ep.6, 06:27] y a Tsukiko [Ep.2, 06:00]. Es un hombre muy tradicional, que representa el Japón que creía en el esfuerzo como base del progreso. Es representado en el relato a través de la flor del cerezo, la cual es el símbolo del país: Hirukawa le da una caja de cerillas con un dibujo de la misma [Ep.4, 18:20] y el anciano, en una de sus visiones de denomina cereza [Ep.4, 24:12].

Lo poco ortodoxo del caso hace que este choque contra los parámetros que el considera como normales. Esto le provoca cada vez mayor estrés, como vemos cuando vuelve a fumar durante el interrogatorio de Kozuka [Ep.5, 07:37]. La realidad es que él, un representante de los antiguos valores japoneses, cada vez empieza a encontrarse más y más desubicado en el nuevo Japón, como al final del relato cuando dice: «¡Joder! Todo esto por un maldito perro. Vaya mundo en que vivimos» [Ep.12, 16:06]. Se queja sobre la forma de ser de los jóvenes [Ep.2, 11:34]. Ese sentimiento llega a su punto álgido cuando tienen que interrogar a Kozuka: «Cuando se volvió este día y esta época la de los pequeños mocosos» [Ep.5, 18:26]. El muchacho cuenta sus ataques como si de una partida a un videojuego se tratase. Ikari estalla y le dice que si cree que puede engañar a un adulto con una historia así [Ep.5, 07:19]. Por mediación de Manilla sigue el juego del sospechoso [Ep.5, 09:03]; pero, aún así, se le nota perdido y desubicado, al contrario que su compañero, cosa que le hace enfadar aún más [Ep.5, 09:38].

Culpa de todo a como es ahora la sociedad [Ep.5, 20:31]. A pesar de todo se mantiene asido a su espíritu de lucha y mantiene que aunque la sociedad se haya convertido en lo que es, deben de seguir viviendo porque, aunque todo este equivocado, algo debe haber que este bien [Ep.5, 20:45]. Representa ese espíritu de superación japonés que se crece ante la adversidad: cuando es despedido encuentra otro trabajo como guardia de una obra [Ep.11, 04:05]. Pero las circunstancias de su nueva situación hacen que empiece a deprimirse y desilusionarse. Por una parte en su nuevo trabajo le

tratan con muy poco respeto [Ep.11, 06:47]. Cada vez siente que tiene menos puntos en común con la sociedad de la que forma parte, como cuando le empujan en el metro y nadie se molesta en ayudarlo [Ep.11, 08:51] o cuando oye a unos jóvenes quejarse de los exámenes y rogar porque les ataque el Chico del bate [Ep.11, 08:42]. Cuando se encuentra con un antiguo ladrón, Murai, al que detuvo años atrás, siente que tiene más en común que con los ciudadanos del nuevo Japón [Ep.11, 09:34]: este le repite sus propias palabras e Ikari sonríe: “Aunque el mundo está lleno de cosas malas, las cosas buenas existen. Es por eso por lo que podemos seguir viviendo [Ep.11, 13:16]. Además, aunque quiere a su mujer, la situación en la que se encuentra hace que sienta que ha llegado a su límite [Ep.11, 20:04]: evita volver a casa y pasa todo el tiempo que puede trabajando [Ep.11, 08:33].

Esto hace que empiece a dejarse arrastrar por el tipo de escape que ofrece Maromi [Ep.11, 16:47]. Al final se refugia en un mundo ilusorio, definido por Maromi como el mejor lugar para él porque es un lugar en el que puede ser el mismo [Ep.12, 02:06].



Paranoia Agent 11. El mundo bidimensional en el que se refugia Ikari.

Maniwa trata de sacarlo de la ilusión a través de la televisión; pero Ikari rompe el aparato [Ep.12, 05:58]. Empieza a ver en Tsukiko la posibilidad de fingir que ella es su hija: quería una hija, porque no se llevó bien con su padre y seguramente con su hijo le pasaría igual [Ep.12, 09:04]. La muerte de su mujer y su visita a ese universo bidimensional hacen que recobre el sentido de la realidad al recordar todos los momentos difíciles que superaron juntos [Ep.12, 09:26]. Coge un bate de béisbol y comienza a romper ese mundo ilusorio [Ep.12, 10:59]: «La realidad en la que no tengo un lugar al que pertenezca es la realidad a la que pertenezco» [Ep.12, 11:39].



Paranoia Agent 12. Antes de morir, Misae consigue que su marido comprenda que está viviendo en una ilusión.

Al ver el desastre que ha quedado después de la crisis Ikari dice que parece que haya acabado la guerra [Ep.12, 20:29].



Paranoia Agent 13. Tras la desaparición del Chico del bate la ciudad de Tokio ha quedado en ruinas. Después de dos años, han podido reconstruirla; pero la dinámica de la gente es la misma que antes del desastre.

8.1.5- Mitsuhiro Maniwa (Radar-Man).

Es el otro de los detectives a lo que le asignan el caso del Chico del bate. Es joven y tiene una manera de ser más amable que la de Ikari, como vemos cuando interroga a Tsukiko [Ep1, 07:12] y a la anciana [Ep.6, 03:08].. Tiene una manera de pensar más flexible que su compañero. Cuando interrogan a Kozuka en seguida sigue el juego del muchacho y se introduce en su fantasía [Ep.5, 08:15], de manera mucho más intensa que su jefe, ya que acepta su rol en el juego e incluso aparece disfrazado como uno de los personajes [Ep.5, 09:29].



Paranoia Agent 14. De izquierda a derecha: Maniwa con Ikari en la fantasía de Kozuka; imagen que ve Maniwa cuando se cruza con el anciano en el hospital.

Tiene las ideas claras y es inteligente, ya que le vemos conseguir la información que buscaba tras desempeñar su papel en el juego [Ep.5, 22:01]. Es muy sensitivo, es el primero en notar que Maromi tiene relación con el caso [Ep.6, 20:38] y además percibe un aura roja alrededor del anciano del hospital [Ep.7, 05:00]. Esto le permite encontrar un lugar entre la intuición y la ciencia que anuncia el anciano en su profecía [Ep.6, 24:08] y pasar a convertirse en el aprendiz del viejo:



Paranoia Agent 15. Superposición de Maniwa sobre la figura del anciano.

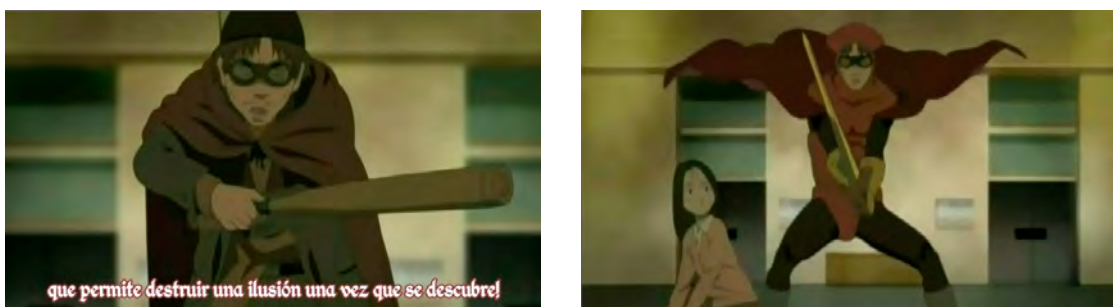
Empieza a ver al anciano en sus sueños [Ep.7, 15:22] y gracias a eso es capaz de determinar que las apariciones del Chico del bate tienen lugar siempre cuando sus víctimas se encuentran desesperadas. Tras la muerte de Kozuka también es despedido [Ep.7, 20:25]; pero, a diferencia de Ikari, continua con la investigación del caso. Deduce que podrá encontrar a aquellos que están desesperados a través de las ondas hercianas, utilizando una estación de radio [Ep.7, 20:25] y un transmisor portátil [Ep.12, 04:51]. El *kanji* “ma” (馬) de “Maniwa” significa “caballo”; por lo que ese será su apodo cuando busque al Chico del bate a través de la redes sociales [Ep.8, 17:33]. Gracias a Misae descubre la relación entre Maromi y el Chico del bate [Ep.12, 06:07].

Adopta la identidad de Radar-Man, un superhéroe que se dedica a perseguir al Chico del bate, consiguiendo enfrentarse con él físicamente de manera similar a como lo hacía Kozuka en su historia [Ep.12, 02:30]. Debido a los rumores su habilidad no es suficiente para derrotarle, por lo que vuelve a acudir en busca del sabio. En su último encuentro el anciano le dice que baile con el conejo [Ep.12, 04:06]. Una de las muñecas de Kamei le guía hasta la casa de este, con la ayuda de las muñecas descubre que hace diez años Tsukiko fue atacada por el Chico del bate [Ep.12, 10:43].



Paranoia Agent 16. Muñecas de Kamei, ayudando a Maniwa: la obsesión de los *otaku* por los motivos *lolicom* ayudan a enfrentar otra forma de evasión de la realidad como es el Chico del bate.

Se encuentra con el padre de la muchacha y descubre el bate con el que este fingía salir a perseguir al falso agresor de su hija. En sus manos lo convierte en una espada [Ep.12, 16:04] y ocupa el lugar de guerrero sagrado de Kozuka bajo el nombre de Radar-Man:



Paranoia Agent 17. Maniwa transformándose en Radar-Man.

Al final del relato, Tokio es reconstruida. Todo vuelve a ser como al principio de la serie, con otro nuevo peluche ocupando el lugar de Maromi [Ep.12, 21:30] y la gente volviendo a usar la tecnología para aislarse. Maniwa ocupa del todo el lugar del anciano y le sustituye en la despedida de la serie: «Una historia surge al final. Una vez sucede vuelve al principio, coge las

piedras esparcidas y las conecta formando una prisión infinita. No resuelto el misterio llora. No tiene sentido no guardar el misterio. Y ahora, a todos, adiós» [Ep.12, 24:05].



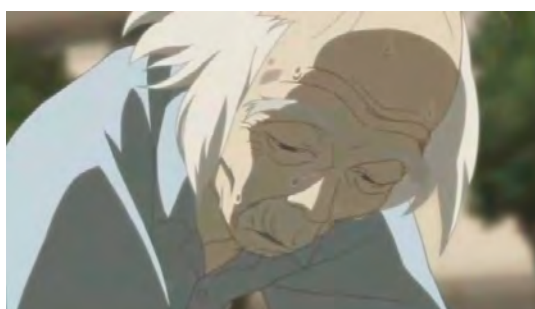
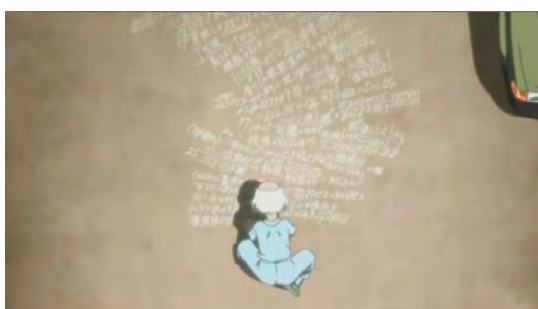
Paranoia Agent 18. Maniwa ha ocupado el lugar del anciano al final de la narración.

La ciudad de Tokio se ha salvado del ataque del Chico del bate y ha sido reconstruida; pero al igual que hay un sustituto de Maromi, probablemente aparezca de nuevo otro sustituto del Chico del bate mientras la gente siga huyendo de la realidad.

8.1.6- Anciano.

Es un hombre mayor que se encuentra internado en el hospital al que llevan a Tsukiko después de haber sido atacada por el Chico del bate. Fue internado después de ser atropellado por Akio Kawazu, motivo por el cual el periodista debe ocuparse de los costes médicos del mismo [Ep.1, 08:38]. Este personaje realiza la función de guía dentro de la realidad y es el único que puede prever el futuro desencadenamiento de los acontecimientos. Esto lo lleva a cabo a través de unas extrañas ecuaciones que realiza en el suelo en la que mezcla números y distintos alfabetos japoneses. En la primera de sus ecuaciones predice el número de habitación donde será ingresada Tsukiko después del primer ataque, la cual coincide con el número de su apartamento:

510 [Ep.1, 02:46]. En la siguiente ecuación adivina el nombre de la segunda víctima del chico del bate una vez este se hace presente fuera de la conciencia de Tsukiko: 1 (en referencia a “Ichi”, que significa uno en japonés) [Ep.2, 19:58]. En el suelo del hospital garabatea varios animales, cada uno de los cuales representa a cada una de las víctimas de los ataques producidos hasta el momento [Ep.3, 21:23]. En la última de sus ecuaciones presentes en el relato vemos los caracteres en *katakana*¹²⁵ de “Hirukawa”, el apellido de Taeko, otra de las víctimas del Chico del bate [Ep.7, 15:39].



Paranoia Agent 19. En [Paranoia Agent 18] podemos observar como su lugar ha sido ocupado por Maniwa a la conclusión del relato.

Se convierte en el mentor de Maniwa y le ayuda a que consiga reunir las pistas que le lleven a resolver el misterio entorno al Chico del bate. Una vez muere, se encuentra con Misae, la esposa de Ikari y es el encargado de llevarla junto a su marido, el cual se encuentra atrapado en su mundo ilusorio [Ep.12, 22:16]. A lo largo de toda la serie es el encargado de adelantar los resúmenes del próximo capítulo en una sección llamada “confesiones en sueños” [Paranoia Agent 18]. Esta recuerda a la fórmula llevada a cabo por David Lynch en la serie *Twin Peaks* [David Lynch, 1990-1991]. En estas profecías, el personaje habla de los acontecimientos futuros refiriéndose a ellos de manera enigmática, a menudo aportando claves al espectador para la comprensión del relato. En ellas se refiere a los otros personajes según sus correspondencias simbólicas como los caracteres de animales.

¹²⁵ El *katakana* es uno de los tres alfabetos japoneses junto a los *kanjis* y al *hiragana*.

8.1.7- Anciana mendiga.

Una anciana mendiga que vive rebuscando entre la basura [Ep.1, 05:20] que es descrita por Kamei como alguien que da miedo, bajita, que parece un chico [Ep.1, 12:55]. Esto, unido a su desaparición, la convierte en sospechosa del primer ataque del Chico del bate a Tsukiko. Luego vemos que fue testigo ocular del acontecimiento y es la persona que les aporta el dato a los dos detectives de que la muchacha estaba sola cuando todo ocurrió [Ep.6, 07:00]. También es la encargada de narrar la historia de Taeko [Ep.6, 04:22], la cual no es del interés de los detectives.

Gracias a ser víctima de un tifón puede cumplir su deseo de volver a ver a su nieta [Ep.6, 21:10].

8.1.8- Akio Kawazu.

Reportero de rasgos repulsivos, parecidos a los de un anfibio: ojos separados, bajito, rechoncho y con la manía de mover la lengua de forma lasciva [ep1, 17:28]. De hecho el significado de su apellido “Kawazu” es una manera arcaica de decir en japonés rana. No tiene ningún tipo de moral, razón por la cual vemos como el detective Ikari le desprecia. Cuando se lo encuentra en el hospital le dice que si ha venido a comprobar lo negras que tiene sus entrañas y añade que no hay nada allí para carroñeros de su calaña [ep1, 09:20]. Vemos su falta de escrúpulos cuando después de usar el ordenador del hospital se lo deja a unos niños para que puedan ver fotos pornográficas [ep1, 11:24]. Es lascivo y depravado, al agacharse a recoger una cuchara aprovecha para intentar ver el interior de la falda de Tsukiko [ep1, 17:21]. Es un hombre resolutivo y eficaz a pesar de sus métodos, consigue engañar a una enfermera para enterarse de cual es la habitación en la que habían estado los policías [ep1, 09:40]. Igualmente consigue llegar hasta el trabajo de Tsukiko, hablar con sus compañeras y llegar a encontrarse con la muchacha. Incluso llega antes que la policía al cubil de una anciana vagabunda que podría haber sido testigo del ataque de Tsukiko [ep1, 13:12].

Sufre presión debido a que atropello al anciano del hospital y el juez le condeno a pagar los gastos médicos de este [ep1, 08:38]. Al no tener dinero para saldar sus deudas con el hijo de la víctima, necesita desesperadamente un artículo. Empieza a acosar a Tsukiko en cuanto descubre que la chica es una famosa diseñadora que ha sido atacada por un misterioso agresor. La interroga y la presiona diciéndole que sus compañeros de trabajo la odian [ep1, 17:52]. Es muy perspicaz y le dice a la muchacha que una historia como la suya la permitiría huir de la presión de tener que diseñar un nuevo personaje, al final le pregunta claramente si de verdad hubo un agresor [ep1, 18:58].

Cuando se encuentra persiguiendo a la muchacha, es atacado por el Chico del bate [ep1, 21:25], convirtiéndose en la primera víctima de este.

8.1.9- Yûichi Taira (Ichi).

Es un joven estudiante de primaria japonés, que utiliza unos patines dorados. Recibe clases particulares del personaje de Harumi Chôno [Ep.2, 08:05]. Es un chico popular, hábil tanto en el estudio como en los deportes. Su nombre “Taira” contiene el kanji 鯛 (“tai”) que se traduciría como “besugo”. Todo el mundo le llama “Ichi” (resultado de acortar su nombre Yûichi) que se traduciría como “el mejor, el número uno”, algo que el reafirma diciendo que es «el mejor de lo mejor» [Ep.2, 02:19]. Se tiene por alguien superior al resto: cuando es marginado y Ushiyama le dice que le comprende porque le pasó lo mismo su reacción es indignarse porque el muchacho se atreve a compararse con él [Ep.2, 16:59].



Paranoia Agent 20. Yûichi antes de que se extendieran los rumores. A la derecha podemos ver el cartel al principio del capítulo y su evolución a medida que los rumores sobre el muchacho se extienden.

La propagación de la descripción del chico del bate como un chico de secundaria con patines dorados y gorra de béisbol a través de los medios (televisión, prensa, Internet) y los rumores, hace que de repente se convierta en sospechoso, como el mismo dice “no somos más que ovejas dirigidas por los medios” [Ep.2, 07:17]. Esto hace que la actitud del resto de alumnos hacia él cambie. Además, en ese momento hay elecciones para elegir entre los alumnos a un candidato para el consejo de estudiantes. El ya se pensaba ganador de las mismas [Ep.2, 04:18]; pero, debido a los rumores, su posición se ha debilitado. Además, siente rabia ante la competencia de un nuevo alumno, Shôgo Ushiyama, un chico al que considera un inútil en deporte (aunque es un buen estudiante). Empieza a sospechar que pudo ser él que generó los rumores en su contra [Ep.2, 04:46], a pesar de que es un chico afable y simpático [Ep.2, 05:06]. Aunque trata de actuar con normalidad, los rumores en su contra cada vez son mayores y en su paranoia empieza a culpar a Ushiyama [Ep.2, 05:39], el cual cada vez recibe más atención de sus compañeros. Cegado por la rabia amenaza a su compañero [Ep.2, 10:20]; pero el momento es fotografiado y enviado al resto de sus compañeros a través de los teléfonos móviles [Ep.2, 10:40], encima en ese momento es defendido por el propio Ushiyama, el cual consigue ganarse aún más la simpatía de sus compañeros mientras que Yûichi pasa a ser casi un marginado [Ep.2, 10:57].

Los rumores pasan de ser cuchicheos a algo de comentario común. Al final los dos detectives van a preguntarle [Ep.2, 13:12] y aunque no le creen culpable, el efecto creado por los rumores no se disipa, sino que aumenta aún más. Acaba aislándose en su casa viendo vídeos de cuando era popular y comentando lo bueno que era [Ep.2, 20:27]. Estaba en la escena del crimen cuando Kozuka golpeó a Ushiyama y no había testigos, por lo que cree que sospecharán de él. Empieza a delirar cuando su madre le obliga a ir al colegio el día de las elecciones del consejo de estudiantes [Ep.2, 21:20]



Paranoia Agent 21. La angustia causa que Yûichi vea todo fuera de la realidad; hasta que el ataque del Chico del bate lo libera.

La angustia que le provoca el hecho de tener que presentarse ante todo el colegio, hace que empiece a tener alucinaciones y cuando ve que el chico del bate se acerca se alegra [Ep.2, 22:05] y se convierte en la segunda víctima.

8.1.10- Shôgo Ushiyama.

Es un chico gordo, compañero de colegio de Yûichi que se cambió de colegio debido a que en el anterior se metían con él. Es un chico que no destaca en las actividades físicas; pero si es bueno en los estudios [Ep.2, 04:36]. Su apellido "Ushiyama" contiene el *kanji* 牛 ("ushi") que se traduciría como "vaca". Se presenta a las elecciones para el consejo de estudiantes debido a que se lo recomendó su psicólogo como forma de integrarse en su nuevo colegio [Ep.2, 17:13]. Es un muchacho de buenos sentimientos que se apiada de la situación sufrida por Yûichi debido a que se identifica con él [Ep.2, 16:55]. Es atacado por Makoto Kozuka, el falso chico del bate [Ep.2, 17:59]. Se convierte en la primera víctima de este.

8.1.11- Makoto Kozuka (Falso chico del bate).

Es un chico de siente admiración por los ataques cometidos por el Chico del bate [Ep.7, 12:31] y decide imitarlo cuando vio como anunciaban los ataques del original por la televisión [Ep.7, 12:58]. Sus rasgos físicos son iguales a los de su ídolo antes de que este empezará a transformarse en un monstruo debido al efecto de los rumores. Su nombre "Kozuka" contiene el *kanji* "ko" (狐) que se traduce como "zorro", por eso durante el relato se hace referencia a él como zorro dorado (por el color de sus patines). Gracias a los

chats que mantenía con los tres suicidas sabemos por su cabeza rondaba la idea de quitarse la vida; pero añade que antes de hacerlo pretende sorprender a todo el mundo vengándose de la sociedad [Ep.8, 16:15]. Confiesa que solo atacó a dos víctimas: Ushiyama e Hirakawa [Ep.7, 07:58]. Es capturado por Hirukawa y puesto a disposición de los dos detectives que llevan el caso. En el interrogatorio se proclama a sí mismo como “el guerrero sagrado” [Ep.5, 02:45] y dice que atacó a esas personas para salvarlos y poder derrotar a una entidad maligna llamada Gooma [Ep.5, 02:33]. Cuando empieza a contar su historia Maniwa advierte que le muchacho tiene un libro llamado *El guerrero sagrado. Los doce elegidos*. [Ep.5, 03:05].



Paranoia Agent 22. Kozuka y su avatar “El guerrero sagrado”.

Comienza un relato en el que se inventa una fantasía que sigue los mismos patrones que un videojuego o un juego de rol. Esto enfurece a Ikari que le dice que no crea que van a soltarlo por no saber distinguir entre la realidad y la ilusión [Ep.5, 04:05]. Los dos detectives entran en su fantasía, la cual pueden seguir gracias a las consultas realizadas por Maniwa en la guía del juego [Ep.5, 08:05].

A lo largo de su relato vemos como aparecen representados todos los personajes que hasta ese momento han aparecido en la serie, todos ellos con una apariencia basada en una combinación de los monstruos presentados en la guía del juego y la mezcla de los animales y símbolos que constituyen sus nombres: El anciano como sabio [Ep.5, 12:13], Kawazu como rana [Ep.5, 15:47], Harumi como princesa con alas de mariposa [Ep.5, 17:56], Hirukawa de sanguijuela [Ep.5, 20:07], Anciana mendiga como un miembro de una tribu que sobrevive de los desechos de los demás [Ep.5, 21:49], Tsukiko es

representada como el “zafiro de la luna” [Ep.5, 13:47] y Yûichi como un pez [Ep.5, 08:22].

Maniwa, que también se adapta a la narración, acaba vestido como un bardo [Ep.5, 09:28]. Mientras Ikari permanece siempre vestido con su ropa de calle debido a que no se cree nada de lo que está escuchando.

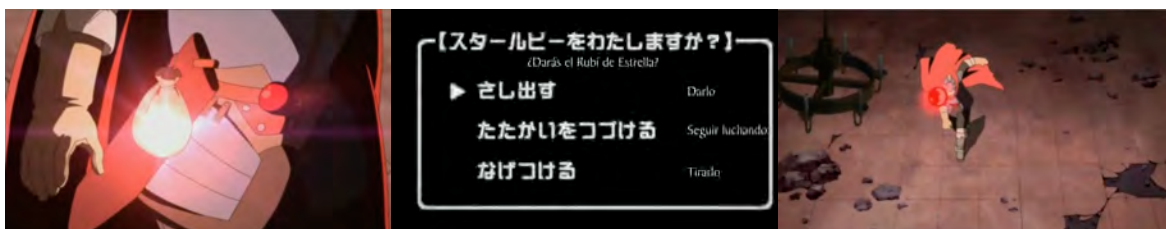


Paranoia Agent 23. De izquierda a derecha: Tsukiko; Ushiyama; Yûichi; Harumi.



Paranoia Agent 24. De izquierda a derecha: el anciano; Kawazu; Hirukawa; la anciana.

Durante el relato del guerrero sagrado presenciamos un momento totalmente inspirado en la estética de los videojuegos de rol, cuando el protagonista tiene que decidir como enfrentarse a la princesa poseída representada por Harumi:



Paranoia Agent 25. Cuando piensa si lanzar o no el rubí aparece una pantalla de opciones para decidir la próxima acción.

Cuando es derrotado por Hirukawa el muchacho protesta porque tendrá que repetir la partida desde la última vez que la guardó [Ep.5, 21:52].

Cuando la investigación se intensifica Ikari se encara con él y le espeta que el primer ataque, el de Tsukiko, nunca se produjo. Ante la presión el chico se ve acorralado y confiesa [Ep.7, 13:16]. Debido a esto, al verse perdido, el Chico del bate va a su celda y le asesina [Ep.7, 19:13], cumpliendo de este modo su deseo inicial de suicidarse.

8.1.12- Harumi Chôno/María.

Este personaje sufre un trastorno de identidad disociativo¹²⁶ [VVAA, 2004: 185] que hace que por el día sea Harumi Chôno, ayudante en un departamento universitario y la profesora de clases particulares de Yuichi, y por la noche María, una mujer que trabaja como prostituta. Vemos como muchos de sus clientes parece que tienen gustos bastante particulares asociados a la ilusión de estar con muchachas jóvenes: Hirukawa le pide que le llame “papa” [Ep.3, 08:51], Kamei se la imagina como una de sus muñecas de aspecto infantil [Ep.3, 01:43] y otro cliente le pide que se visa como una chica de instituto y finge ser su profesor [Ep.3, 13:16]. Harumi es una muchacha tímida y recatada, mientras que María es mucho más liberal y decidida: «soy totalmente distinta de ti, que rehúye a los demás y se comporta de forma aburrida» [Ep.3, 06:31]. En el relato vemos como ambas son asociadas a dos animales distintos. El apellido “Chôno” contiene el kanji “chô” (蝶) que significa mariposa, mientras que María es representada por cuervos a lo largo del episodio 3.

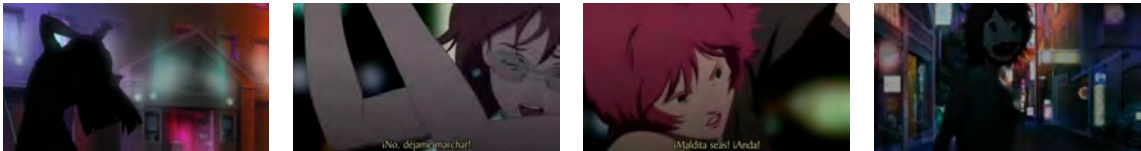
Harumi duda sobre su propia identidad y debido a ello sufre cada vez más angustia, como vemos mientras la mujer se pregunta quién es realmente mientras vemos a su lado una olla a presión al fuego [Ep.3, 06:12]. Las dos escisiones de la conciencia de Harumi se comunican a través de mensajes en el contestador telefónico, en las que ambas se recriminan su modo de vida [Ep.3, 02:40; Ep.3, 03:23].

¹²⁶ Ya hablamos de este trastorno cuando analizamos el personaje de Rumi en *Perfect Blue* [página 103].



Paranoia Agent 26. Harumi y María comunicándose a través de mensajes de voz.

El médico que lleva su caso, le dice a Harumi que parece que poco a poco María está desapareciendo, y que lo único que ella quería es que Harumi se sintiese segura [Ep.3, 07:01]. Al parecer que, efectivamente, su otra personalidad cada vez tiene menos presencia, Harumi se alegra; pero cuando tira la ropa de esta, María vuelve con más presencia, volviendo a colocar la ropa en su sitio y tirando la de Harumi en su lugar [Ep.3, 17:36]. Para agravar más su crisis la muchacha recibe una propuesta de matrimonio [Ep.3, 07:57] y no se atreve a decirle a su futuro marido nada de su enfermedad [Ep.3, 14:38]. El acoso de María se hace cada vez más fuerte, llegando incluso a llamar a su futuro marido [Ep.3, 16:41] y echándole en cara que la auténtica personalidad es la de María [Ep.3, 19:32]. Empieza a sufrir alucinaciones y se pelea con su conciencia escindida [Ep.3, 19:55].



Paranoia Agent 27.

Cuando su alumno Yûichi le dice que el ataque del chico del bate le ha liberado de sus preocupaciones, ella también desea ser liberada de la misma forma [Ep.3, 18:30]. En ese momento, en medio de su pelea contra su otro yo, el chico del bate la ataca [Ep.3, 20:34]. A continuación se escucha un tono de aviso de un contestador personal diciendo que el mensaje ha sido borrado. Harumi se convierte en la tercera víctima del chico del bate.

8.1.13- Masami Hirukawa.

Es un policía amigo de Ikari [Ep.4, 04:23]. cuya mayor ambición es construir una casa para vivir allí con su mujer y su hija [Ep.4, 05, 42]. Es un

hombre gordo y de aspecto repulsivo, que a pesar de su condición de policía está metido en negocios sucios con la mafia [Ep.4, 06:01]. Se define a sí mismo como un lobo solitario [Ep.4, 07:45]. Pero su representación en el relato es la de una sanguijuela, significado del primer *kanji* de su nombre “hiru” (蛭). Padece una trastorno pedófilo como podemos observar cuando al estar con María [Ep.3, 02, 21] y otras prostitutas insiste en que le llamen “papá” [Ep.4, 07:09]. Su trastorno está asociado al incesto [Ep.6, 13:45], como vemos cuando pone una cámara oculta en la habitación de su hija cuando construye su casa nueva.

Su situación se complica cuando la *yakuza* empieza a chantajearle y tiene que empezar a robar para poder pagarles. En ese momento se crea la ilusión de ser el protagonista de un *manga* llamado *El camino de un hombre* [Ep.4, 03:11].



Paranoia Agent 28. Hirukawa robando en una casa (imagen izquierda) mientras se imagina como el protagonista de *El camino de un hombre*.

De esta forma se crea la ilusión de ser un héroe luchando por la justicia mientras roba a varias víctimas e incluso viola a una menor [Ep.4, 16:42]. Toma la droga que le ofrecen los mafiosos para poder seguir continuando con sus fechorías [Ep.4, 15:07]. Llega un punto en el que al ver la atrocidad de lo que está haciendo se desespera y pide que alguien le detenga [Ep.4, 20:24]. Justo después es atacado por Kozuka; pero tras el ataque consigue detenerle y se convierte en un héroe [Ep.4, 21:24]. Tras el paso de un tifón su casa, por la que cometió todos los crímenes es destruida [Ep.6, 20:18].

8.1.14- Taeko Hirukawa.

Es la hija de Masami Hirukawa. Es una chica de diecisiete años, que desde pequeña se había sentido muy unida a su padre [Ep.6, 05:29]. Toda su vida giraba en torno a él hasta el día que descubre, tras mudarse a la nueva casa, que este había escondido en su habitación una cámara para espiarla mientras se cambiaba [Ep.6, 13:45]. A partir de ese momento su mundo se derrumba y decide suicidarse; pero antes de saltar al río ve a la anciana siendo arrastrada por la corriente [Ep.6, 17:27]. En ese momento se desespera y pide poder olvidar. Justo en ese momento es atacada por el chico del bate [Ep.6, 19:43]. La casa que para ella había sido el fin de su vida familiar es arrastrada por el tifón [Ep.6, 02:34]. Cuando despierta después del ataque ha perdido su memoria al sufrir un ataque de amnesia disociativa, al igual que con Kozuka, su deseo se ha visto cumplido gracias al ataque [Ep.6, 22:15].

8.1.15- Abeja, cebra y gaviota.

Son tres amigos que se conocen a través de un chat y que tienen el deseo común de querer suicidarse. Eran conocidos de Kozuko, al que conocían como Zorro [Ep.8, 06:55].



Paranoia Agent 29. Debido a el anonimato que ofrece Internet, Cebra y Abeja se sorprenden cuando ven que el verdadero aspecto de Gaviota es el de una niña pequeña.

Cebra es un chico alto que perdió a su amante [Ep.8, 02:21]; Gaviota es una niña pequeña y Abeja es un anciano que perdió a su nieta [Ep.8, 11:21]. Desde el comienzo de su historia los tres amigos ya estaban muertos, cosa que da a entender el anciano en su predicción del capítulo 7: «El guerrero sagrado [Kozuka, que acababa de morir] sigue el camino de animales que tiene

enfrente [si hay un camino es porque alguien ha ido primero]. Cebra, Gaviota y Abeja vagan sin tan siquiera la pista de una sombra [al ser fantasmas no proyectan sombra]» [Ep.7, 24:14]. Al estar muertos fallan cómicamente en todos sus intentos de suicidio. Desean encontrarse con el Chico del bate; pero este cuando les ve huye de ellos debido a la excesiva euforia con la que le reciben [Ep.8, 18:37]. Cuando abeja se da cuenta de que no tiene sombra [Ep.8, 20:07], ya se comportan como si fueran una familia auténtica y son felices. Vemos como son captados por la cámara de fotos de unas chicas [Ep.8, 21:53]. Por lo que de nuevo la tecnología se presenta en el relato como una manera de pasar de una realidad a otra.

8.1.16- Vecinas cotillas y señora Kamohara.

Un grupo de vecinas que intercambian cotilleos sobre el Chico del bate. Entre ellas se encuentra la señora Kamohara, una mujer joven que acaba de incorporarse recientemente al vecindario. Las mujeres cuentan historias cada vez más inverosímiles. Como la otras vecinas la tratan con cierta condescendencia debido a que es la más novata del grupo [Ep.9, 01:58] trata de conquistarlas mediante una historia. Pero sus intentos fracasan y se lleva la desaprobación de sus compañeras, echándole en cara que si su marido es guionista al menos podía aprender algo de él e inventar historias mejores [Ep.9, 11:23]. Desmoralizada, la señora Kamohara llega a su casa y se encuentra su marido herido. Cuando este la dice que ha sido atacado por el Chico del bate, su mujer es poseída por la codicia y en vez de pedir ayuda intentar sonsacarle como sea como han sido las circunstancias del ataque [Ep.9, 21:46].

8.1.17- Equipo de Maromi dormitando y Saruta Nâyuki .

Son los creadores de una serie de animación que tiene a Maromi como protagonista. A lo largo del capítulo Maromi explica las funciones de cada uno de ellos [Ep.10, 03:46].



Paranoia Agent 30. De izquierda a derecha: Maromi explicando los puestos de todos los departamentos; imágenes de la serie “Maromi dormitando”. Vemos como Maromi ayuda a un pequeño bateador. En los dibujos el chico pierde su bate; pero le dice a Maromi que ya no le hace falta.

A medida que avanza la producción la presión por tener el producto a tiempo aumenta y el Chico del bate ataca a los miembros del equipo. Esto, unido que el personaje de Saruta no deja de cometer errores que ralentizar el trabajo de todos: como cuando tropieza y desconecta los ordenadores [Ep.10, 10:03] o cuando dobla el papel de uno de los fondos de la serie [Ep.10, 18:17], hace que la presión sea cada vez mayor, con lo que los ataques se multiplican [Ep.10, 14:44]. El anciano identifica a Saruta con un mono (“saru” significa mono), y en el capítulo su jefe dice que tiene la inteligencia de uno [Ep.10, 11:22] debido a que no deja de entorpecer a la producción. “Saru” significa mono. Al final el muchacho acaba golpeando a su jefe [Ep.10, 21:42]; pero al final él también es alcanzado por el Chico del bate; aunque consiguen entregar el trabajo a tiempo.

8.1.18- Misae Ikari.

Es la mujer de Keichi Ikari. Es una mujer de constitución frágil, debido a lo cual siempre ha tenido una salud delicada que le ha impedido poder tener hijos, pese a lo cual cuenta como su marido siempre ha estado con ella [Ep.11, 06:30]. Siempre ha tenido un gran sentimiento de culpa porque se considera un lastre para la felicidad de su esposo. Cuando le dicen que deberá someterse a una operación cara para poder seguir viva le inunda la pesadumbre [Ep.11, 01:39]. Debido a esto el Chico del bate se presenta en su casa. Pero la mujer se muestra firme y obliga al agresor a escuchar su historia, el cual se ve contrarrestado gracias a la determinación de la mujer [Ep.11, 04:38]. Le dice que había pensado en no someterse a la operación; pero que la hará porque si no la hiciera sería como traicionar a su marido [Ep.11, 03:38]. Una vez le dijo a

este que su vida sería más fácil si ella no estuviese y este le respondió que nunca más dijera algo como eso. La acusó de intentar huir de la realidad y dice que eso es algo que aprendió de Ikari: el no darle la espalda a la vida y soportar los obstáculos [Ep.11, 17:16].



Paranoia Agent 31. El Chico del bate aguarda un momento de flaqueza para poder atacar a Misae; pero la determinación de la mujer se lo impide. Vemos como su aspecto evoluciona del de un niño al de un hombre musculado.

Sigue mostrando sus dudas cuando dice que a pesar de que quería ser una mujer ejemplar para él, este pasaba cada vez más tiempo fuera de casa. Se sentía como una carga, y pensó que solo le causaba sufrimiento [Ep.11, 07:12]. Pero de nuevo se dio cuenta de que si su marido trabajaba tan duro, hasta la extenuación, era por ella [Ep.11, 07:54]. Le dice al Chico del bate que ni siquiera cuando él apareció en su vida y destruyó todo lo que habían construido juntos se rindieron: «¿Qué bien nos haría hundirnos en nuestra derrota?» [Ep.11, 15:28]. Tiene la misma manera de enfrentarse al mundo que Ikari. El chico del bate, por más que intenta golpearla solo consigue hacerle un rasguño [Ep.11, 15:22]. Ella le dice que han empezado de nuevo [Ep.11, 15:39]. Que lo que él le ofrecía era una redención falsa y que nunca jamás volverá a pensar en morir porque así es como son los seres humanos: por dura que sea la realidad pueden enfrentarse a ella [Ep.11, 18:09].

Su fuerza de voluntad hace huir al chico del bate. Esa misma fuerza será la que le permitirá llegar hasta su marido y conseguirá traerle de vuelta de la falsa sensación de bienestar que le ofrece Maromi en su mundo paralelo [Ep.12, 10:28].

8.1.19- Masashi Kamei y sus muñecas.

Es un *otaku* gordo que siempre lleva puesta un camiseta de Maromi. Fabrica y colecciona muñecas [ep1, 12:48]. Representa el gusto de los *otakus* por la temática *bishojo* y *lolicom*, llegando a presentar una extraña filia sexual en la que se imagina acostándose con sus propias figuras, como vemos en el capítulo 3 cuando contrata los servicios de María y se imagina con una de las muñecas de su colección mientras está con la prostituta [Ep.3, 01:43].



Paranoia Agent 32. Kamei hablando con sus muñecas para felicitarlas por el trabajo de María.

Cuando Maniwa llega a su casa su propia colección de muñecas le dice que es inútil que hable con él, puesto que es incapaz de hacer nada si ellas no le observan [Ep.12, 09:30]. Cuando Maromi desaparece cae en la desesperación, destroza su colección y es absorbido por la masa negra en la que se ha convertido el Chico del bate [Ep.12, 21:56].

8.2- Comparación de los personajes con los rasgos del movimiento Superflat.

Tras comparar los rasgos del movimiento *Superflat* con los datos obtenidos del análisis de la identidad de sus personajes, establecemos que en *Paranoia Agent* se cumplen todos en mayor o menor media:

8.2.1- Asociación entre lo tradicional y lo actual; entre el arte y las tendencias populares.

El personaje de Ikari representa el contraste entre los viejos valores japoneses y la nueva sociedad que provoca que el detective se sienta

desubicado la mayor parte del relato y obtiene su representación dentro del universo paralelo en el que se exilia junto con Tsukiko y Maromi.

8.2.2- Una parte de la sociedad japonesa prefiere evitar enfrentarse al malestar que le provocan ciertos aspectos de la realidad y busca refugio en formas de entretenimiento como pueden ser: el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los SMS, los chats, los mails o los videojuegos.

El personaje de Hirukawa se imagina a sí mismo como una héroe de *manga* mientras comete robos y violaciones. Kozuka crea un universo imaginario en el que se ve a sí mismo como “El guerrero sagrado” para explicar la causa de sus ataques a Ushiyama y Hirakawa. Vemos como los tres suicidas se comunicaban entre sí a través de los chats y Harumi y María a través del contestador automático.

8.2.3- Crisis existencial dentro de la sociedad que provoca una visión pesimista del Japón actual. Las esperanzas en la tecnología y en el futuro brillante ofrecido tras la postguerra se han transformado de nuevo en desilusión tras el desastre del auge económico y la falta de esperanza que tienen los jóvenes en el futuro.

Vemos como el inicio de la serie presenta una sociedad aislada totalmente, en la que todo el mundo se excusa y la comunicación se reduce al intercambio de mensajes por chats o llamadas telefónicas. La falta de esperanza de los habitantes de Tokio hace que estos solamente puedan hallar refugio a su desesperación a través de Maromi o del Chico del bate. Mediante el refugio en lo entrañable con el primero o la agresión del segundo que permite excusarse de los deberes.

8.2.4- Temas oscuros disfrazados bajo formas amables: dualidad por parte de la sociedad japonesa.

Vemos como Ikari se aísla de un mundo que no comprende en una visión amable de este inspirada por Maromi. El propio Maromi es una versión amable de un recuerdo reprimido de Tsukiko. A través de Maromi y el Chico del bate la serie nos muestra un Japón deshumanizado, con individuos cada vez más aislados y con cada vez traumas mayores que les llevan a escapar de la realidad.

8.2.5- Desconfianza en la tecnología a raíz de los bombardeos de la Segunda guerra mundial que potenciaron los miedos de los japoneses ante su temor de un posible “fin del mundo”.

La tecnología permite la propagación de los rumores sobre el Chico del bate de manera mucho más rápida que el boca a boca. También permite el auge de popularidad de Maromi, el cual se dispara gracias a la serie de animación. Cuando el equilibrio entre ambos se rompe y el Chico del bate se descontrola del todo, la tecnología es la culpable que ha permitido, por una parte, el caldo de cultivo necesario para que ambos personajes se desarrollen (como vemos en los planos iniciales de la serie) y, por otro, que ha hecho que la popularidad de ambos crezca. Esto desencadena la ruina de Tokio y la destrucción de la ciudad. Algo que, como hemos visto, Ikari compara con las ruinas de la guerra.

8.2.7- Sociedad lastrada por sus miedos primarios, llena de contradicciones y ambigüedades.

Tsukiko se ve menguada debido al trauma que sufrió de niña. Harumi no puede sentirse libre para casarse mientras no sea capaz de deshacerse de su otra personalidad (y lo mismo le ocurre a María con Harumi). Hirukawa se ve atrapado en una espiral de crímenes de la que no puede salir a pesar de que una parte de él lo disfruta cuando se ve como un protagonista de un *manga*. Toda la sociedad tras la desaparición de Maromi se ve perdida al encontrarse

sin un motivo agradable en sus vidas y se lanzan a la redención ofrecida por el Chico del bate.

8.2.8- Reducción a lo infantil del modelo social adulto: ocultación del malestar bajo una capa de inocencia. Tendencia a lo “mono” y lo “entrañable” (mediante la utilización de términos como *kawaii*), de nuevo, como una forma de obtener seguridad ante una sociedad cruel que no les gusta.

Maromi y Konya son ejemplos de cómo en la sociedad japonesa se busca alivio a los problemas en lo mono. Hasta un personaje como el de Ikari, realista y luchador, llega a rendirse en un momento del relato y acaba atrapado en un mundo ilusorio, donde todo está infantilizado.

8.2.9- Fascinación por los personajes femeninos de aspecto entrañable y utilización de términos como *bishoojo* o *lolicom*. Sexualización de dichos personajes (tanto reales como irreales) como una nueva forma de cosificación de la imagen femenina.

El personaje de Kamei vemos como colecciona muñecas que siguen los patrones de las creaciones de Oshima Yûki [Superflat 16]. Como vemos en [Paranoia Agent 32], se excita al pensar en ellas, aunque este con una mujer real como María. Otro ejemplo sería Hirukawa y su pedofilia, como vemos ante la fijación que demuestra por su hija, incluso cuando está con prostitutas.

8.2.10- Tendencia de los *otakus* a buscar la inadaptación social, la tendencia hacia lo expresado por el término *dame* (no bueno). La cultura *otaku* como forma de rebeldía ante los convencionalismos sociales.

Kamei, sus muñecas, su cita con María. Cuando Maniwa llega a su casa su propia colección de muñecas le dice que es inútil que hable con él, puesto que es incapaz de hacer nada si ellas no le observan [Ep.12, 09:30]. Junto con Uchida o Himuro analizados en relatos anteriores, es uno de los ejemplos más claro de la tendencia *dame* hallada en esta investigación.

8.2.11- Preservación de una cierta idea de regeneración como sucedió en el país después de la guerra.

En el capítulo 6, el tifón, un desastre natural, permite renacer a dos de los personajes: la anciana vagabunda y Taeko. La caída de la anciana al río permite que cuando esta acaba en el hospital se reencuentre con su nieta. La casa de Hirukawa, es sepultada por el tifón, borrando así el lugar en el que la niña se sintió traicionada por su padre: tras el desastre ha perdido la memoria y puede volver a empezar.

Misae Ikari cuando se enfrenta al Chico del bate y le cuenta como su marido y ella se han ido sobreponiendo siempre a las dificultades porque sin importar lo dura que sea la realidad los seres humanos pueden enfrentarse a ella. Al final del relato la ciudad de Tokio ha sido destruida pero es reconstruida en dos años.

8.3- Personajes principales del relato.

Aparte del hecho de ser una serie de televisión, la particular estructura de paranoia Agent hace que todos los personajes tengan su momento de protagonismo a lo largo de la serie. Aunque hay seis de ellos que aparecen más tiempo en escenas y cuya presencia se mantiene constantes a lo largo del relato: Tsukiko Sagi, Keichi Ikari, Mitsuhiro Maniwa, el anciano, Maromi y el Chico del bate. Estos dos últimos son los únicos que son mencionados o referidos en todos los episodios. A pesar de eso, el resto de personajes que solo salen uno o dos capítulos también resultan fundamentales para comprender el carácter de toda la obra como conjunto, por lo que el número de personajes principales resulta muy extenso en *Paranoia Agent*.

18. Tsukiko Sagi.

19. Maromi.

20. Chico del bate.

21. Keichi Ikari.

22. Mitsuhiro Maniwa.

23. Anciano.
24. Akio Kawazu.
25. Yûichi Taira.
26. Makoto Kozuka.
27. Harumi Chôno/María.
28. Masami Hirukawa.
29. Taeko Hirukawa.
30. Misae Ikari.

En la serie hay un gran número de personajes con traumas y trastornos graves en su conciencia. Tsukiko sufrió de un episodio de amnesia disociativa cuando era una niña y esos recuerdos reprimidos han hecho que se desencadene todos los acontecimientos de la obra. Taeko también sufre un episodio de amnesia durante el relato debido al trauma provocado al descubrir que era espiada por su padre. Hirakawa sufre un trastorno pedófilo, que se enfoca sobre todo en la figura de su propia hija. Harumi padece un trastorno disociativo de la identidad, por lo que su conciencia se encuentra dividida entre ella y la de María, su alter ego. Yûichi Taira tiene un complejo narcisista que no puede afrontar el hecho de ser marginado socialmente. Kozuka mezcla la realidad con los videojuegos, llegando a pensar en el suicidio como forma de escape. Ikari duda de su propia identidad al no comprender el mundo en el que vive y sentirse fuera de lugar dentro del mismo. El anciano, aunque sea capaz de descifrar los acontecimientos futuros, se encuentra en un estado de demencia extremo; el cual también heredará Maniwa cuando se convierta en el sucesor del viejo. Kawazu se ve desbordado por la ansiedad al verse acosado por las deudas. Misae, aunque acaba sobreponiéndose, en un primer momento también duda de sus ganas de vivir. Con la salvedad de Maromi y el Chico del bate, y quizás la posible excepción de Misae, la cual recobra la voluntad de vivir casi instantáneamente (aunque su desesperación atrajo al Chico del bate), todos los personajes del relato presentan unas graves crisis de identidad.

9. CONCLUSIONES.

Conclusión 1.

Tras llevar a cabo nuestra investigación podemos concluir que, sobre la hipótesis planteada, **la obra audiovisual de Satoshi Kon sí se encuentra vinculada a la sintomática social y cultural del movimiento *Superflat***. De los doce rasgos propuestos como constituyentes del movimiento *Superflat* podemos afirmar que en la obra de Kon se cumplen los siguientes:

- Perfect Blue*: se cumplen 10 de los rasgos propuestos.
- Millennium Actress*: Se cumplen 6 de los rasgos propuestos.
- Tokyo Godfathers*: Se cumplen 5 de los rasgos propuestos.
- Paprika*: Se cumplen 11 de los rasgos propuestos.
- Paranoia Agent*: Se cumplen 10 de los rasgos propuestos.

El rasgo número 11 del movimiento *Superflat*: «El *anime* como forma de expresar la verdad de lo ocurrido en el conflicto bélico y también la insatisfacción sentida por la sociedad al abordar temas que son evitados en lo cotidiano», no podía compararse en los relatos propuestos debido a que, como hemos señalado, está basado en el soporte en el que estos han sido realizados. Una vez constatado que los demás rasgos se cumplen en toda su obra (incluso llegando a cumplirse la totalidad de los mismos en una de las obras analizadas) podemos afirmar que este rasgo también se cumple y que la obra de Satoshi Kon muestra a través del *anime* temas presentes dentro de la sociedad japonesa actual que, de acuerdo con el movimiento *Superflat*, resultan incómodos para la misma.

Conclusión 2.

Sobre nuestra hipótesis secundaria, derivada de la anterior: determinar si en la obra de Satoshi Kon la *identidad* de los personajes principales se ve

alterada al provocarse una crisis en sus *consciencias* que afecta a sus *personalidades*, podemos afirmar, después de analizar a los siguientes personajes:

Perfect Blue:

- 31. Mima Kirigoe.
- 32. Rumi.
- 33. Uchida (Me-maniac).

Millennium Actress:

- 34. Chiyoko.
- 35. Genya.

Tokyo Godfathers:

- 36. Hana.
- 37. Gin.
- 38. Miyuki.
- 39. Kiyoko.
- 40. Sachico/Midori.

Paprika:

- 41. Atsuko/Paprika.
- 42. Toshimi Konakawa.
- 43. Kosaku Tokita.
- 44. Morio Osanai.
- 45. Seijuro Inui.
- 46. Hajime Himuro.
- 47. Tarataro Shima.

Paranoia Agent:

- 48. Tsukiko Sagi.
- 49. Maromi.

50. Chico del bate.
51. Keichi Ikari.
52. Mitsuhiro Maniwa.
53. Anciano.
54. Akio Kawazu.
55. Yûichi Taira.
56. Makoto Kozuka.
57. Harumi Chôno/María.
58. Masami Hirukawa.
59. Taeko Hirukawa.
60. Misae Ikari.

Que esta **se cumple en veintisiete de los treinta personajes principales que conforman su obra**. Además, debemos añadir que los tres personajes en los que esta no se cumple presentan una serie de características particulares:

-Kiyoko (*Tokyo Gogfathers*): este personaje es un bebé que se encuentran los tres protagonistas del relato. Es un personaje definido en el mismo por un solo rasgo: la pureza. Debido a esto, en la película se constituye como detonante y motor de la trama más que como un personaje propiamente dicho.

-Maromi y el Chico del bate (*Paranoia Agent*): ambos personajes son entidades creaciones ficticias del personaje de Tsukiko que acaban por constituirse como entidades reales.

Conclusión 3.

En la comprobación de ambas hipótesis hemos tenido que alcanzar una serie de objetivos. Por una parte hemos tenido que desarrollar e indicar que es lo que considerábamos la *identidad* de un personaje. Siempre enfocados desde el punto de vista del relato audiovisual, hemos determinado que esta depende de dos partes diferenciadas: la *conciencia* y la *personalidad* [objetivo 1]. Esto nos ha permitido crear un sistema de análisis de los mismos

[objetivo 2] constituido a través de la búsqueda de sus rasgos en el texto, considerando las teorías de autores cuyo ámbito de estudio es el literario; pero adaptándolos con las de autores localizados dentro de la narrativa audiovisual, prestando especial atención al concepto de *focalización*, *ocularización* y *auricularización* que es propio de este tipo de relato [objetivo 3].

Por otra parte, hemos realizado un profundo estudio del movimiento *Superflat*: principios fundamentales, principales autores y obras del mismo. De este estudio hemos obtenidos los rasgos fundamentales [objetivo 4] que nos han permitido realizar una comparación con los principales rasgos de la obra del autor [objetivo 5] localizados mediante la aplicación de nuestro sistema de análisis.

Conclusión 4.

A lo largo de las obras analizadas hemos podido observar como Satoshi Kon siempre estructura sus relatos en torno a la identidad de sus personajes principales. Estos siempre sufren algún tipo de alteración sobre su propia *conciencia* y en algunos casos pueden llegar a sufrir graves trastornos psicológicos. En otras ocasiones alteran sus propios recuerdos y muchas veces, los personajes de Kon necesitan recurrir a máscaras y avatares para poder mostrar aspectos ocultos de su *conciencia*.

Conclusión 5.

Como hemos visto, a través de la focalización del relato, el director nos plantea siempre un intercambio entre la realidad y la ficción de sus personajes, creado en todas sus películas una superposición de “realidades”, que se van alternando a medida que avanza la narración. En algunos relatos este salto es más pronunciado que en otros. Por ejemplo, en *Paprika* se produce una alternancia entre el plano onírico y el de la vigilia, en el que los personajes se mueven entre uno y otro, llegando a fusionarse ambos mundos en el clímax del *film*. Mientras, en *Tokyo Godfathers* la estructura de la película se vuelve más convencional dentro del plano narrativo y la presencia de varias capas de

realidad se presenta a través de las mentiras creadas por los protagonistas o las ilusiones que se realizan en relación a la realidad en la que se encuentran.

Conclusión 6.

En el cine de Kon, esta mezcla entre la realidad y la ficción suele plantearse siempre desde un punto de vista normalizado que se va viendo invadido a medida que el relato evoluciona por elementos extraños. La tecnología actúa en muchas de sus historias como desencadenante o medio por el que se provoca esta hibridación de realidades.

Conclusión 7.

Todos estos universos escindidos que constituyen su relato se encuentran guiados siempre por la presencia de motivos y símbolos que el director dispone a lo largo de la película y que permiten que el relato quede enmarcado siempre dentro de un fuerte determinismo en el que las secuencias de acontecimientos no ocurren nunca por azar, sino que están dispuestas desde el principio de la historia como si fueran trazadas mediante los designios de la providencia.

Conclusión 8.

Desde un punto de vista más formal, este juego de realidades y motivos es resaltado por el director gracias a la labor que desempeña desde la realización y el montaje de los *films*. Esto se traduce en una transgresión constante del cronotopo de sus relatos a través de la alternancia espacio-temporal que se produce entre las escenas de los mismos. El montaje es una herramienta que en el cine de Kon busca la desubicación del espectador dentro de los espacios creados en sus películas. De esta forma, la narración hace que este quede atrapado dentro de los complejos niveles formales del relato.

Conclusión 9.

Su utilización del montaje, la planificación de las escenas y el uso de la focalización en el relato, unido a su mezcla entre realidades distintas y a su alternancia de espacios y tiempos diferentes, hace que Satoshi Kon sea un director que sabe dosificar muy bien el suspense dentro de su obra; así como controlar el tiempo de los acontecimientos y dosificar el ritmo de sus relatos.

10. BIBLIOGRAFIA.

10.1. Libros, manuales y artículos.

- ALTMAN, Rick (2010). *Los géneros cinematográficos*. Paidós, Barcelona.
- ARISTÓTELES; HORACIO (2003). *Artes Poéticas*. Visor, Madrid.
- ARIZA TRINIDAD, Eva (2008). *Las huellas de Satoshi Kon. Temas y formas de su filmografía*. Trabajo de clase para Mar Molano.
- ARIZA TRINIDAD, Eva (2010). *El chico del bate. La identidad configurada por el soma tecnológico*. Ponencia Universidad Complutense de Madrid.
- ARTAUD, Antonin (2002). *El cine*. Alianza, Madrid.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel (1990). *Análisis del film*. Paidós, Barcelona.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc (1996). *Estética del cine*. Paidós, Barcelona.
- BARTHES, Roland (1980). *S/Z. Siglo XXI*, Argentina.
- BARTHES, Roland (2007). *El imperio de los signos*. Seix Barral, Barcelona.
- BAZIN, André (2006). *¿Qué es el cine?* Rialp, Madrid.
- BENDAZZI, Giannalberto (2003). *110 años de cine de animación. Ocho y medio*, Madrid.
- BOBES NAVES, María del Carmen (1993). *Teoría general de la novela. Semiología de la regenta*. Gredos, Madrid.
- BOBES NAVES, María del Carmen (1998). *La novela*. Síntesis, Madrid.

- BROWN, Steven T. (2006). *Cinema Anime*. Palgrave macmillan, Nueva York.

- BOGARÍN QUINTANA, Mario Javier (2011). *Kawaii. Apropiación de objetos en al fanático de manga y anime en Culturales*. VOL. VII, Núm. 13, Enero-Junio de 2011. ISSN 1870-1191.

- BOGARÍN Q QUINTANA, Mario Javier. *La estética otaku y el imaginario manga/anime en Revista observaciones filosóficas*.

- CASETTI, Francesco (1996). *El film y su espectador*. Cátedra, Madrid.

- CASETTI, Francesco; DiCHIO, Federico (2007). *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona.

- CARRIÉRE, Jean-Claude (1997). *La película que no se ve*. Paidós, Barcelona.

- CERDÁN, Victor (2011). *Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent*. Tesis realizada para la Universidad Complutense. Director: Felicísimo.

- CARO OCA, Ana M (2012). *Creando un universo propio: influencias y mentores en Kon Satoshi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España.

- CARO OCA, Ana M. y LÓPEZ RODRIGUEZ, Francisco J (2012). *Satoshi Kon como creador de cómics en Kon Satoshi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España.

- CHATMAN, Seymour (2013). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. RBA, Barcelona.

- CHICHARRO MERAYO, M^a del Mar; RUEDA LAFFOND, José Carlos (2005). *Imágenes y palabras*. Cis y Siglo veintiuno de España, Madrid.

- CHION, Michael (1993). *La audiovisión*. Paidós, Barcelona.

- CHION, Michael (1997). *La música en el cine*. Paidós, Barcelona.
- CHION, Michael (1997). *Como se escribe un guión*. Catedra, Madrid.
- CHION, Michael (1999). *El sonido*. Paidós, Barcelona.
- CLEMETS, Jonathan y McCARTHY, Helen (2006). *The anime encyclopedia. A guide to japanese animation since 1917*. Stone Bridge Press, Berkeley.
- DaCOSTA, Marco (2010). *El cine japonés bajo el peso de la tradición*. Azul, Barcelona.
- DRAZEN, Patrick (2003). *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of japanese animation*. Stone Bridge Press, Berkeley.
- DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan (2006). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Siglo veintiuno, Argentina.
- FIELD, Syd (2004). *El libro del guión*. Plot, Madrid.
- FREUD, Sigmund (2011). *La interpretación de los sueños 1*. Alianza, Madrid.
- FREUD, Sigmund (2011). *La interpretación de los sueños 2*. Alianza, Madrid.
- GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio (2007). *El texto narrativo*. Síntesis, Madrid.
- GARRIDO GALLARDO (compilador de textos), Miguel A. (1988). *Teoría de los géneros literarios*. Arco, Madrid.
- GAUDREAUULT, André; JOST, François (1990). *El relato cinematográfico*. Paidós, Barcelona.
- GENETTE, Gérard (1989). *Figuras III*. Lumen, Barcelona.

-GRAVETT, Paul (2004). *Manga. La era del nuevo cómic*. H KLICZKOWSKI, Madrid.

-GUBERN, Román (2004). *Patologías de la imagen*. Anagrama, Barcelona.

-GUTIÉRREZ, Fernando G (1996): *Summa Artis. Historia general del arte. Vol. XXI. Arte del Japón*, Espasa Calpe, Madrid.

-HERMIDA, Alberto (2012). *Paprika y los laberintos metaficcionales del subconsciente en Kon Satoshi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España.

-HONDERICH, Ted (editor) (2001): *Enciclopedia Oxford de filosofía*, Editorial Tecnos, Madrid.

-JUNG, Carl G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Paidós, Barcelona.

-KELTS, Roland (2007). *Japanamerica*. Palgrave Macmillan, New York.

-KIRST, Alexander (2008). *anchors Aweigh: The Aesthetic Of Surface In The Films Of Kon Satoshi*. Tesis realizada para la Universidad de Wesleyan.

-KON, Satoshi (2011). *Regreso al mar*. Planeta, Barcelona.

-KON, Satoshi (2012). *Historias cortas de Satoshi Kon*. Planeta de Agostini, Barcelona. Recopilación de historias cortas sobre el director.

-KONIGSBERG, Ira: *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Ediciones Akal, Madrid, 2004.

-LAMARRE, Thomas (2009). *The Anime Machine. A Media Theory Of Animation*. University Of Minnesota Press, Minneapolis.

-LÉVI-STRAUSS, Claude (2009). *Mito y significado*. Alianza, Madrid.

- LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco J. (2012). *Kon Satoshi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España.
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco J. y GARCÍA PACHECO, Juan A (2012). *Perfect Blue: la quiebra de la identidad como síntoma de la sociedad posmoderna en Kon Satoshi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España.
- MARTIN, Marcel (2008). *El lenguaje del cine*. Gedisa, Barcelona.
- MARTÍNEZ, Beatriz (2008). *Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés*.
- MATSUI, Midori (2005). *Beyond the Pleasure Room to a Chaotic Street. Transformations of Cute Subculture in the Art of the Japanese Nineties* en *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society (NY) y Yale University Press (New Haven and London, New York/ New Haven).
- METZ, Christian (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Volumen 1*. Paidós, Barcelona.
- METZ, Christian (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Volumen 2*. Paidós, Barcelona.
- MITRY, Jean (2002). *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Siglo veintiuno de España editores, Madrid.
- MITRY, Jean (2002). *Estética y psicología del cine. 2. Las formas*. Siglo veintiuno de España editores, Madrid.
- MORIN, Edgar (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós, Barcelona.
- MONTERO PLATA, Laura (2007). *La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon*. Secuencias. Revista de historia del cine, nº25, primer semestre 2007.

-MONTERO PLATA, Laura (2008). *La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa*, en VVAA, *Cine de Animación Japonés*.

-MONTERO PLATA, Laura (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen, Palma de Mallorca.

-MUNROE, Alexandra (2005). *Introducing Little Boy* en *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society (NY) y Yale University Press (New Haven and London, New York/ New Haven).

-MURAKAMI, Takashi (1999): artículo *Tokyo Pop* publicado en Abril de 1999 en *Kokoku hihyo* (Advertisement criticism).

-MURAKAMI, Takashi (2000): *Superflat*, Madra Publishing Co., Ltd.

-MURAKAMI, Takashi (2005): *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society (NY) y Yale University Press (New Haven and London, New York/ New Haven).

-NAPIER, Susan J (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Palgrave macmillan, Nueva York.

-ORTABASI, Melek (2008). *National history as Otaku Fantasy. Satoshi Kon's Millennium Actress* en *Japanese Visual Culture*. M.E. Sharpe, Nueva York.

-OSMOND, Andrew (2009). *Satoshi Kon. The illusionist*. Stone Bridge Press, California.

-PAPALINI, Vanina A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía Ediciones, Buenos Aires.

-PÁRAMO, José Antonio (2002). *Diccionario Espasa Cine y TV Terminología Técnica*. Madrid, Espasa.

-PEÑA TIMÓN, Vicente (2001). *Narración audiovisual*. Laberinto, Madrid.

- PERKINS, V.F. (1997). *El lenguaje del cine*. Editorial fundamentos, Madrid.

- POITRAS, Gilles (1999). *The anime companion. What's japanese in japanese animation?* Stone Bridge Press, Berkeley.

- POZUELO YVANCOS, José María (2010). *Teoría del lenguaje literario*, Cátedra, Madrid.

- PROPP, Vladimir (2009). *Morfología del cuento*. Akal, Madrid.

- RAYA BRAVO, Irene (2012). *Satoshi Kon: trayectoria personal y profesional en Kon Satohi. Superando los límites de la realidad*. Asociación cultural del cómic (japonés), España, 2012.

- REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. (1995): *Diccionario de narratología*, Ediciones Colegio de España, Salamanca.

- RICHIE, Donald (2005). *Cien años de cine japonés*. Ediciones Jaguar, Madrid.

- ROBLES BASTIDA, Nazario (2011). *Sexualidad 2D: política, imaginación y libido dentro de una subcultura postmoderna* en *Razón y palabra* nº77 Agosto- Octubre 2011.

- RYAN, Michael (2002). *Teoría literaria. Una introducción práctica*. Alianza, Madrid.

- SALA, Ángel (2003): *La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses* en *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós, Stiges, Japan Foundation, Barcelona.

- SALA, Ángel (2005). *Satoshi Kon. Sueños e imágenes sobre un Japón probable*. Artyco, Pamplona.

- SALA, Ángel (2008). *Satoshi Kon o el anime como interfaz*, en VVAA. *Cine de animación japonés*. Donostia Kultura, San Sebastian.

-SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (coord.): *Diccionario de la creación cinematográfica*. Editorial Ariel, Barcelona, 2003.

-SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (2003). *Nuevas formas de imaginar los monstruos del capitalismo globalizado: La animación japonesa en la década de los noventa*, en *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós, Barcelona.

-SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (2006). *Narrativa audiovisual*. Editorial UOC, Barcelona.

-SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos*. Alianza, Madrid.

-SAWAGARI, NOI (2005). *On the Battlefield of "Superflat". Subculture and art in postwar Japan* en *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society (NY) y Yale University Press (New Haven and London, New York/ New Haven).

-SEVAKIS, Justin (2010). *Dreams of Satoshi Kon. Parte 3*.

-SIEGEL, Katy (2005). *In the air* en *Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society (NY) y Yale University Press (New Haven and London, New York/ New Haven).

-SIERRA BRAVO, Restituto (2005). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica*. Thompson, Madrid.

-SIETY, Emmanuel (2004): *El plano en el origen del cine*, Paidós, Barcelona.

-SCHODT, Frederik L. (1997). *Manga! Manga! The World Of Japanese Comics*. Kodansa, Japan.

-SCHODT, Frederik L. (2007). *Dreamland Japan. Writings On Modern Manga*. Stone Bridge Press, California.

- TARKOVSKI, Andrei (2008). *Esculpir en el tiempo*. Rialp, Madrid.
- TRUFFAUT, François (2003). *El cine según Hitchcock*. Alianza, Madrid.
- TSUTSUI, Yasutaka (2011). *Paprika* (prólogo de Fernando Iwasaki). Atalanta, Girona.
- VALLES CALATRAVA, José R. (director): *Diccionario de la teoría narrativa*. Editorial Alhulia, Granada, 2002.
- VVAA (1992): *Enciclopedia de la filosofía*, Garzanti Ediciones, Barcelona.
- VVAA (2003). *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*, IVAM, Valencia.
- VV.AA. (2003). *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós, Barcelona.
- VV.AA. (2004). *DSM-IV-TR Atención primaria*. Masson, Barcelona.
- VVAA (2008), *Cine de Animación Japonés*. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, San Sebastián.
- VV.AA. (2008). *Cine fantástico 100% Asia*. Universidad de Málaga, Málaga.
- WALTER, Brugger (2005): *Diccionario de filosofía*, Herger, Barcelona.
- WEINRICHTER, Antonio (2002). *Pantalla amarilla. El cine japonés*, T&B Ediciones, Madrid.

10.2. Entrevistas.

- HIRASAWA, Susumo (2011). Entrevista el 26 de enero de 2011, Hotel Grand Shinonome incluida en *Historias cortas de Satoshi Kon*. Planeta de Agostini, Barcelona, 2012.

- KON, Satoshi (1998). Entrevista en perfectblue.com/interview.
- KON, Satoshi (2001). Japan Media Arts Plaza website. (Award-winning Works).
- KON, Satoshi (2002). Entrevista de Tom Mes para http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon.shtml.
- KON, Satoshi (2002). Stephen Sarrazin en Tokyo en diciembre de 2002.
- KON, Satoshi (2004). Entrevista Glenn Kardy para Japananime.
- KON, Satoshi (2004). Entrevista Sean Molloy para Gamestar.com.
- KON, Satoshi (2005). Entrevista de Aimee C Girón para Home Theater el 7 de diciembre de 2005 <<http://www.hometheater.com/httalksto/1205talks/>> (Consultado 28 de abril de 2011)
- KON, Satoshi (2007). Entrevista de Julio Lleonart I Crespo del 29 de Agosto de 2007 para Animangaweb. <http://www.oxygenstar.com/comic/comic-asiatico/animangaweb-entrevista-a-satoshi-kon_5643_AMW (Consulta 28 de abril 2011)>
- KON, Satoshi (2007). Entrevista por Edward Douglas. Master "Anime-tor" Satoshi Kon en coming soon.
- KON, Satoshi (2007). Entrevista de Michi Kaifu en hollywoodnewswire.net.
- KON, Satoshi (2008). Entrevista por Komuda, Noriko. Entrevista en ChopsticksNY.
- KON, Satoshi (2008). Entrevista por Simon Abrams.
- KON, Satoshi (2008). Entrevista de Justin Sevakis.

-KON, Satoshi. Interview with dreamworks DVD producer.
DVDvisionjapan.com.

-KON, Satoshi Gray, Jason. Interview para
http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi_kon2.shtml

-KON, Satoshi Kon's Note. Blog de Satoshi Kon.

-OSHII, Mamoru. En la entrevista realizada para el DVD de la película
Innocence distribuido para su edición americana.

-OSHII, Mamoru. Entrevista realizada por Juan Zapater en el DVD por el
décimo aniversario de *Ghost in the Shell*.

-TSUTSUI, Yasutaka (2002). "Keeping Not Writing: An Interview with Yasukata
Tsutsui". Entrevistado por Larry McCaffery, Sinda Gregory, Takayuki Tatsumi
en *New Japanese fiction*, The review of contemporary fiction, vol. XXII, n.2.

ANEXOS

A.1- Biografía de Satoshi Kon: Primeros años.

Satsuhi Kon declaró que el hecho de haber nacido en Hokkaido y haber vivido allí hasta los diecisiete o dieciocho años era uno de los factores que habían ayudado a definir su personalidad. Aunque en su juventud el director deseaba marcharse a vivir a Tokyo, como acabó haciendo, siempre tuvo muy presente su lugar de origen: «one needs to be a mature adult to think about how your birthplace affected you»¹²⁷ [Osmond, 2009:22]. Su estancia en Hokkaido se vio muy influenciada por el trabajo de su padre¹²⁸, el cual obligó al director y a su familia a vivir siempre de forma intermitente entre Sapporo, la ciudad de nacimiento de Kon y la más importante de la isla, y Kushiro, una ciudad pesquera situada al sureste de la misma. Para el director supuso un gran contraste el cambio de una ciudad a otra, el pasar del estilo de vida de una gran ciudad al de una aldea pesquera que era conocida como “ciudad de la niebla”.

Kon había comenzado su educación secundaria en Sapporo pero, otra vez debido al trabajo de su padre, la familia tuvo que volver a instalarse en Kushiro. Kon recordaba cómo pasó de un ambiente más relajado a una disciplina más severa contra la que el joven director se rebeló: «I became an annoying kid who provoked teachers with seemingly reasonable arguments»¹²⁹ [Osmond, 2009: 12]. En dicho instituto el director prefería la compañía de sus compañeras, más inclinadas a socializar con él «girls of that age were much more complicated and mature than boys»¹³⁰ [Osmond, 2009: 12]. También se unió a dos de los clubs de actividades de su colegio: el club de arte y la asociación de *manga*. Fue en esta última donde tuvo la oportunidad de relacionarse con chicos mayores debido a que en dicha asociación no existían las relaciones de jerarquía habituales entre veteranos y novatos. «They had an easy atmosphere, free from troublesome relationships between seniors and

¹²⁷ Hay que ser un adulto maduro para pensar como tu lugar de nacimiento puede afectarte [Traducción propia].

¹²⁸ Su padre trabajaba como administrativo para la compañía de reparto Nippon Express, la cual les proporcionaba la casa en la que vivían durante sus estancias en Kushiro.

¹²⁹ Me convertí en un niño irritante que provocaba a los profesores con argumentos razonables [Traducción propia].

¹³⁰ Las muchachas de esa edad son más complicadas y maduras que los chicos [Traducción propia].

juniors, which were common in sports clubs»¹³¹ [Osmond, 2009: 12]. Las conversaciones sobre la serie con miembros de más edad del club fueron introduciéndole en la animación, «I was an animation fan indeed, but I wasn't as mad as those freaks nowadays»¹³² [Kon, 2001]. A pesar de todo, y de que en ese momento comenzaron a surgir revistas especializadas, el director prefería el *manga* a la animación:

There was quite a big fuss about animation, but I wasn't as much into it as you might think. I preferred manga, and was reading girl' mangas all the time. Fusako Kuramochi, Mariko Iwadate and Margaret Bessatsu were the most popular female manga artist, and I devoured everything from Shueisha and any others publishers¹³³ [Kon, 2001].

Podemos observar la preferencia que mostraba Kon por las obras *shojo* o *mangas* para chicas. El *shojo* es un género que se ocupa de un público adolescente femenino de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años. Su origen se sitúa en los años 50 cuando Osamu Tezuka se ocupó de diferenciar las historias dirigidas para chicos de las dirigidas para las chicas, con el fin de conseguir atraer una mayor cantidad de lectoras de *manga* entre las jóvenes. El tema predominante son las historias amorosas, ya sea en tono de melodrama o de comedia. Se resalta más el romance y los sentimientos de los protagonistas que se dejan llevar por amores de carácter más platónico que sexual. Como destacaba Beatriz Martínez «la mayoría hablan de amor, pero también de amistad y, sobre todo, de los miedos e inseguridades de una generación que se siente perdida ante su futuro» [Martínez, 2008: 161]. El autor señaló en varias entrevistas que prefería estas historias a las habituales del género *shonen* que eran las destinadas a un público adolescente masculino. Este es un género que se ocupa del mismo intervalo de edad que el *shojo* pero destinado a un público masculino. Se definiría en dos bloques temáticos distintos. Por un lado muestra los valores de lucha y poder que se

¹³¹ Había buen ambiente, libre de las problemáticas relaciones entre novatos y veteranos [Traducción propia].

¹³² Realmente era un fan de la animación; pero no estaba loco como esos *freaks* de hoy en día [Traducción propia].

¹³³ Estaba muy metido en la animación; pero no tanto como puedes creer. Prefería el *manga*, y leía *mangas* para chicas todo el tiempo. Fusako Kuramochi, Mariko Iwadate y Margaret Bessatsu eran las artistas más populares, y devoraba todo lo que salía de Shueisha y otras editoriales [Traducción propia].

consideran propios de los hombres dentro de la sociedad japonesa y por otro recoge las historias basadas en el despertar sexual de la etapa juvenil. Los protagonistas de la primera vertiente no pueden barajar la opción de rendirse ante las dificultades y demuestran siempre una gran tenacidad y espíritu de superación. La clave de este género es la mejora de las habilidades y la aceptación de las responsabilidades. En su segunda faceta el protagonista suele ser un chico poco espabilado además de torpe al relacionarse con chicas y que tiene como objetivo final el encontrar una novia o conseguir mantener relaciones sexuales: «What I didn't like was the somewhat sultry atmosphere of such boys' stuff as "Weekly Jump" for example. I hated stories about guts, endeavor and sweat, and I still don't read them nowadays»¹³⁴ [Kon, 2001]. Esta fascinación por los *mangas* para chicas puede haber servido al director para conseguir un mayor desarrollo de las relaciones afectivas entre personajes dentro de sus historias, como señala Andrew Osmond:

It may well have helped Kon to become a better-rounder storyteller in the area of human relationships, as displayed in his anime *Tokyo Godfathers* and the last episodes of *Paranoia Agent*. More obviously, it makes some sense of Kon's second film, *Millennium Actress*. The protagonist, Chiyoko, is effectively an extreme version of the romantic starry-eyed *shojo* heroine, who moves heaven and earth to find the man of her dreams¹³⁵ [Osmond, 2009: 12].

Pero las historias para chicas no eran la única preferencia de Kon, ya que el autor también se sentía cautivado por los relatos *seinen* destinados a un público más adulto y que podrían ser el equivalente de las llamadas *novelas gráficas* en el mundo del *manga*. El *seinen* es la evolución del *shonen*. Son las obras destinadas a los mayores de 18 años y abarcan mayor número de temáticas que su predecesor. Tiene su origen en los años 50 cuando un grupo de autores crearon un nuevo género denominado *gekiga* (literalmente "imágenes dramáticas o violentas") en respuesta a las estructuras infantiles

¹³⁴ Lo que no me gustaba eran las publicaciones para chicos como "Weekly Jump", por ejemplo. Odiaba las historias sobre agallas, esfuerzo y sudor, a día de hoy tampoco las leo [Traducción propia].

¹³⁵ Todo esto puede que haya ayudado a Kon a convertirse en un mejor contador de historias que giran en torno a relaciones humanas, como en *Tokyo Godfathers* y en los últimos capítulos de *Paranoia Agent*. Obviamente se nota en el segundo *film* de Kon, *Millennium Actress*. La protagonista Chiyoko es efectivamente una versión extrema de las heroínas *shojo*, quienes mueven cielo y tierra para encontrar al hombre de sus sueños [Traducción propia].

dominantes en la época. «Las historias prestan especial atención a la psicología de los personajes, y la complejidad narrativa y temática se profundiza en pos de la obtención del realismo» [Montero, 2009: 228]. Se busca atrapar al espectador mediante guiones elaborados y estéticas impactantes. Se persigue el realismo aún en las historias fantásticas y de ciencia ficción. Siempre tiene que haber una base que resulte verosímil y que permita que los espectadores se identifiquen con los personajes, para lo cual se recurre mucho al pasado de éstos y a la utilización de *flashbacks*: «I was interested in the likes of Katsuhiko Otomo and the so-called “comic new wave”. I was reading “SF Comic Chronicle” and other underground kind of young men’s comics¹³⁶ –or whatever you want to call it»¹³⁷ [Kon, 2001]. Pero más que un interés por el *manga* lo que Kon tenía era un interés por el dibujo. Empezó a interesarse más en el arte «I spent a lot of time oil painting, drawing illustrations, sketches, and graffiti (...) drawing is the only thing I’ve never had enough of»¹³⁸ [Osmond, 2009: 14]. Fue ese el año en el que decidió que su modo de vida estaría basada en el dibujo. Parte de culpa de esta decisión la tuvo el observar como su hermano mayor, Tsuyoshi, había conseguido prosperar como músico profesional en Tokyo. «I guess that having someone who made a living doing what he liked to do let me think, I want to do that too»¹³⁹ [Osmond, 2009: 14]. Así que ese mismo año tomó la decisión de inscribirse en la Universidad de Bellas Artes de Musashino. Más por una razón práctica, ya que si no conseguía triunfar como dibujante de cómics siempre podría ganarse la vida como diseñador gráfico: «An art university was the most obvious choice. To graduate from high school and suddenly become a freelancer didn’t seem like a good idea»¹⁴⁰ [Kon, 2001]. Tras graduarse en Kushiro en 1982, se traslada a casa de su hermano en Tokyo para preparar su

¹³⁶ El autor Andrew Osmond aclara en *Satoshi Kon. The illusionist* que a las publicaciones que se estaba refiriendo Satoshi Kon podrían ser *SF Manga Daizenshu*, or *SF Comics Magazine*, las cuales fueron publicadas entre los años 1978 y 1985. [Osmond, 2009: 12].

¹³⁷ Estaba interesado en las formas de Katsuhiko Otomo y el llamado “nueva ola del cómic”. Estaba leyendo “SF Comic Chronicle” y otros cómics underground para jóvenes, o como quiera que los llames [Traducción propia].

¹³⁸ Pase mucho tiempo pintando al óleo, haciendo ilustraciones, bocetos y grafitis (...) dibujar era la única cosa de la que nunca tenía bastante [Traducción propia].

¹³⁹ Supongo que tener a alguien que vivía haciendo lo que le gustaba me hizo pensar que yo también quería eso [Traducción propia].

¹⁴⁰ Una universidad de bellas artes era la opción obvia. El graduarme del instituto y convertirme en *freelance* no me parecía buena idea [Traducción propia].

ingreso en la diplomatura de *Visual Art Communication Design*, la cual acabaría en 1987.

A.2- Biografía de Satoshi Kon: Época como *mangaka*.

En un principio la intención de Kon no era la de dedicarse al dibujo de *mangas* (menos aún a ser animador). “I wanted to be an illustrator. As a result, I ended up becoming a manga artist, and now I’m working in animation”¹⁴¹ [Sevakis, 2008]. La trayectoria de Kon, tal y como él la describe aquí denota de cierta sincronicidad que recuerda a la experimentada por los protagonistas de sus films, “la trayectoria profesional de Kon parece plagada de afortunadas casualidades que fueron conduciendo su camino hacia el mundo del cómic y la animación” [Caro y López, 2012: 61]. Durante su periodo universitario el director se dedicó a dibujar *mangas* más por diversión que con perspectivas profesionales, pero todo cambió cuando ganó el premio *Tetsuya Chiba* que otorgaba la revista *Young Magazine* al mejor autor novel por su historia *Cautivos* (*Toriko*, 1984). Este acontecimiento tuvo dos consecuencias importantes en la vida de Satoshi Kon. La primera fue el hecho de considerar que el dibujar *manga* podía ser una salida profesional válida, la otra fue el conocer en la entrega de premios a Katsuhiro Otomo¹⁴², creador de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), que en esos momentos se encontraba en plena publicación del *manga* en el que está basada la película. *Pesadillas* [*Domu: a child’s dream*, 1980] de Katsuhiro Otomo era uno de los *mangas* preferidos de Kon, «if I were allowed to make just one movie from among all the manga I’d read, that would be it»¹⁴³ [Osmond, 2009: 14], siendo Otomo el autor de *manga* que más ha influenciado la posterior obra del director: «I was heavily influenced

¹⁴¹ Quería ser ilustrador. Como resultado acabé convirtiéndome en un dibujante de *manga* y ahora estoy trabajando en animación [Traducción propia].

¹⁴² Como hemos ido mencionando a lo largo de la investigación (en el objeto de estudio y al hablar de los autores que relacionan a Kon con el movimiento Superflat), Katsuhiro Otomo es uno de los autores que goza de más prestigio dentro del *manga* y del *anime*. No solo por la importancia de sus obras (recordemos que muchos autores consideran que *Akira* fue la película que dio a la animación japonesa fama internacional) sino también por su papel de mecenas que ha ejercido sobre otros creadores. Además de a Satoshi Kon es el “padrino” de Koji Morimoto, Rintaro o Yoshiaki Kawajiri. Todos ellos primeros nombres dentro de la animación japonesa.

¹⁴³ Si me permitieran hacer solo una película de entre todos los *mangas* que he leído, sería sin duda de este [Traducción propia].

by Katsuhiro Otomo's *Domu* (1980) and *Akira* (1982)»¹⁴⁴ [Kon, 1998]. Este encuentro propiciaría que Kon empezase a trabajar como asistente de Otomo en *Akira* y sería el inicio de una larga lista de colaboraciones entre ambos autores, primero en el *manga* y después en *anime*¹⁴⁵.

En *Cautivos* [1984] ya podemos observar algunos de los temas que serán recurrentes a lo largo de toda la trayectoria artística de Kon: hay un juego entre distintas realidades en el que se mezclan los sueños con la vigilia. La historia también bebe de la influencia de la obra de Otomo *Akira* «presente tanto en el dibujo como en el retrato del protagonista, un chaval rebelde que decide enfrentarse al sistema, al igual que el Kaneda de *Akira*, más por orgullo personal que por principios» [Caro y López, 2012: 63]. *Cautivos* narra la vida en una sociedad futurista donde sólo pueden integrarse los más aptos. El resto deben vivir marginados en la afueras de las ciudades. Los jóvenes son enviados a reformatorios donde son introducidos en tanques para lavarles el cerebro. El protagonista intenta escapar de la institución, pero resulta que su peripecia es sólo un sueño que el muchacho está teniendo en uno de dichos tanques.

En su siguiente trabajo, *Carve* [1985], vuelve a contar una historia futurista de ciencia ficción en la que presta más atención «a la exploración de las relaciones humanas, con un tono melancólico y romántico que también, como hemos visto, es característico del autor» [Caro y López, 2012: 63]. Al igual que en la anterior obra, en *Carve* vuelve a notarse la fuerte influencia de Otomo en los trabajos de Satoshi Kon en esta época. El autor no sólo vuelve a situar la acción en un futuro apocalíptico, similar al Neo-Tokio creado por Otomo, sino que introduce el elemento psíquico al utilizar personajes con poderes mentales que recuerdan a Tetsuo y los niños de *Akira* o a la niña y al anciano de *Pesadillas*. Esta influencia se vería más claramente en su obra *Picnic* [1988] cuya acción transcurre dentro del universo creado por Otomo en

¹⁴⁴ Estaba fuertemente influenciado por *Pesadillas* y *Akira*, de Katsuhiro Otomo [Traducción propia].

¹⁴⁵ De hecho será Otomo el que se ocuparía de apadrinar la primera película de Satoshi Kon como director: *Perfect Blue*.

su obra *Akira*¹⁴⁶. A pesar de todo, en estas obras ya podemos observar rasgos más característicos del estilo de Kon como el alternar entre realidad y virtualidad –*Cautivos*– o el desarrollar una psicología compleja para sus personajes, centrando la historia en los sentimientos de estos y en las relaciones que desarrollan entre los mismos –*Carve*, *Picnic*.

Carve fue presentada un año después al mismo concurso de la revista *Young Magazine* a la que presentó *Cautivos*, consiguiendo un accésit por la misma. El autor, mientras cursaba sus estudios universitarios, también trabajaba como asistente de otros *mangakas*. Al mismo tiempo publicaría pequeñas historias que servirían para ir perfeccionando su técnica como dibujante y compositor, como él mismo declaró: «you draw six or seven panels to a page, and when you open the page, there's the question of which picture hits your eye (...). It has to be cut, edited like a film... In my opinion, controlling such elements is the most interesting part of the manga»¹⁴⁷ [Osmond, 2009: 15]. En los siguientes trabajos propios el autor se aleja del estilo de ciencia ficción y se apoya en tramas más cotidianas, como es el caso de *Follonazo* [*Bakasawagi*, 1986], una comedia en la que el protagonista tiene que ocuparse de que la estrella del equipo de béisbol no se meta en ningún lío antes del gran partido, *El pequeño beisbolista* [*Yakyuukozô*, 1986], en la que habla de la pasión de dos niños por el béisbol, o *Es la hora de los adioses* [*Aketezo kesa wa*, 1987], una comedia en la que tres amigos que deciden celebrar de manera muy peculiar el fin del instituto, acaban enfrentados entre sí. A veces introduce elementos fantásticos dentro de dicha cotidianidad. Esto es uno de los rasgos más característicos de su cine posterior, como declara el propio autor: «In general, my manga stories start from the very realistic and gradually turn into fantasy toward the climax»¹⁴⁸ [Osmond, 2009: 16]. Es el caso de *Joyfull Bell* [1989], un cuento navideño sobre un hombre disfrazado de Papa Noel y a punto de divorciarse que se encuentra con una niña pedida. Esta quiere que le

¹⁴⁶ Esta obra fue incluida en el libro *AKIRA WOLRD* que fue editado por la editorial Kôdansha en 1988 para conmemorar el estreno en cine de la película *Akira*. [Kon: 2012: 290].

¹⁴⁷ Dibujas seis o siete viñetas en una página y cuando la abres esta ahí la pregunta sobre cuál te impactará más (...). Tiene que cortarse y editarse igual que en una película...En mi opinión, controlar esos elementos es la parte más interesante del *manga* [Traducción propia].

¹⁴⁸ En general, mis trabajos en *manga*, tienen un comienzo muy asentado en la realidad y gradualmente van girando a la fantasía cerca del clímax [Traducción propia].

regale “un papá”. Al acompañarla a casa descubre que la niña es su propia hija, la cual aún no ha nacido, que le lleva a casa de su mujer para que se reconcilie con ella. Este relato y *Kidnappers* [1987], la historia en tono de comedia de un ladrón que se encuentra con una niña que había sido secuestrada y decide devolverla a sus padres, ofrecen muchas similitudes con su película posterior *Tokyo Godfathers* [2003].

Las aventuras del viejo Bashô [*Yoi ko no kayôkyoku*, 1989] es una pequeña sátira de dos páginas en las que se puede apreciar la particular comicidad del autor, sobre todo en el *haiku* final, que recuerda bastante a los empleados en la ya mencionada *Tokyo Godfathers*. Este humor propio de Satoshi Kon «siempre introducido de forma sutil y con algo de crítica social detrás» [Caro y López, 2012: 64] se deja ver en *Los visitantes* [*Okyaku-sama*, 1987], una historia en la que una familia descubre que hay fantasmas en la casa que acaban de comprar y, mientras los niños viven aterrorizados, los padres fingen no ver a los espíritus para no perder la inversión realizada. Otro ejemplo de cómo el autor empieza la historia desde un punto de partida “normal” y acaba por llevar la trama hacia la fantasía. En *Enfoque* [*Focus*, 1986], el protagonista, profesor particular, tiene que vigilar, a su alumno por encargo de su madre y del tutor del mismo, ya que consideran que el muchacho se está comportando de manera extraña. La historia de suspense será resuelta con bastante originalidad por parte de Kon, volviendo a dar muestra una vez más de su peculiar sentido del humor. En *Verano de nervios* [*Kinchô no natsu*, 1986] el protagonista, el cual se dirigía a ver a su novia, se encuentra por el camino a una chica que es acosada por su ex-novio. Más por el hecho de tener una aventura con la muchacha que por mero altruismo, la acabará salvando para descubrir que es la prima de su propia novia. También realiza una historia ligera ambientada en la Segunda Guerra Mundial titulada *Delfines del desierto* [*Kakioroshi!*, 1989] en la que narra las peripecias de dos soldados a cargo de un tanque en el frente norteafricano. Su estilo de dibujo evoluciona en cada una de estas obras. Comienza con un estilo muy realista, parecido al de Otomo en *Akira* y, poco a poco, va consiguiendo desarrollar un trazo más limpio y claro. Mantiene el realismo y el nivel de detalle pero gana en dinamismo y expresividad. Sus diseños de página ayudan a resaltar el

contenido de sus viñetas, rechaza los sangrados de las mismas (algo poco común en el *manga*) y elabora el contenido de cada una de ellas de forma que parece la composición de un plano cinematográfico. En la comedia *Más allá del sol* [*Taiyô no achi*, 1988] puede verse claramente el desarrollo de su estilo en un relato «que nos muestra una persecución apoyado en una narrativa gráfica trepidante que podría pasar por un *storyboard* para un proyecto animado» [Caro y López, 2012: 65]. *Waira* (1988), un relato ambientado en el Japón feudal, donde el protagonista, un gran señor, es perseguido por su cuñado y su ejército para matarle. Durante la persecución se cruzan con un “monstruo” que mata a los hombres de ambos bandos. Este último relato se aleja un poco del estilo de dibujo descrito arriba, ya que el autor opta por un dibujo más detallado, con viñetas más cargadas de líneas y dibujos que juegan con los contrastes y las sombras, pero que se adapta perfectamente a la historia narrada.

Después de la publicación de estas historias cortas, recibe el encargo de llevar a cabo una serie semanal para la revista *Young Magazine* de Kodansha. Trabajaría en *Regreso al mar* [*Kaikisen*, 1990] durante tres meses, llegando a dibujar alrededor de doscientas páginas. En su primera obra larga pueden apreciarse los rasgos de dibujo ya mencionados, recordando aún al estilo Otomo pero adaptándolo de manera que su trazo también recuerda al estilo europeo de la “línea clara” en el que «pictures are defined by strong, instantly readable outlines (...) Kon’s artwork allows for elaborate gradations in shading and ink tones»¹⁴⁹ [Osmond, 2009: 16]. La historia transcurre en un pequeño pueblo costero que se enfrenta al dilema de convertirse en un complejo turístico a cambio de sacrificar su ecosistema natural y de olvidarse de sus tradiciones, entroncando «con el discurso arquetípico que considera a Japón como un lugar híbrido en que los aspectos más tradicionales y la acelerada modernización entran en conflicto continuamente» [Caro y López, 2012: 66]. La trama comienza ofreciendo al lector un punto de partida realista que poco a poco empieza a presentar elementos fantásticos en su desarrollo, característica que Irene Raya no duda en señalar como «una de las

¹⁴⁹ Los dibujos están definidos por líneas externas fuertes y muy claras (...) El trabajo de Kon permite hacer gradaciones con las sombras y los tonos de tinta [Traducción propia].

características más representativas de los relatos de Kon» [Raya, 2012: 26]. En el pueblo existe un templo consagrado al cuidado de lo que parece ser un huevo de sirena de cuyo cuidado se encarga la familia del protagonista. El autor juega durante la historia con la posibilidad de que esa leyenda sea auténtica o no, mientras aprovecha para realizar una crítica a la industrialización demasiado agresiva:

Kaikisen begins as a conservation story; it shows a local Japanese town developing resort areas and losing its connection with nature. But then the story turns into a fantasy about a mermaid's egg, with reflects the reaction of nature to human beings. Just because something is fantasy doesn't necessarily mean it leaves out reality. Fantasy that reflects reality is very interesting to me¹⁵⁰ [Osmond, 2009: 16].

A lo largo de toda la historia Kon dosifica muy bien el suspense del lector, planteando la trama de la historia de manera muy cinematográfica, reteniendo la aparición de la sirena y jugando con la posibilidad de que la historia de la misma no sea más que una leyenda. Hay que resaltar también el desarrollo de los personajes, aspecto que luego sería fundamental en sus películas, los cuales interactúan entre sí de forma totalmente realista, a destacar la relación entre el chico y la chica protagonistas. «Ya en esta obra podemos comprobar el dominio de Kon de la narración secuencial, puesto que juega perfectamente con el ritmo del relato» [Caro y López, 2012: 69], característica fundamental que veremos más adelante a la hora de analizar los filmes del director.

Después de concluir *Regreso al mar* el autor comenzó a combinar el dibujo de *manga* con la participación en algunos proyectos de *anime*, los cuales veremos en el siguiente apartado. En estos momentos su relación con Otomo se había consolidado y el director de *Akira* había contado con él para que le prestase su ayuda en una película que quería dirigir de imagen real:

¹⁵⁰ *Regreso al mar* comienza con una historia convencional; muestra un pueblo turístico japonés desarrollando áreas de recreo y perdiendo su conexión con la naturaleza. Pero la historia gira a lo fantástico a través de un huevo de sirena, el cual refleja la reacción de la naturaleza a la manera de comportarse del ser humano. Solo porque algo es fantástico no significa necesariamente que quede fuera de la realidad. La fantasía como manera de reflejar la realidad es algo que me interesa mucho [Traducción propia].

¡Qué horror de apartamento! [*World Apartment Horror*, Katsuhiro Otomo, 1991]. Kon resume su intervención en la película de la siguiente manera: «when we went out for a drink, he told me that he was going to make a movie, and asked me if I have ideas. I eventually helped him with the scenario, but now I realized that it was a halfhearted thing, and not really interesting»¹⁵¹ [Kon, 2001]. Pero el proyecto no se quedó solamente en una película de imagen real, sino que iba a contar con una adaptación al *manga* para la revista *Young* que sería llevada a cabo por Satoshi Kon.

La adaptación realizada por Kon presenta una serie de diferencias con respecto a la obra de Otomo, más acordes a la visión que tenía Kon de la historia. La versión dibujada también contaba con la ventaja de no verse afectada por un presupuesto reducido, principal problema de la película, y puede mostrar a los lectores imágenes más terroríficas e impactantes que en el film. La historia sería la siguiente: un *yakuza* es enviado por su jefe a desalojar un bloque de apartamentos ocupado por inmigrantes de distintas nacionalidades. Tras el fracaso inicial en su propósito el *yakuza* irá comprendiendo mejor a los inquilinos al mismo tiempo que tendrá que enfrentarse a un espíritu maligno (que tiene un origen extranjero) que también habita en el bloque. Durante la trama el protagonista iniciará una relación amorosa con una de las inquilinas (japonesa en la película, extranjera en la obra de Kon) y será poseído por el espíritu, consiguiendo salvarse gracias a la intervención de un chaman y a la ayuda del resto de inquilinos del bloque. Ambas versiones mantienen en todo momento un humor negro y un tono de crítica respecto a la situación vivida por los inmigrantes asiáticos en Japón. En la obra de Kon el personaje femenino cobra más importancia que en la película y resultará clave en el desenlace de la historia.

En esta obra su estilo de dibujo pierde parte de la simplicidad de *Regreso al mar* para mostrar un mayor barroquismo a la hora de dibujar a los escenarios y a los personajes. Hay un mayor detalle en cada viñeta, las cuales vuelven a ofrecer un estilo visual muy próximo al cine y, una vez más, son

¹⁵¹ Cuando salimos a tomar algo él [Otomo] me dijo que iba a hacer una película, y me preguntó si se me ocurría alguna idea. Luego eventualmente le ayude con el escenario, pero ahora me doy cuenta de que fue algo vacío, no muy interesante [Traducción propia].

mostradas por el autor de forma muy simétrica dentro de la composición en el papel. Son viñetas que asemejan la estructura de los *story-boards*, rechazando las páginas dobles (una de las características más comunes dentro del *manga*) y los personajes que sobresalen del cuadro, manteniendo un tamaño de viñeta prácticamente constante «que se asemeja al del relato cinematográfico en su homogeneidad espacial» [Caro y López, 2012: 75]. Cabe mencionar que el autor vuelve a optar por un realismo gráfico que incluso le hace dibujar a los personajes japoneses con los ojos rasgados, alejándose de las convenciones típicas del *manga* y del *anime* que muestran personajes con rostros neutros y ojos redondeados. Este realismo estético ha acompañado toda la trayectoria como *mangaka* de Kon y persistirá en sus películas, siendo *Paprika* la que quizá más se aleje de este tipo de estética, pero sin perderla del todo¹⁵². Esta característica es resaltada por Andrew Osmond al compararla con otros autores de *anime* con son Mamoru Oshii y el propio Otomo y al mencionar una declaración de Masao Maruyama¹⁵³ en la que afirmaba que había permitido a Kon dirigir *Perfect Blue* porque era alguien «who has the flexibility to make an animated film in a live-action genre»¹⁵⁴ [Osmond, 2009: 18].

El siguiente proyecto de Kon dentro del *manga* fue un encargo que recibió gracias a una colaboración previa en la película *Patlabor 2: the movie* [*Kidô keisatsu patorebâ: The Movie 2*, Mamoru Oshii, 1993]. La revista *Animage*, una de las revistas más importantes en Japón, había estado publicando durante doce años el *manga* de Hayao Miyazaki *Nausicaä del Valle del Viento* [*Kaze no tani no Naushika*, 1982-1994]. Una vez finalizada su publicación decidieron sustituirla por una obra de calidad similar que estuviera respaldada por otro gran nombre dentro de la animación japonesa. Se pusieron

¹⁵² La película *La máquina de soñar* (*Dream Machine*) en la que el director trabajaba y que quedó inconclusa debido a su muerte en 2010 parece que apostaba por una estética distinta. El mismo se había referido a ella como una historia diferente dentro de su filmografía, más enfocada a un público infantil. “There will be no human characters in the film; only robots” [Servakis, 2008]

¹⁵³ Presidente de Madhouse Studio, sello bajo el cual Kon ha desarrollado todas sus películas. El estudio fue fundado en 1972 por antiguos miembros de Mushi Productions de Tezuka. [Alarcón y Brox, 2008: 428]. Es uno de los estudios más importantes que cuenta entre sus producciones con los trabajos de Yoshiaki Kawajiri, autor de *Ninja Scroll* [*Jubei ninpucho*, 1993], con colaboraciones extranjeras como la saga de *Animatrix* [2003] o serie que han gozado de muy buena acogida como son *Death Note* [2006] o *Nana* [2006].

¹⁵⁴ Alguien que tiene la flexibilidad para realizar en animación un género de acción real [Traducción propia].

ponerse en contacto con Mamoru Oshii¹⁵⁵. A su vez, el director eligió a Satoshi Kon como dibujante mientras que él se ocuparía de desempeñar las tareas de guionista. El problema es que las funciones de cada uno no quedaron bien delimitadas y las reuniones posteriores de ambos autores empezaron a poner de manifiesto que cada uno tenía un visión distinta de la historia. Las discrepancias fueron aumentando y Mamoru Oshii decidió abandonar la serie en el episodio 13¹⁵⁶, ocupándose Kon del desarrollo total de la historia. Pero tras tres números en solitario la dirección de la revista decidió suspender la publicación del *manga*.

La historia narrada en *Seraphin 266.613.336 Wings* se situaba en un futuro apocalíptico en el que una enfermedad misteriosa se había extendido y obligado a los supervivientes a vivir en campos de refugiados bajo condiciones inhumanas. Uno de los principales problemas de la obra fue la lentitud de sus primeros números debido a la necesidad de contextualizar el universo que Oshii había creado, dejando de lado a los personajes protagonistas. «Con la toma de la batuta de Kon, *Seraphin* se distancia más del estudio sociopolítico para acercarse más al drama humano» [Caro y López, 2012: 78], lo que vuelve a ofrecernos una idea de la comodidad con la que Kon se desenvuelve a la hora de desarrollar relaciones personales en sus obras. La serie empezó a ofrecer más escenas de acción, con mayor número de viñetas por páginas y mostrando un ritmo mucho más picado que en sus primeros números, que ofrecían viñetas de mayor tamaño y de carácter más contemplativo, con numerosos textos e incluso notas aclarativas de muchos de ellos. Tras la suspensión de la serie ambos autores han evitado entrar en detalles sobre lo ocurrido, pero como mencionan Ana M. Caro y Francisco J. López: «Kon probablemente fuera un narrador demasiado clásico para lo que Oshii demandaba, y a su vez quizá no sería mucho suponer que las ideas de este

¹⁵⁵ Uno de los directores de *anime* más reconocidos a nivel mundial, sobre todo gracias a su película *Ghost in the Shell* [*Kokaku kidotai*, 1995] basada en el *manga* del mismo nombre de Masamune Shirow y su continuación *Ghost in the Shell 2: Innocence* [*Innocence*, 2004].

¹⁵⁶ La publicación comenzó en mayo de 1994 y permaneció 16 números hasta diciembre de 1995. De los capítulos 1 al 12 los créditos señalan a Oshii como guionista y a Kon como dibujante, pero del capítulo 13 al 16 se ubicaba a Kon como autor principal y a Oshii como al creador de la idea principal. [Caro y López, 2012: 76].

último tampoco satisfacían a la dirección de la revista» [Caro y López, 2012: 79].

Mientras desarrollaba *Seraphin 266.613.336 Wings*, cuando la cancelación de esta era casi inminente, Kon comenzó la publicación de otra serie en solitario: *Opus*. La serie fue publicada en la revista *Comic Guys* y alcanzó los 19 capítulos. El argumento de la misma es descrito por el autor como «a manga artista, pursuing the carácter who has stolen his pages, who enter on his own manga world and has various adventures»¹⁵⁷ [Osmond, 2009: 17]. El autor de un *manga* de éxito decide matar a uno de los personajes secundarios durante el enfrentamiento de la protagonista de su historia con el villano de la misma para darle mayor dramatismo al desenlace final. Pero dicho personaje opta por evitar su propia muerte robando la página final del cómic en la que concluye la historia y obligando al autor del *manga* a introducirse en su propia obra para recuperar el manuscrito y poder entregarlo a tiempo de cumplir con sus plazos de entrega. Kon hace que el personaje sea una especie de dios dentro de su propia obra, sólo limitado por su propia imaginación. En *Opus* podemos ver el gusto del autor por jugar en sus tramas con la mezcla entre varias realidades que será una de las características que veremos en las películas analizadas en esta investigación:

Para mí no existe una única realidad, sino que se desarrollan varias realidades en un mismo espacio y tiempo. El hombre cuando se encuentra en una situación cotidiana, real, no sólo está experimentando un única realidad, sino que está viviendo varias realidades [Lleonart, 2007].

Aquí el autor crea un universo, el de Chikara, autor del *manga* en la ficción, que toma un punto de partida realista y cotidiano (el de un *mangaka* que tiene que acabar su obra dentro de su plazo de entrega) que cae en la ficción cuando se produce un acontecimiento extraordinario (un personaje que roba la página final de la obra). «Quería arriesgarme a hacer algo que se pudiera llamar metaficción, pero fracasé. A medias la revista se dejó de publicar, así que no hubo nada que hacer» [Caro y López, 2012: 79]. Pero la

¹⁵⁷ Un dibujante de *manga* que persigue a un personaje que ha robado sus páginas y entra en su propia obra para vivir varias aventuras [Traducción propia].

cancelación de su historia fue aprovechada por Kon para darle una vuelta de tuerca más a este juego entre realidades que el autor había creado mediante la creación de un capítulo especial. En este capítulo puede verse un encuentro entre Chikara, que sale del cómic, y el mismo Satoshi Kon. En la conversación que mantienen Kon se disculpa con su personaje por dejar la historia inconclusa y añade que en esos momentos también se encuentra muy ocupado preparando la que será su primera película de animación. Chikara trata de convencer a Kon de que termine la historia para poder publicarla con su conclusión en formato tomo¹⁵⁸. Kon, observando que lo que propone su personaje coincide totalmente con su manera de pensar, decide escribir dicho episodio de conclusión.

Después de haber tenido éxito con *Regreso al mar* sus dos siguientes trabajos como *mangaka* fueron suspendidos, pero en esos momentos Kon también había tenido bastantes experiencias en el campo de la animación, “he was working with people at the cutting edge of manga and anime, with some of the most interesting work being done on the anime side” [Osmond, 2009: 17], por lo que el autor comenzó a decantarse más por dicho medio. Una vez comenzada de lleno su carrera en *anime*, al comenzar a ser él director de sus películas, el autor dejó de lado el *manga* de forma definitiva:

Al realizar el paso de mangaka a animador tuve que dejar muchas ideas, diversos proyectos un poco apartados. No obstante, creo que especialmente en *Perfect Blue* y *Paranoia Agent* he tenido la oportunidad de plasmar esas ideas que siempre quise en algún momento desarrollar. (...) Aunque tampoco quiero dar a entender que por el hecho de haber dejado de ser *mangaka* ya no esté interesado en ese campo [Lleonart, 2007].

Además de dichas ideas, luego recicladas en sus obras de animación, la experiencia como dibujante de cómics asentó en el director una serie de conceptos básicos comunes a ambos medios: «how to create story lines, developing characters and designing backgrounds (...) Everything from those

¹⁵⁸ En Japón lo normal es que un *manga* sea publicado en una revista de forma periódica, generalmente semanal. Una vez publicados también es muy frecuente que dichas obras salgan a la venta en formatos recopilatorios para que puedan ser adquiridos como colecciones completas por los lectores.

projects were very helpful to my work as an animator later»¹⁵⁹ [Abrams, 2008]. Gracias a su periodo como *mangaka*, la adaptación al *anime* fue mucho más sencilla ya que contaba con la ventaja de poder dibujar y plasmar en storyboards sus pensamientos de una manera clara. Como declaró Nobutaka Ike, director de arte de Kon en todas sus películas, «It was the first time I'd worked on a Project where the director had a clear idea of the images, and the first time I'd worked with one who could draw»¹⁶⁰ [Osmond, 2009: 21]. Podríamos considerar que el paso del cómic a la animación consistió en simplemente adaptarse al empleo del color, movimiento y el sonido para contar una historia, pero que gracias al *manga* ya dominaba la narración secuencial y la elección de los planos característica de la narrativa cinematográfica, así como los mecanismos para desarrollar el guión de una historia.

A.3- Biografía de Satoshi Kon: Su llegada a la animación.

Kon describía sus comienzos en la animación como un mundo en que le “invitaron a entrar” otros animadores y directores en una época en la que lo que quería era perfeccionar y depurar su estilo de dibujo, como recoge Lleonart en una de las declaraciones del director: «Al entrar en el sector de la animación vi que era mucho más interesante que el hecho de ser únicamente ilustrador, concretamente el poder crear movimiento a partir de un dibujo totalmente estático» [Lleonart, 2007]. La invitación más sólida fue la que le ofreció Katsuhiro Otomo, el cual comenzó a contar con Satoshi Kon para diversos proyectos. Uno de ellos, *Roujin Z* [1991] de Hiroyuki Kitakubo¹⁶¹, supuso el primer trabajo de Kon en el *anime*, «thanks to Mr. Otomo's help, I was able to being working in the *anime* industry»¹⁶² [Sevakis, 2008]. La película fue

¹⁵⁹ Como crear la trama, desarrollar personajes y diseñar fondos (...) Todo de aquellos proyectos me fue de gran ayuda en mi trabajo posterior de animador [Traducción propia].

¹⁶⁰ Fue la primera vez que trabajé en un proyecto en el que el director tenía las ideas claras con la imagen y la primera vez que trabajé con uno que sabía dibujar [Traducción propia].

¹⁶¹ Antes de dirigir *Roujin Z* se había labrado una enorme fama como animador en series como *Johnny y sus amigos* [*Kimagure Orange Road*, 1987-1988], *Macross* [*Chojiku yosai Macross*, 1982] o *Lamu, la pequeña extraterrestre* [*Urusei yatsura*, 1981-1986]. En esta última conoció a Mamoru Oshii que apadrinaría su película *Blood: el último vampiro* [*Blood: The Last Vampire*, 2000]. También es director de *Robot Carnival* [1987] en la que fue apadrinado por Otomo y de la serie *Golden Boy* [1995-1996]. [Alarcón y Brox, 2008: 426].

¹⁶² Gracias a la ayuda del señor Otomo fui capaz de comenzar a trabajar en la industria del *anime* [Traducción propia].

producida por Otomo, y es una adaptación de un *manga* del mismo nombre publicado en 1990 en la revista *Shukan Young*. El cómic surgió de la colaboración del dibujante Tai Okada y el propio Otomo, encargado del guión, del cual también se ocupó en la adaptación a animación. En el mismo se cuenta como en el futuro el envejecimiento de la población es un problema cada vez más acuciante en la sociedad japonesa. Para combatirlo el ministerio de sanidad desarrolla una máquina, dirigida por un ordenador de última generación, que se ocupa de atender a los ancianos. Aunque es una historia de ciencia ficción la película «pretende hacer una crítica de la sociedad japonesa al tiempo que analiza el complejo problema del envejecimiento de la población y el tratamiento que se les dispensa» [Sala, 2005: 80]. Como comenta Andrew Osmond: «They took SF seriously, and they used to make bold comments on contemporary issues»¹⁶³ [Osmond, 2009: 17]. Kon se había ocupado ya del diseño y dibujo de fondos en sus trabajos como asistente de otros autores de *manga*, entre los cuales se encontraba Otomo, por lo que este decidió ofrecerle la posibilidad de ocuparse del diseño artístico de los mismos en esta película.

La experiencia hizo que Kon tomara conciencia de la importancia que los decorados podían jugar a la hora de narrar una historia: «The most important thing is to make a look lived-in, somehow real (...) Even vaguely placed background objects have to look as if they have a past, and came to be there through a process»¹⁶⁴ [Osmond, 2009, 16]. Esa preocupación por recrear los escenarios, por otorgarles una identidad, queda patente en sus trabajos posteriores como director, en los que las localizaciones en que se mueven los personajes nos ayudan a comprender mejor a los mismos y a entender mejor su psicología¹⁶⁵. De esta experiencia el director también destaca la importancia de haber podido colaborar con un equipo de trabajo por primera vez: «the

¹⁶³ Se tomaban muy en serio la ciencia ficción, solían hacer comentarios muy valientes sobre problemas actuales [Traducción propia].

¹⁶⁴ Lo más importante es hacer algo en lo que se pueda estar, que de alguna forma parezca real (...) Incluso los objetos menos importantes de un fondo tiene que parecer que tienen un pasado y que llegaron allí a través de un proceso [Traducción propia].

¹⁶⁵ Andrew Osmond utiliza como ejemplo la habitación de Mima en la película *Perfect Blue*, escenario clave que representa las distintas realidades en las que se encuentra sumergida la protagonista. Algunos elementos como la pecera simbolizan las evoluciones sufridas por la misma. Esto es algo que nosotros también hemos visto en nuestro análisis.

networking that came with the experience (...) the relationships that I formed with the various staff have continued to be helpful and influential to me»¹⁶⁶ [Sevakis, 2008]. Podemos imaginar que el hecho de ser parte de un equipo de trabajo supuso una novedad para él, acostumbrado como estaba a la dinámica de creación del *manga* donde, como ya hemos mencionado, el trabajo es desarrollado casi en su totalidad por el propio autor de la obra. «There's a big difference. A manga artist is basically an individual's production (...). Working in a studio, you're working with others staff members' work, something I cannot always control»¹⁶⁷ [Abrams, 2008]. A pesar de todo, el director nunca abandonaría en sus proyectos ese constante deseo por participar en todo el proceso creativo de sus películas: «I'm involved in the entire process of animation production, from the preproduction stage to creating the visuals to be use on posters and flyers to publicize the film's release»¹⁶⁸ [Giron, 2005]. Susumu Hirasawa, compositor de la banda Sonora en muchas de las películas de Kon, hizo referencia a esta dedicación del director: «cuando veo sus obras siempre pienso que a él le habría gustado trabajar solo. Sus *storyboards* son increíblemente elaborados y las imágenes resultantes, en extremo detalladas» [Hirasawa, 2011]. Aunque Hirasawa también comentó como el director también había resaltado la importancia de ese trabajo en equipo, y del aporte que este sumaba al resultado final de la película.

Volvería a trabajar a cargo de los fondos en la película *Run Melos* [*Hashire Melos*, Maasaki Osumi, 1992]. El protagonista de la película es un personaje creado en 1940 por Osamu Dazai, el granjero siciliano Melos, el cual tiene mucha popularidad en Japón. Debido a esto último para la elaboración de la cinta hubo una gran producción y Kon trabajó junto a grandes profesionales de la animación japonesa como Hiroyuki Okiura¹⁶⁹ y Hiroshi Ono, uno de los

¹⁶⁶ Los contactos que vinieron de la experiencia (...) las relaciones que formé con varias personas del equipo han sido una influencia de mucha ayuda para mí [Traducción propia].

¹⁶⁷ Hay una gran diferencia. Dibujar *manga* es un trabajo individual (...). Trabajando en un estudio estás trabajando con otros miembros del equipo, siempre hay algo que no puedes controlar [Traducción propia].

¹⁶⁸ Me involucro en todo el proceso de animación, desde la preproducción a los dibujos que aparecerán en los posters y las tarjetas de publicidad [Traducción propia].

¹⁶⁹ Director de la película *Jin-Roh* [1998], uno de los films más densos del *anime* moderno, plagado de lecturas políticas. Como animador alcanzó una gran popularidad gracias a su estilo minucioso y realista realizando trabajos en *Patlabor 2* [*Kido keisatsu patoreba: The Movie 2*,

colaboradores habituales de Hayao Miyazaki, que aquí se ocuparía también del desarrollo de los fondos. En su siguiente trabajo repetiría la labor de director artístico y creó los escenarios para la película *Patlabor 2* [*Kidô keisatsu patorebâ: The Movie 2*, Mamoru Oshii, 1993]. En esta película Oshii «se centraba en consideraciones políticas mucho más cercana y cínicas en torno a la propia realidad contemporánea de Japón» [Sala, 2005: 45], desarrollando una trama adulta en que la ciencia ficción se mezclaba con el género policial más negro «víctima de una oscura red de tramas, manipulaciones y corruptelas» [Zapater, 2008: 286]. Kon volvía al terreno de la ciencia ficción en una película que, como menciona Ángel Sala, tiene en común con *Roujin Z* «la dependencia del hombre respecto a las nuevas tecnologías» [Sala, 2008: 318] uno de los temas que luego el autor utilizaría de manera constante en sus propios films.

Después de estos trabajos Kon trabajó en el episodio número cinco de la serie de animación *Jojo's Bizarre Adventures* [1993] la cual estaba basada en un *manga* de Hirohiko Araki. La historia, tomando como punto de partida el enfrentamiento de dos clanes rivales, narra los viajes alrededor del mundo del protagonista, un inmortal que forma parte de la aristocracia inglesa. Todas sus aventuras tienen en común la participación de personajes peculiares y situaciones cruentas, extrañas y sumamente sangrientas. Esta vez las funciones de Kon no se limitaron a la dirección artística sino que también se ocupó de colaborar en la escritura del guión, el desarrollo del *storyboard* y la dirección del mismo.

Poco a poco el realizador iba introduciéndose más en el proceso de producción del *anime* y fue cuando Katsuhiro Otomo volvió a contar con su ayuda para llevar a la gran pantalla *Memories*, uno de sus trabajos como *mangaka*. La idea de Otomo era la de realizar tres historias independientes, cada una a cargo de un director distinto: el primer segmento, *Magnetic Rose*, sería dirigido por Kôji Morimoto¹⁷⁰, el segundo, *Stink Bomb*, por Tensai

Mamoru Oshii, 1993], *Ghost in the Shell* [*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, 1995] o *Cowboy Bebop. La película* [*Kaiboi bibappu: Tengoku no tobira*, 2001] [Alarcón y Brox, 2008: 436].

¹⁷⁰ Otro de los directores considerados como parte de la llamada “escuela de Otomo”. Serían sus colaboraciones con este autor las que le abrirían las puertas de la industria del *anime*. Su

Okamura¹⁷¹ y del último, *Cannon Folder*, se encargaría el propio Otomo. Kon se ocuparía, una vez más, de la dirección artística del primero de los segmentos, pero también sería el encargado de escribir el guión del mismo: «I had to create a story. From that standpoint, writing the story scenario wasn't really a challenge. However, the process of creating a story with just words –without drawings to carry things along– that was challenging»¹⁷² [Sevakis, 2008]. Kon tomó como referencia la historia original del *manga* de Otomo. «Si el relato primigenio se revestía de un cierto infantilismo narrativo y el entramado se exponía de forma lineal y esquemática, Kon aporta complejidad y una serie de juegos bidimensionales que propician una mayor profundidad temática y ahondamiento psicológico» [Montero, 2007: 49]. En *Magnetic Rose* [1996] podemos observar muchas de las características hemos analizado en sus posteriores trabajos como director, «is also a template for Kon's next decade of films»¹⁷³ [Osmond, 2009: 20], en la que aprovecha para jugar con la mezcla entre la realidad, los recuerdos y las ilusiones haciendo que lo virtual, a través de la tecnología, vaya adueñándose poco a poco de la percepción de los protagonistas.

En la obra se puede apreciar el esfuerzo por desmarcarse del estilo de Otomo y el tratar de elaborar un producto original, algo que Morimoto señala al hablar de este segmento «the characters in the story had to escape the magnetic field (...) so Kon and I used to say we had to escape the magnetic field called Otomo»¹⁷⁴ [Osmond, 2009: 20]. El guión de Kon añade a la historia de Otomo elementos que la transforman «en un thriller psicológico en el que podemos encontrar las semillas tanto argumentales como estéticas de

obra más recordada sería este segmento de *Memories*. También fue uno de los directores que colaboró con los hermanos Wachowski en *The animatrix* [2003] [Alarcón y Brox, 2008: 432]. Ya habíamos hablado de este autor en el objeto de estudio y en las influencias de Satoshi Kon relacionadas con el *Superflat*.

¹⁷¹ Comenzó su carrera como dibujante de storyboards y su primer trabajo como director fue este segmento de *Memories* de la mano de Katsuhiro Otomo. Después ha realizado *Medabots* (2001-2004), *Wolf's Rain* (2003), *Project Blue Earth SOS* (2006), *Darker than black* (2007) o *Naruto. The Movie: Ninja Clash in the Land of Snow* (2004). [Alarcón y Brox, 2008: 436].

¹⁷² Tenía que crear una historia. Desde ese punto, crear el escenario no fue un reto. Sin embargo, crear la historia empleando solo palabras –sin dibujos que las acompañen– si fue un desafío [Traducción propia].

¹⁷³ Es una plantilla para las películas de Kon de la década siguiente [Traducción propia].

¹⁷⁴ Los personajes de la historia tenían que escapar de un campo magnético (...) también Kon y yo solíamos decir que teníamos que escapar de otro campo magnético llamado Otomo [Traducción propia].

Millennium Actress (el montaje anacrónico de la vida de la diva) o *Paprika* (el surrealista mundo del psique que invade el mundo real)» [Caro, 2012: 57] que desmarcan *Magnetic Rose* de cualquier trabajo anterior de los realizados por Otomo y lo aproximan al estilo que será característico de Kon, ya que este «extrae lo que le es propicio para su narrativa y concepción del medio cinematográfico y descarta o reelabora a su antojo aquello que interviene en su *modus operandi*» [Montero, 2007: 50]. En esta obra Kon descontextualiza la idea de la casa encantada, mezclándola con la ciencia ficción y trasladándola del mundo de los fantasmas a un nuevo universo tecnológico regido por una inteligencia artificial. Todo ello mezclado con «un tono romántico a la vez que decadente y gótico, con interiores que mezclan de manera hábil la estética *Metal Hurlant* con el preciosismo palaciego europeo, incluida la música operística y la historia de amor» [Sala, 2008: 319]. La historia cuenta como la tripulación de una nave espacial que se dedica a la recogida de desechos recibe por radio una llamada de socorro. Cuando llegan al lugar de procedencia de la misma se encuentran una zona con una gran actividad magnética en la que existe un cementerio de naves abandonadas. La nave queda afectada por la acción del campo magnético de la zona y dos de los tripulantes, Miguel y Heinz, bajan a explorar. Allí descubren que el lugar en donde se encuentran es una especie de mausoleo dedicado a Eva, una antigua diva de la ópera¹⁷⁵. Dicho mausoleo se encuentra dominado por un ordenador que conserva los recuerdos y personalidad de la cantante y que tratará de retener a los protagonistas para siempre. Para ello juega con sus sentimientos y recuerdos, alterando su percepción de la realidad. A Miguel le hace vivir una falsa historia de amor con Eva, ocupando el lugar del antiguo amante de la misma, mientras que a Heinz le hace disfrutar de un paraíso ideal habitado por su mujer y su hija, la cual él sabe que está muerta en el mundo real: «las ilusiones creadas por la inteligencia artificial se funden al más puro estilo Kon con los traumas particulares de los dos astronautas» [Caro, 2012: 57]. Miguel se deja arrastrar dentro de esa falsa realidad virtual, pero Heinz se rebela y consigue mantener

¹⁷⁵ Como señala Jordi Sánchez Navarro, la protagonista de *Millennium Actress*, Chiyoko Fujiwara, ofrece más de un paralelismo con este personaje. [Sánchez-Navarro, 2003: 244]. Esto también es remarcado por Andrew Osmond, que describe al personaje como “an evil sister to Chiyoko in *Millennium Actress*, as she burns eternally for her lost love” [Osmond, 2009: 20].

«intacta su cordura en el conocimiento de que el estancamiento en el pasado sólo conduce al autoengaño, a la destrucción», optando por rechazar «la virtualidad en aras del sufrimiento»¹⁷⁶ [Montero, 2007: 50]. Al final el campo magnético, generado por el propio ordenador, provoca una gigantesca explosión que destruye tanto el mausoleo como la nave de los protagonistas. Esta hace que los restos del cementerio de naves adopten la forma de una gigantesca rosa, lo cual «viene a incidir en el triunfo de lo virtual sobre lo real»¹⁷⁷ [Montero, 2007: 50] y proporciona el título del segmento¹⁷⁸.

El segmento de *Magnetic Rose* es el más recordado de los tres que componen *Memories*. Pero, como hemos visto en el objeto de estudio, a pesar del prestigio que le supuso, Satoshi Kon declaró no sentirse satisfecho del todo con el proyecto puesto que no pudo dirigirlo. Aún así el reconocimiento de Katsuhiko Otomo ya era más que patente. Por eso cuando este recibió, de manos del presidente de Madhouse, un guión basado en el libro de Yoshikazu Takeuchi *Perfect Blue: Kanzen Hentai* [*Perfect Blue: Total Pervert*, 1991] recomendó para la dirección del mismo a su colega Satoshi Kon.

A.4- Biografía de Satoshi Kon: Influencias al margen del *manga* y el *anime*.

A lo largo de la investigación hemos podido señalar algunas de las influencias de Satoshi Kon tanto en *manga* como en *anime*. Ahora señalaremos algunas de sus influencias más destacadas en otros campos para poder acabar de configurar la imagen global de Kon que pretendemos conseguir con estos anexos. Como declaró en una entrevista, le gusta utilizar ideas que otros realizadores dentro de su campo no hayan considerado [Molloy, 2004]. Aunque

¹⁷⁶ Como podemos ver este personaje presenta también muchos rasgos en común con algunos de los analizados, como por ejemplo Ikari.

¹⁷⁷ Laura Montero señala en su artículo como en el *manga* original de Otomo la nave tenía desde el principio la forma de una gigantesca rosa y destaca el mérito de Kon de reservar para el final de la historia esta transformación «metáfora del recuerdo falseado y eternizado por el ordenador que controla el navío, empeñado en reconstruir de forma satisfactoria el anhelo pasado de la diva protagonista» [Montero, 2007: 50].

¹⁷⁸ Este final se asemeja a la última viñeta de la ya comentada *Carve*, uno de los primeros *mangas* de Kon. En esa historia los restos del personaje principal, que había sido transformado en robot durante el relato, y los escombros resultantes de una gran explosión se agrupaban para formar la cara de la novia del protagonista.

su método de expresión principal son los dibujos: “I am used to using the drawn image to convey my ideas. I love to draw and drawings are my words”¹⁷⁹ [Molloy, 2004] algunas de sus principales influencias provienen del cine de imagen real: «Kon found inspiration not in anime but in live action» [Osmond, 2009: 17]. En su época universitaria el director pasaba las noches viendo películas: «I saw most of them on video, and made it my policy to look for scene setting, format and production as reference for drawing manga»¹⁸⁰ [Kon, 1998]. De todas esas películas, las de cine clásico, son una de las principales influencias mencionadas por Kon. Este aspiraba a realizar planos similares a los de directores como Akira Kurosawa, John Ford¹⁸¹ o Billy Wilder, tratando de alejarse del estilo de realización “tipo videoclip” y los movimientos de cámara demasiado artificiosos: «Akira Kurosawa’s format is solid and easily understood (...) it proved to be my best method of study for making movies»¹⁸² [Kon, 1998]. Kon utilizaba como ejemplo a este director, declarando que este afirmaba que «hasta que no se muevan los personajes la cámara no debe moverse. Puede incluso llegar a ser contraproducente para los espectadores y hay que evitar que ocurra eso» [Lleonart, 2007]. La admiración de Kon por la obra de Kurosawa, «no tanto por su labor artística sino como por su actitud hacia el trabajo» [Caro, 2012: 57], se hace patente en muchos de sus films. Como hemos visto cuando recreó una de las escenas de *Trono de sangre* [*Kumonosu-jô*, Akira Kurosawa, 1957] u homenajeando al propio director en una de las escenas de *Paprika* [Paprika 12]. Pero, a pesar de la excepción de Kurosawa, Kon ha reconocido su preferencia por el cine extranjero, sobre todo americano¹⁸³: «I am not really familiar with Japanese film. I have not seen enough Japanese films to talk with confidence»¹⁸⁴ [Kon, dreamworks dvd producer]. Cuando ha sido preguntado por sus películas favoritas el director

¹⁷⁹ Estoy acostumbrado a dibujar para ordenar mis ideas. Adoro dibujar y los dibujos son mis palabras [Traducción propia].

¹⁸⁰ Veía muchas en vídeo, y me acostumbro a observar la preparación de las escenas, el formato y la producción para usarlos de referencia en mis trabajos de *manga* [Traducción propia].

¹⁸¹ De hecho *Tokyo Godfathers* no deja de ser la misma historia contada por el director americano en su película *Tres Padrinos* [*The Three Godfathers*, John Ford, 1948].

¹⁸² El formato de Akira Kurosawa es sólido y fácil de comprender (...) probó ser mi mejor método de estudio para poder hacer películas [Traducción propia].

¹⁸³ “Je baignais dans un univers cinématographique qui était celui du suspense occidental” (Yo venía de un universo cinematográfico englobado en el suspense occidental [Traducción propia].) [Sarrazin, 2002].

¹⁸⁴ No estoy muy familiarizado con el cine japonés. No he visto las bastantes películas para hablar de él con confianza [Traducción propia].

respondió: «the most important influence on me at the time, I think, wasn't a single film but the works of Terry Gilliam»¹⁸⁵ [Kon, 1998]. Kon se declara un admirador del director inglés:

Despite being fantasy, his depictions are quite bitter, his narration also throws 'curve-balls', and rather than covering every point in detail, he takes the staging off to a completely different point and plucks out a single, vivid theme¹⁸⁶ [Kon, 1998].

Dentro de la obra del Gilliam destaca tres de sus películas como sus favoritas: *Los héroes del tiempo* [*Time Bandits*, 1981], *Brazil* [1985] y *Las aventuras del Barón de Munchausen* [1989] a las que describe como «excellent films which mix dream and reality. The brilliant thing about Gilliam's work is his bitter criticism of inert and stagnant societies, such as own, as well as his childlike imagination and creativity»¹⁸⁷ [Osmond, 2009: 18]. Entre los dos realizadores podemos encontrar varios puntos en común basados en las dos descripciones establecidas por Kon de la obra de Gilliam. El director japonés también comparte esa mezcla de fantasía y realidad en sus obras, las cuales suelen partir de un punto de vista realista que se mezcla con la fantasía para desembocar en un total cambio de rumbo hacia lo fantástico. Los guiones de Kon también tratan de desubicar al espectador y su sentido del humor, al igual que el de Gilliam, no deja de ser bastante crítico con la sociedad que muestra (a pesar de tratarse de films, como acabamos de mencionar, donde lo fantástico acaba siempre por tomar el control de dicha realidad) como ocurre con el fenómeno *J-Pop* japonés¹⁸⁸ en *Perfect Blue*, la situación de los protagonistas en *Tokyo Godfathers* o el fanatismo creado en torno a una figura puramente comercial como es Maromi en *Paranoia Agent*. De hecho los protagonistas, en el caso de ambos directores, muestran un «rechazo a las

¹⁸⁵ Mi mayor influencia creo que no es una sola película, sino la obra de Terry Gilliam [Traducción propia].

¹⁸⁶ A pesar de ser fantasía sus retratos son muy amargos, su narración lanza "bolas curvas", y mas que cubrir cada punto al detalle toma toda la estructura y la lleva a un punto diferente, dejándola en un único e intenso tema [Traducción propia].

¹⁸⁷ Películas excelentes que mezclan realidad y ficción. Lo brillante del trabajo de Gilliam es su amarga crítica de las sociedades inertes y estancadas, además de su imaginación propia de un niño [Traducción propia].

¹⁸⁸ "El *J-Pop*, o *Japanese Popular Music*, hace referencia a la música *pop* japonesa que mezcla los estilos occidentales y las temáticas musicales autóctonas centradas en la melancolía, el romanticismo y la vida cotidiana" [Montero, 2007: 51].

formas imperantes a favor a la honestidad personal» [Caro, 2012: 58] que desembocan en una reafirmación de su propia personalidad, fenómeno que analizaremos en profundidad en los próximos apartados.

Al margen de la obra de Gilliam, merece una mención aparte la película *Matadero Cinco* (*Slaughterhouse Five*, George Roy-Hill, 1972), basada en el libro de Kurt Vonnegut: «I also liked the original book, but this film is visually very inspiring to me»¹⁸⁹ [Kon, dreamworks dvd producer]. El director señala la “sensación temporal” como un tema muy interesante, en el que el presente y el pasado pueden coexistir perfectamente. Cuando realizó *Millennium Actress* declaró: «I’m bringing together time-lines that in reality couldn’t exist next to each other. All I’m actually trying to do is create something like Kurt Vonnegut’s “Slaughterhouse Five”»¹⁹⁰ [Kon, 2001]. El personaje principal de la cinta afirma tener el poder de poder viajar en el tiempo a lo largo de toda su vida. La película refleja este hecho utilizando un montaje al corte en que las escenas que se suceden no tienen un orden lineal, sino que van mezclando los acontecimientos más importantes en la vida del protagonista, Billy Pilgrim, para tratar de reflejar lo azaroso de sus “saltos” temporales. Así pues, podemos observar como a lo largo de la película pasa de encontrarse en su senectud escribiendo en su casa a en la siguiente escena estar en un campo de prisioneros alemán durante la segunda guerra mundial. De ahí volver al día de su boda, al bombardeo aliado de la ciudad de Dresden, a un lejano planeta habitado por los trafalmadorianos, seres de la cuarta dimensión, o a su rescate tras un accidente de avión. Osmond señala que la influencia más obvia de la estructura narrativa de la película en el cine de Kon es el uso de los cambios de escena que desorientan al espectador. Pero añade que el director japonés utiliza más lo que él denomina un “match cut”¹⁹¹: «two adjacent scenes are

¹⁸⁹ También me gusta el libro original, pero esta película me resulta visualmente muy inspiradora [Traducción propia].

¹⁹⁰ Estoy uniendo líneas de tiempo que en realidad no pueden existir la una junto a la otra. Lo que estoy intentando es crear algo similar a “Matadero Cinco” de Kurt Vonnegut [Traducción propia].

¹⁹¹ El autor cita como ejemplo clásico de lo que denomina “match cut” la famosa elipsis del hueso arrojado al aire en *2001: Una odisea en el espacio* (*2001: A space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) y su encadenamiento con la nave en el espacio.

linked by a visual resemblance, which often has a metaphorical weight»¹⁹² [Osmond, 2009: 18]. Vamos a ver un ejemplo de este estilo de montaje utilizando una escena de esta película:

ORDEN DEL RELATO



ORDEN DE LA HISTORIA

- | | |
|---|---|
| 1. DISCUSIÓN MANAGERS | 3. SALIDA CONCIERTO |
| 2. ÚLTIMA ACTUACIÓN | 4. REGRESO A CASA |

¹⁹² Dos escenas adyacentes son unidas por una semejanza visual, la cual a menudo tiene un sentido metafórico [Traducción propia].

El director, a partir de esta escena de la protagonista volviendo a casa en el tren, combina cuatro secuencias distintas que enumeraremos a continuación de acuerdo a su orden cronológico en la historia: una discusión de Rumi y Tadokoro sobre la carrera de Mima, la última actuación de la protagonista con el grupo *Cham* –la secuencia que abre el *film*–, la salida de la convención junto a sus representantes y su vuelta a casa comentada arriba. El orden que Kon les otorga dentro del relato es el mostrado en la imagen superior. En todo el montaje de las mismas, salvo en [00:08:38] –momento en el que hay un fundido entre ambas escenas¹⁹³–, es un montaje al corte en el que el director aprovecha el *raccord* de movimiento de alguno de los elementos de una escena para conectarla con la siguiente: Mima al escuchar una de las canciones que grabó con *Cham* realiza un par de movimientos de su coreografía en el vagón del metro, los cuales Kon aprovecha para enlazar con los que realizó durante su última actuación [00:03:05]; dos giros de la cabeza que la protagonista inicia durante su baile en el escenario terminan el primero con otro que realiza en la tienda camino de su casa [00:03:48] y el segundo con otro de su actuación en un video [00:04:43]; su acercamiento al objetivo de la cámara en la misma tienda obtiene su réplica en el alejamiento que realiza de este en el escenario del concierto [00:04:13]; la acción de abrir la puerta de su apartamento se enlaza con la de abrir la puerta de salida de los camerinos [00:09:11] o su giro de cabeza para ver a uno de sus *fans* se vincula al que realiza antes de entrar en su piso [00:09:28]. En [00:05:12] no hay correspondencia entre la acción de Mima en ambos planos; pero el *raccord* se mantiene gracias al movimiento ascendente realizado por el director con la cámara. Como el propio director describe en una entrevista a raíz precisamente de *Perfect Blue*: «We also used many jump cuts to link separate episodes and as an expression of mental confusion (...) as the film progressed we decided to cut from scene to scene faster and faster»¹⁹⁴ [Kon, 1998]. Este hecho es muy

¹⁹³ La utilización de un fundido en este momento, junto a la canción del grupo, propicia un pequeño respiro al relato –que Kon aprovecha para introducir los créditos iniciales de la película al mismo tiempo que las imágenes– después de la revelación de la protagonista a sus *fans* de lo que será el elemento que pondrá en funcionamiento la trama de la película: el abandono por parte de Mima de su carrera como cantante para iniciar una nueva carrera como actriz.

¹⁹⁴ Usamos un montón de cortes para unir episodios separados como una expresión de confusión mental (...) a medida que la película avanza decidimos cortar de escena a escena cada vez más rápido [Traducción propia].

común en las películas de Kon, que parece concebir el tiempo de las mismas de una manera acorde a la descrita por los trafalmadorianos en la obra de Vonnegut: más como una imagen donde todos los acontecimientos se muestran al mismo tiempo que como una sucesión cronológica. Por eso el destino está fuertemente determinado en la obra de Kon y las casualidades dictan los acontecimientos futuros de los protagonistas:

Realidad aparentemente dominada por las casualidades, una realidad donde acciones y encuentros, que en teoría se congregan azarosamente, se concentran en el relato desafiando a la ley de la probabilidad; los eventos improbables se condensan en el mundo recreado hasta romper los límites de la lógica racional, desvelando el mecanismo ordenado de una realidad que se escapa a las fórmulas cognoscitivas del hombre. [Ariza, 2008: 2]

Así, el futuro puede ser anticipado, como ocurre en *Paranoia Agent*, mediante fórmulas matemáticas debido a que dicho futuro ya existe al mismo tiempo que el presente y el pasado. «I'm interested in trying to visualize those nonlinear ways of thinking in my work (...) I hate this sleepy kind of continuity. I intended to make a film that didn't show you the scene changes»¹⁹⁵ [Osmond, 2009: 18]. Para Kon los sueños y los *flashbacks* no necesitan ser introducidos siempre por un efecto que los anuncie, es una forma de edición que el director considera aburrida y poco interesante para los espectadores: «viewers are too used to being treated kindly, so I've broken this pattern deliberately»¹⁹⁶ [Kon, 1998], dando como resultado un tipo de animación que «se refleja hasta cierto punto en el interior del espectador, aunque este tiene que poner algo de su parte» [Hirasawa, 2011]. Y es que el director considera que los espectadores deben de ser capaces de conectar gracias al seguimiento de la propia película y que es interesante «if the viewers did not immediately grasp they were watching a flashback or a dream. This kind of editing may be due to my

¹⁹⁵ Estoy interesado en tratar de encontrar formas de pensar alternativas en mi trabajo (...) odio la continuidad aburrida. Intenté hacer una película que no te avisase de los cambios de escena [Traducción propia].

¹⁹⁶ Los espectadores están muy acostumbrados a ser tratados de forma amable, por eso he roto ese modelo deliberadamente [Traducción propia].

theatrical influences»¹⁹⁷ [Kon, 1998]. En esta cita el director se refería a los cambios de escena que se producían en las obras de teatro que acostumbra a ver desde su época universitaria:

The vigorous scene changes of my generation's theatrical groups are very speedy. Of course, there is no editing, but scene changes are performed one after the other in darkness, continuity can be disrupted. Clearly, modern theatre has put a lot of thought into expressing on stage what they had absorbed from the movies. I figured I'd try this in reverse, and see if it worked on film¹⁹⁸ [Osmond, 2009: 18].

El concepto del tiempo, la visión del mismo como un todo en el que se mezclan el pasado y el futuro en el presente, es algo que se ve favorecido por este montaje al corte carente de efectos y artificios que consigue “estructurar en forma de imágenes en movimiento un tipo de realidad que no se puede interpretar como animación pero tampoco como imagen real” [Hirasawa, 2011]. Esta afirmación fue hecha por Susumu Hirasawa, compositor de Kon en tres de sus obras¹⁹⁹: *Millennium Actress*, *Paranoia Agent* y *Paprika*. El músico ha sido una de las figuras con más peso dentro de la obra del director. Antes de trabajar juntos Satoshi Kon ya había declarado que tenía un gran respeto por su trabajo cuando estrenó *Millennium Actress*: «I have been an admirer of Mr. Hirasawa for a long time. In fact, I have wanted to make a film with his score»²⁰⁰ [Kon, dreamworks dvd producer]. El director admitió que tenía la costumbre de escuchar sus canciones mientras dibujaba y que mucho de lo que escuchaba «acababa plasmado en sus obras» [Caro, 2012: 51]. Tras su primera colaboración juntos el músico se convirtió en un elemento imprescindible para Kon: «the one thing I am firm about is using Susumu Hirasawa for music. I am very strict about using no one else's music but his (...) I begin from the image of

¹⁹⁷ Si los espectadores no se dan cuenta inmediatamente que están viendo un flashback o un sueño. Este tipo de montaje puede ser debido a mis influencias teatrales [Traducción propia].

¹⁹⁸ Los cambios de escena de los grupos de teatro de mi generación eran muy rápidos. No había edición, pero los cambios ocurrían uno detrás de otro en la oscuridad y la continuidad podía ser rota. El teatro moderno ha puesto mucho de cine sobre el escenario, yo trato de hacer lo contrario y ver si funciona en el cine [Traducción propia].

¹⁹⁹ Cuatro si contamos la inacabada *La máquina de soñar (Yume Miru Kikai)*.

²⁰⁰ He sido admirador del Sr. Hirasawa desde hace mucho tiempo. En realidad he tratado de hacer una película sobre su partitura [Traducción propia].

his music»²⁰¹ [Komuda, 2008]. La afinidad entre ambos no resulta extraña debido a que los dos autores tienen unas inquietudes y un modo de pensar bastante parecido: «Tuve la sensación de que tanto él como yo, pese a trabajar en campos distintos, estábamos hechos de la misma pasta (...) al ver sus obras se pueden adivinar temas similares a los que yo traté en mis composiciones, así como las pistas que esconde la propia partitura» [Hirasawa, 2011]. El compositor siempre ha buscado en su obra la mezcla de lo tradicional y lo futuro²⁰², como él mismo define: «un sonido en el que el mundo del pasado (lo mítico y lo étnico) y el futuro (la ciencia ficción, los ordenadores) se encuentran en el presente» [Caro, 2012: 50]. Una especie de enfrentamiento de opuestos que constituyen las dos caras de la misma moneda:

Tanto él como yo tenemos la capacidad de entender y desviar al contexto de los sueños desarrollos argumentales que, en circunstancias normales y pensando de forma lógica, podrían perfectamente casar contextualmente...Kon siempre estaba observando la doble cara de todas las cosas habidas y por haber [Hirasawa, 2011].

Este hecho aproxima el trabajo de los dos autores, ya que Kon menciona que la obra de Hirasawa y su combinación de imágenes científicas y mitológicas fueron «the main reason why he started counterpointing reality with dreams and delusions»²⁰³ [Osmond, 2009: 44]. La dualidad del músico se adaptaba perfectamente la manera de ver el mundo de Satoshi Kon, en la cual mezcla el desarrollo tecnológico, lo virtual, con la vuelta a los mitos, al sueño, al recuerdo. Incluso llegó a comparar la obra del compositor como: «infiltrarte con una cápsula científica dentro de una visión religiosa del mundo» [Hirasawa, 2011]. El compositor aclaró que ese comentario no se refería a tratar de explicar desde la ciencia una visión religiosa del mundo, sino que ambos, religión y ciencia, son «como contextos con los que descifrar el universo (...).

²⁰¹ Una de las cosas en las que más firme me mantengo es en utilizar la música de Susumu Hirasawa. Soy muy estricto con la cuestión de no usar la música de otro (...) comienzo desde la imagen de su música [Traducción propia].

²⁰² «En su caso la voz, dulce y de tintes folclóricos, se contrapone a una instrumentalización totalmente electrónica, a base de *samplers*, sintetizadores y otros instrumentos musicales de reciente invención, complementados por unas letras de tinte épico y poéticamente evocadoras» [Caro, 2012: 50].

²⁰³ La principal razón por la que él comenzó a contraponer realidad con sueños e ilusiones [Traducción propia].

Que existan los dos propicia que haya un equilibrio» [Hirasawa, 2011]. Tal es la inspiración y el nivel de comprensión entre los dos autores que Kon esperaba a tener la música antes de crear los dibujos para una escena determinada: «su proceso creativo consistía en ir creando el mundo visual a partir de lo que la partitura le sugería» [Hirasawa, 2011], consiguiendo de esta manera potenciar el resultado final ya que la imagen se adaptaba perfectamente a las sensaciones creadas por la banda sonora. Este proceso es poco ortodoxo, ya que la banda sonora suele ser lo último que se añade al producto una vez terminado el rodaje, sobre todo en animación, y son los compositores los que tienen que crear sonidos a raíz de lo que les sugiera la imagen y no al revés. «Kon frequently apologize for putting Hirasawa in a position where he was responsible for so much creative heavy lifting»²⁰⁴ [Sevakis, 2010]. La descripción del sistema de trabajo sirve para hacernos una idea del nivel de entendimiento entre los dos autores y de la enorme influencia que la música de Hirasawa ejercía sobre la obra de Kon.

Pero como señala Ana M. Caro su influencia no concluye en el ámbito musical: «como compositor afirma beber de conceptos propios de la psicología y ser fan de Carl Jung (...) condujo a Satoshi Kon al estudio de estas cuestiones» [Caro, 2012: 52]. La autora señala como el director comenzó a leer los libros del psicólogo jungiano Hayao Kawai²⁰⁵ y filtró en su obra muchas de las ideas de Jung sobre la psicología y el mundo de los sueños a pesar, como el mismo Satoshi Kon afirma en su blog, de «no haber leído nada de Jung directamente» [Kon, 2010]. Esta influencia puede verse en conceptos como son el de “sincronicidad”, el de “doble”, el de “sombra” o el “viejo sabio” que están presente en la obra del director y que desarrollaremos más adelante dentro del análisis de sus películas. Pero también pueden verse conceptos más propios de la cultura japonesa. Según Caro, «Kawai era considerado un eminente divulgador por la sencillez con que abordaba el mundo de la psicología y la antropología» [Caro, 2012: 52]. Uno de sus grandes méritos fue

²⁰⁴ Kon con frecuencia se disculpaba por poner a Hirasawa en una situación en la que es responsable de tanto peso creativo [Traducción propia].

²⁰⁵ Muy conocido en Japón, era considerado como un gran divulgador que adaptó las teorías jungianas a la forma de pensar japonesa y utilizó numerosos ejemplos tomados del budismo y del folklore de Japón, así como historias clásicas y cuentos populares. [Caro, 2012: 52].

el adaptar dichos conceptos psicológicos con la manera de pensar japonesa, que es descrita por el pensador Nakamura Hajime²⁰⁶ con las siguientes cualidades de carácter: «tendencia no-racionalista, inclinación a lo intuitivo y emocional, a evitar las ideas complejas y a expresar sus pensamientos de modo simbólico y sencillo» [Gutiérrez, 1996: 13,14]. La preferencia por los símbolos mencionada aquí como rasgo del carácter japonés entronca a su vez por la importancia concedida a los mismos en la psicología jungiana: «usamos constantemente términos simbólicos para representar conceptos que no podemos definir o comprender del todo» [Jung, 1995: 21]. Estos dos rasgos parecen encontrar un punto de unión dentro de la obra de Satoshi Kon, donde la utilización de símbolos (los peces en *Perfect Blue*, la llave en *Millennium Actress* o las mariposas y la naturaleza en *Paprika*) constituyen una parte fundamental de la estética visual y de la narración en sus trabajos. Pero esta simbología juega también con la relación que tiene el lenguaje y la naturaleza dentro de la cultura japonesa²⁰⁷: «los japoneses procuraron acomodar su lengua a la naturaleza y aprendieron a hablar observando el paisaje y los seres que allí les traían su mensaje» [Gutiérrez, 1996: 16]. Como hemos visto en los análisis, es muy común que sus personajes sean simbolizados en el relato a través de sus nombres.

Continuando con las influencias literarias de Satoshi Kon debemos mencionar al escritor de ciencia ficción Yasutaka Tsutsui²⁰⁸. Este también presenta en su obra el mismo interés por las teorías de Jung sobre los sueños y el subconsciente: de su novela *Paprika*, Kon comentó que esta «tells a lot of scientific details involving Freud, Jung and other academic aspects of psychology»²⁰⁹ [Kaifu, 2007]. La adaptación de dicha novela siempre había sido

²⁰⁶ Autor del libro *Ways of thinking of Eastern Peoples*, mencionado dentro de la obra de Fernando G. Gutiérrez sobre el arte japonés.

²⁰⁷ En uno de los primeros libros escritos en el Japón, el *Nihonshoki* se expresa abiertamente esta relación entre los valores espirituales y el lenguaje, y todo esto unido a la naturaleza: “Los árboles y las hierbas tienen un lenguaje perfecto”. [Gutiérrez, 1996: 16].

²⁰⁸ Empezó su carrera literaria en los años sesenta, y ahora es uno de los autores de ciencia ficción más famosos dentro de Japón, donde ha ganado numerosos premios: el Izumi Kyoka en 1981 por su novela *Kyojin-Tachi*, el Tanizaki Jun'ichiro en 1987 por *Yumenokizaka-Bunkiten*, el Kawabata Yasunari en 1989 por *Yoppa-dani eno Koka* y el Japan Science Fiction en 1992 por *Asa no Gasuparu*. También fue nombrado Caballero de las Artes y las Letras por el gobierno francés en 1997. [Tsutsui, 2002].

²⁰⁹ Tiene un montón de detalles científicos que engloban a Freud, Jung y otros aspectos académicos de la psicología [Traducción propia].

una especie de asignatura pendiente para Kon: el director intentó que fuera su segundo filme animado después de *Perfect Blue*. Pero en ese momento no fue posible debido a problemas de financiación que dejaron aparcado el proyecto y el autor acabó realizando *Millennium Actress*. Esta, al igual que su anterior película, dejaba ver muchos rasgos similares a las obras del escritor: «I read the novel when it was published and made me want to incorporate the theme of dreams fusing with reality into my movies. So that's what I did with *Perfect Blue* and *Millennium Actress*»²¹⁰ [Osmond, 2009: 101]. La casualidad quiso que años más tarde el autor de la novela coincidiera en un acto promocional con Satoshi Kon. Tsutsui comentó a Kon que había visto su película *Millennium Actress* y que le gustaría que fuese él el que se ocupara de la adaptación al cine de su novela. En esos momentos el director quería tratar de afrontar un proyecto distinto a los temas que había desarrollado en sus anteriores obras, pero la oferta resultó demasiado tentadora ya que el escritor había sido uno de sus autores favoritos: «I read a lot of his books when I was around 20 years old, and years later when I began working in animation as a director and telling my own stories, I realized I had been influenced by him far more than I expected»²¹¹ [Gray, midnighteye]. Al finalizar la adaptación Kon comentó que había «alcanzado un objetivo» [Hermida, 2012: 200] al haber convertido una de sus fuentes de inspiración en una película.

Los rasgos más claros de dicha influencia son el que ya hemos mencionado sobre la mezcla de realidad y sueños: «Kon especially enjoyed the author's habit of mixing fictional worlds and genres»²¹² [Osmond, 2009: 101], así como también «su habilidad para introducirse dentro de los recovecos de la mente humana» [Caro, 2012: 54]. Pero esta puede verse en muchos otros aspectos que la obra de Kon comparte con la de Tsutsui. El novelista, al igual que Kon, también muestra una clara preferencia por una estructura narrativa discontinua ya que, en su opinión, una estructura lineal «is not closet to reality

²¹⁰ Leí la novela cuando se publicó y me hizo querer incorporar el tema de los sueños a mis películas. Por eso hice *Perfect Blue* y *Millennium Actress* [Traducción propia].

²¹¹ Leí un montón de sus libros cuando tenía veinte años y años después cuando empecé a trabajar en animación como director y conté mis propias historias me di cuenta de que había sido influenciado por él más de lo que creía [Traducción propia].

²¹² A Kon le divierte especialmente el hábito del autor de mezclar mundos de ficción y géneros [Traducción propia].

at all»²¹³ [Tsutsui, 2002]. Tsutsui compara la realidad con un juego ya que ambos tienen muchos elementos aleatorios: «reality is full of coincidences and contingency»²¹⁴ [Tsutsui, 2002] y una estructura lineal no favorece su representación. Estos dos rasgos también son comunes a la obra de Kon, como ya hemos señalado al hablar del estilo narrativo similar al visto en la película *Matadero Cinco* de George Roy-Hill y su utilización de las situaciones improbables y la casualidad a la hora de crear un destino a sus personajes que está formulado de antemano.

Ambos también comparten «el acercamiento a la fantasía desde lo mundano y lo rutinario, así como el deseo e centrar la atención en lo psicológico antes que en lo épico» [Caro, 2012:53], así como «la introducción de matices humorísticos acompañados de una gran parte de crítica social» [Caro, 2012: 53]. Osmond destacaba como el escritor comenzó en la ciencia ficción y el misterio, pero ha acabado desarrollando en sus obras literarias «into surrealism, absurdism, satire, slapstick, and self referring metafiction»²¹⁵ [Osmond, 2009: 101]. Podemos mencionar que la trayectoria de Kon también ha sido similar a la descrita por Osmond con respecto al escritor. El director, en sus inicios como *mangaka*, comenzó escribiendo historias de ciencia ficción típicas del *manga* y el *anime* de esa época y, poco a poco, ha ido evolucionando a historias más complejas que han acabado por desembocar en *Paprika*. En sus últimas obras, sobre todo sus películas y la serie *Paranoia Agent* podemos ver ese surrealismo, así como la crítica social y su peculiar sentido del humor, y sobre todo la mezcla de realidades y el juego con la metaficción dentro de su obra: desde su charla con Chikara, el protagonista de su *manga Opus*, hasta la introducción de los periodistas en la narración que hace Chiyoko de su vida en *Millennium Actress*. «El propio Satoshi Kon afirmaba haber comenzado a interesarse en lo metaficcional a partir de la lectura de las obras de Tsutsui y en particular de *Paprika*» [Caro, 2012: 54]. Y el propio Tsutsui comparó dicha tendencia metaficcional del *manga* en la obra de autores como Tezuka [Tsutsui, 2002] el cual, como ya hemos mencionado,

²¹³ No es próxima para nada a la realidad [Traducción propia].

²¹⁴ La realidad esta llena de coincidencias y contingencias [Traducción propia].

²¹⁵ Dentro del subrealismo, el absurdismo, la sátira, el *slapstick* y las propias referencias metaficcionales [Traducción propia].

era uno de los favoritos de Satoshi Kon. También destacamos la atracción que sobre ambos despierta el tema de los medios de comunicación y la tecnología. Las novelas que Tsutsui escribió a mediados de los sesenta «predicted the media-oriented society controlled by TV. Maybe he was the first writer to take up TV as a literary topic in Japanese literary history»²¹⁶ [Tsutsui, 2002]. En la obra de Kon podemos observar como los medios de comunicación están presentes en la sociedad, controlando y manipulando la vida de los protagonistas de sus historias.

Con esto acabamos estos anexos dedicados a la biografía de Satoshi Kon. Su objetivo es permitirnos complementar la investigación, ayudándonos a relacionar mejor al autor con su obra. Podemos observar sus trabajos como dibujante de *manga* y sus inicios en la industria del anime, así como algunas de sus influencias que no están recogidas dentro del movimiento *Superflat*. Esto nos permite comprender mejor la procedencia de sus rasgos como director y nos ayuda a limitarlo dentro de su propio estilo cinematográfico.

²¹⁶ Predijo una sociedad mediática controlada por la televisión. Puede que sea el primer escritor en tomar la televisión como tópico literario en la historia de la literatura japonesa [Traducción propia].