

# La disolución de las fronteras de la realidad. El cine de Satoshi Kon

Laura Montero Plata\*

En un mundo tan marcado por los discursos futuristas y los relatos fantásticos, el director japonés de *anime*<sup>1</sup>, Satoshi Kon, despliega un universo en el que la realidad y la quimera son susceptibles a la transmutación o, incluso, a la transposición. A través de la animación, el realizador erige un campo de realidades paralelas que van tomando forma y entremezclándose. Como si de un *tangram*<sup>2</sup> se tratara, Kon se aproxima a un espacio único en el que desarrolla una multiplicidad de planos narrativos que se van superponiendo y que formarán un todo indivisible. El espacio y el tiempo se fusionan en un concatenado de juegos espacio-temporales que sirve de escenario para el desarrollo del tema primigenio: la autoafirmación de uno mismo a través del otro.

La realidad ficcional da paso a la verdadera y viceversa gracias a un mecanismo de espejos manipulado por el cineasta en función de la inteligibilidad de las distintas capas narrativas. Al igual que en el puzzle chino, se presentan una serie de elementos que, en función de su lectura, dan acceso a nuevos registros de entendimiento. 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. Dentro de ese espacio a medio camino de cualquier lugar, Satoshi Kon explora sus raíces japonesas y rinde tributo a sus influencias occidentales mientras se plantea la pérdida de la identidad a través de la cotidianidad de sus personajes.

Desde principios de los años 90, un puñado de realizadores ha conseguido hacerse un hueco en el mercado internacional y sacar al *anime* de la depreciación que estaba padeciendo a consecuencia de la baja calidad técnica y creativa de las series que se exhibían en las televisiones de medio mundo. El prodigio vino de manos del cineasta Katsuhiro Ôtomo

---

\* LAURA MONTERO PLATA es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad San Pablo CEU de Madrid y obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en la Universidad Autónoma de Madrid con el trabajo de investigación *Trazos en el Tiempo: Recorrido por la Historia del Anime*. Es crítico cinematográfico para la revista Fila Siete, y colaboradora de Sci-Fi.es Magazine. Ha publicado *As time goes by*, artículo monográfico sobre Wong Kar Wai, en el libro *Breve encuentro: Estudios sobre 20 directores de cine contemporáneo* (Madrid, CIE Dossat Ediciones, 2004). Ha sido ayudante de edición en la obra monográfica sobre el cineasta egipcio Youssef Chahine que verá la luz en la primera edición del Festival de Cines Del Sur de Granada. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre el director Hayao Miyazaki.

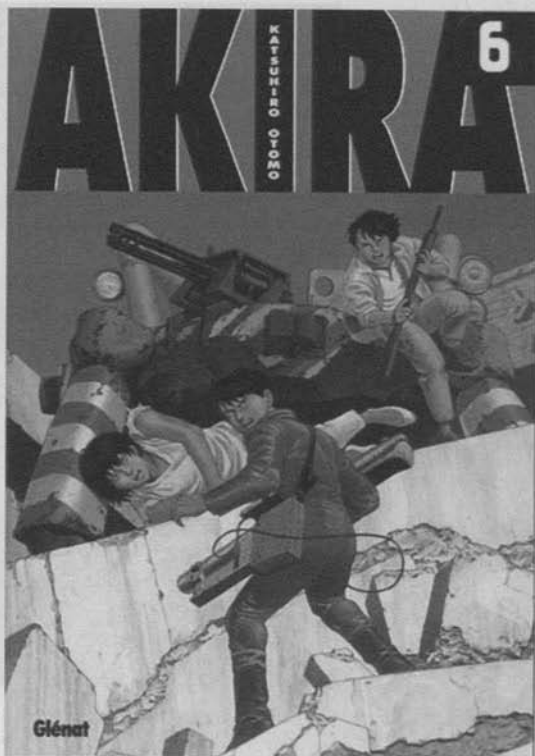
<sup>1</sup> Aunque en Occidente es bastante corriente utilizar los términos *anime* y *manga* para referirse a la animación japonesa indistintamente, lo cierto es que ambos términos designan áreas diferentes. Por *anime* se entiende toda la producción de animación exclusivamente japonesa —ya sea en cine, televisión o vídeo—; mientras que *manga* es vocablo empleado para el cómic japonés.

<sup>2</sup> El *tangram*, juego de la sabiduría o tabla de los Siete Elementos, es un puzzle de origen chino. El rompecabezas se compone de un tablero cuadrado y siete piezas: un cuadrado, un paralelogramo y cinco triángulos de diversos tamaños. Todas las piezas unidas de una forma específica forman un cuadrado de las dimensiones del tablero. El reto del *tangram* consiste en crear distintas figuras usando todas las piezas de las que se dispone. La variedad de formas que se pueden realizar está registrada en la actualidad en un total de 16.000 composiciones diferentes.

que, con *Akira* (1988) logró la atención de propios y ajenos con una animación milimétrica y un relato de ciencia-ficción abigarrado y complejo<sup>3</sup>. La aparición de *Akira* en el panorama internacional propició la incursión de otros realizadores que contribuyeron a enriquecer la percepción foránea sobre la profundidad, la heterogeneidad y el diverso rango de edad que podía alcanzar la animación. Si una de las vías favoritas de Ôtomo era la indagación de la política-ficción —interesado en el escudriñamiento de las ambiciones gubernamentales como fondo de la trama—, Mamoru Oshii presentó un frente diferente en el terreno de la ciencia-ficción con *Ghost in the Shell* (Koukaku Kidoutai, 1995), donde se interrogaba entorno a la interacción del hombre y la Inteligencia Artificial<sup>4</sup>. Con todo, el que ha gozado de una mayor fama y prestigio internacional ha sido Hayao Miyazaki que erige su universo fantástico en la infancia, en el diálogo de la naturaleza y el hombre y en la importancia de la memoria<sup>5</sup>; con una riqueza de matices que le permitió alzarse con el Oso de Oro ex-aequo en la Berlinale de 2002 con *El Viaje de Chibiro* (Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001).

Desde su posición de privilegio, dichos realizadores compaginan su labor creativa con la formación de nuevas generaciones; aunque bien es cierto quien ha tenido un papel más activo en el descubrimiento de nuevos talentos ha sido Ôtomo con la orquestación de una serie de films de episodios como *Robot Carnaval* (Robotto Kaanibaru, 1987), *Laberinto de Historias* (Manie Manie Monogatari) o *Memories* (Memoriisu, 1996). Gracias a dichos proyectos han salido a la palestra una serie de realizadores entre los que han destacado principalmente Koji Morimoto con sus pesadillas visuales<sup>6</sup> —aunque en un circuito más reducido por el larguísimo proceso que requieren sus creaciones— y Satoshi Kon, que logró forjarse un nombre propio desvinculado de las influencia de sus maestros, gracias a su ópera prima: *Perfect Blue* (Paafekuto Buruu, 1997).

En el prolijo y heterogéneo cajón de sastre que posibilita el *anime*, Kon se presenta como uno de los autores que se mueven en el terreno del *seinen* —historias de temática más elaborada y adulta— pero que busca una profundización temática y visual más allá de la argucia argumental. Partiendo del núcleo primigenio de todas sus obras —véase la tensión entre lo fantástico y lo material—, se pretende desmenuzar los códigos discursivos del cineasta para desvelar los referentes que marcan su narrativa y su modo de concebir el cine de animación.



Cómic *Akira* de Katsuhiro Ôtomo

<sup>3</sup> Véase a este respecto VV.AA., *El principio del fin: Tendencias y efectos del novísimo cine japonés* (Barcelona, Paidós, 2003), pp. 236-239.

<sup>4</sup> Véase Thierry Cazals. "Cyber Blues" ("HK Orient Extrême Cinéma", nº1, enero 1997), pp. 30-35.

<sup>5</sup> Una panorámica de la obra del realizador se puede encontrar en Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* (Berkeley, Stone Bridge, 1999).

<sup>6</sup> VV.AA., *El principio del fin: Tendencias y efectos del novísimo cine japonés* (Barcelona, Paidós, 2003), p. 245.

*Perfect Blue*  
(Paafekuto Buruu,  
1997)



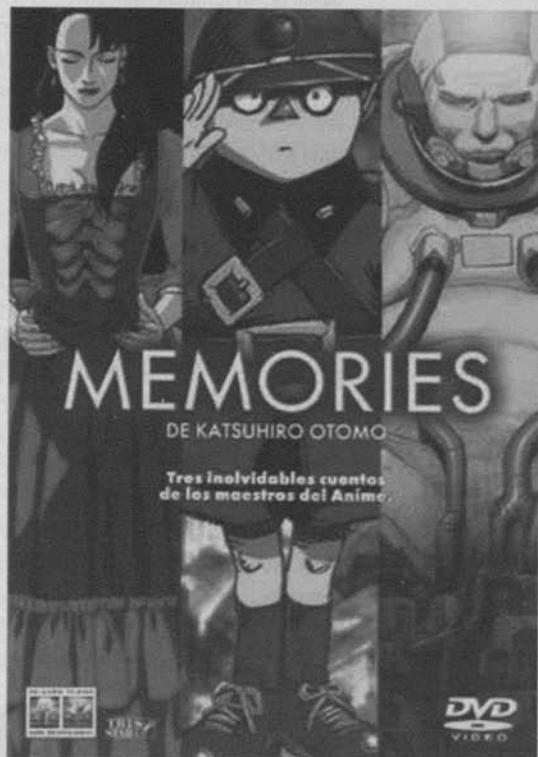
Satoshi Kon ha introducido en la historia del *anime* un discurso polisémico, maduro; lleno de pinceladas orientales y occidentales. Sirviéndose de los nuevos modelos animados —que han ido imponiendo un diseño más realista en los últimos años— pero sin abandonar la alusión específica e inmediata a la iconografía plástica del *anime*; Kon aglutina todos los elementos necesarios para incidir y guiar todo el peso de la acción hacia la disolución de las fronteras de la realidad. Si bien sus primeras obras parecen apuntar hacia una identificación con el cine occidental, este estudio pretende ahondar en el análisis de su filmografía para sacar a la luz los verdaderos referentes del autor, que parecen quedar emboscados de igual modo que los discursos paralelos que enriquecen el núcleo principal de sus largometrajes. Aunque puede parecer a simple vista que ha habido una progresiva japonización de la obra de Kon, se pretende demostrar que la base que erige todo su universo filmico está sustentada por raíces estrictamente niponas —sin que ello implique que a lo largo de los años sus obras hayan mostrado de forma explícita una mayor aparición de referentes a la cultura japonesa.

Nuevo valor en alza del cine nipón, Satoshi Kon ha logrado distribuir sus películas en el panorama internacional —en España a través del mercado del dvd— y su nombre empieza a darse a conocer en los festivales: la *première* de *Paprika* (Paprika, 2006) tuvo lugar en el Festival Internacional de Venecia del año 2006. Con todo, son muy escasos los estudios rigurosos y exhaustivos sobre el realizador, ya que parece haber quedado eclipsado por los maestros del *anime* consagrados desde hace más de una década. Aunque es demasiado pronto para hacer un balance de su influencia dentro de la historia del *anime*, es innegable la calidad de su trabajo y la repercusión de su filmografía en occidente al mostrar un tipo de *anime* estrictamente adulto y versátil en cuanto a temática y a género, que hace hincapié nuevamente en la relevancia de la animación japonesa dentro de la historiografía cinematográfica.

## Referentes y principios

Alejado de los delirios cibernéticos de Mamoru Oshii, de las pesadillas visuales de Katsuhiro Ôtomo y diametralmente opuesto a las ensoñaciones de Hayao Miyazaki, Satoshi Kon construye un ámbito propio en el que lo múltiple y lo singular se confunden para crear un todo que es a la vez similar y completamente diferente. Fuertemente influido por el trabajo de Ôtomo, especialmente por *Pesadillas* (Domuu, 1983), decide convertirse en *mangaka*<sup>7</sup> tras su paso por la Escuela de Bellas Artes. Consagrado como un autor de éxito, recibe una invitación del creador de *Akira* —que ha quedado gratamente sorprendido por su obra— para colaborar con él. De este modo, Kon inicia su andadura en el medio cinematográfico como diseñador de decorados de *Roujin Z* (1991). En estos años compagina su faceta como *mangaka* y su trabajo para la industria del cine en colaboración con Ôtomo —*World Apartment Horror* (Waarudo Apaatomento Hora, 1991)— y con Mamoru Oshii —*Patlabor 2, la película* (Patoreiba The Movie, 1993), hasta que el primero le propone la escritura de *Magnetic Rose* dentro del film de episodios *Memories* (Memoriisu, 1996) que adaptaba a la gran pantalla historias cortas de un *manga* recopilatorio de nombre homónimo y firmado por el propio Ôtomo<sup>8</sup>. 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. La falsificación de la memoria, el recuerdo reconstruido y la transposición de personalidades dentro de éste último dan nacimiento en su guión a un escenario donde la realidad y la virtualidad se confunden hasta tal punto que la primera parece difuminarse y la segunda se adueña de los personajes haciéndose tangible<sup>9</sup>.

*Memories*  
(Memoriisu, 1996) de  
Katsuhiro Ôtomo



<sup>7</sup> Término empleado en Japón para referirse a los creadores de *manga*. El *mangaka* se encarga por norma general de todo el proceso creativo y plástico de la obra ilustrada: desde la idea original, el diseño de personajes, el dibujo, el desarrollo de la trama o el entintado —en caso de que el *manga* incluya alguna página en color.

<sup>8</sup> *Magnetic Rose* cuenta la historia de dos astronautas —encargados de la recuperación de desechos espaciales— que asisten a una llamada de S.O.S. en el centro de un cementerio de naves a la deriva. Cuando llegan a su destino descubren un especie de mausoleo erigido en honor a la cantante de ópera Eva. Desde el instante en el que se adentran en la estancia, Miguel y Heinz —los protagonistas— se sumergirán en un mundo en el que les es casi imposible discernir los recuerdos virtuales que recrea el ordenador central de los propios. Miguel —mujerigo sin remedio— adoptará el papel del difunto amante de la diva y se perderá para siempre en los recovecos del falso recuerdo. Heinz tendrá que tener presente el recuerdo de la muerte de su hija Emily para no caer en las trampas de Eva, que pretende transmutarse en su esposa y ofrecerle una Emily virtual. La lucha de Heinz por conservar su memoria y el progresivo magnetismo que atrae a la nave que les aguarda desembocan en una explosión que arrasa el cementerio y atrae todos los pedazos dispersos para formar una rosa gigantesca, que da título a la pieza animada.

<sup>9</sup> Véase a este respecto, Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke* (Nueva York, Palgrave, 2001), pp. 225-228.

El recuerdo como escapatoria de aquello que no nos agrada da cabida a múltiples posibilidades, y en el caso de *Magnetic Rose* inicia la tensión dramática entre los que se zambullen en esa evocación manipulada y monopolizadora —cuya víctima/cómplice toma forma en el personaje de Miguel— y aquellos que pretenden mantener intacta la cordura en el conocimiento de que el estancamiento en el pasado sólo conduce al autoengaño, a la destrucción; y rechazan la virtualidad en aras del sufrimiento —con Heinz, el otro astronauta que explora la nave, como principal defensor.

Esta dialéctica tomará posesión del discurso del realizador y en ella se asentarán las bases de su lenguaje narrativo, ya sea en adaptaciones de obras de otros autores o en ideas originales. En su aportación a *Memories* se puede observar cómo Kon extrae lo que le es propicio para su narrativa y concepción del medio cinematográfico y descarta o reelabora a su antojo aquello que interfiere en su *modus operandi*. De tal suerte, el objeto como símbolo aparece en primer término y los elementos que con Ôtomo tenían una lectura unilateral adquieren polisemia y una intencionalidad superior en última instancia. El cambio más significativo reside en la diferenciación de la apariencia externa de la nave espacial en la apertura y en el desenlace de la adaptación del *manga*. Si en la fuente de la fábula que se nos cuenta la nave a la deriva era ya en sí misma desde el origen de la acción una gigantesca rosa —símbolo de su distinguida habitante—, en la versión filmica no toma su verdadera apariencia hasta la explosión final de la edificación-transfiguración y metáfora del triunfo 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. El solo hecho de que la nave se transforme en una rosa encarnada tras la destrucción del complejo viene a incidir específicamente en el triunfo de lo virtual sobre lo real, expresión reforzada por los miles de pétalos que se confunden con el firmamento y dan paso al fotograma final, creado por el realizador del segmento Koji Morimoto, en el que Heinz con su traje de astronauta examina la ingravidez de éstos en la noche infinita.

Con las premisas establecidas en *Magnetic Rose*, la memoria, los recuerdos falseados, reconstruidos y superpuestos, la interacción de lo real y lo fantástico, y la pérdida de la propia identidad; aparecerán las piezas fundacionales de un universo que va creciendo en matices a medida que el cineasta va cambiando de registro narrativo.

*Perfect Blue*  
(Paafekuto Buruu,  
1997)



## El mundo a través de la propia mirada

Satoshi Kon consigue dar el paso hacia la dirección gracias nuevamente a la intervención de Katsuhiro Ôtomo y de su productora Madhouse, en cuyo seno ha desarrollado todos sus largometrajes. A partir de la adaptación de una novela homónima de Yoshikazu Takeuchi, se le propone la realización de un *thriller* psicológico que cuenta con la mayoría de los elementos predilectos del autor: *Perfect Blue*<sup>10</sup> (Paafekuto Buruu, 1997). Aunque originariamente la escritura del guión está firmada por Sadayuki Murai, Kon ha recalcado en repetidas ocasiones su participación en la elaboración final del mismo<sup>11</sup>.

Del interés de Murai por la incidencia de los *mass media* en el mundo contemporáneo y del interés de Kon por transgredir las normas de lo estipulado como real o verosímil se extrae la necesidad de construir la película a semejanza de un *tangram*. La edificación de los elementos de la trama en forma de puzzle chino permite al cineasta mostrar diversos puntos de fuga tanto en el relato como en la planificación. Todas las piezas están presentes de tal forma que al espectador se le otorgan varias lecturas añadidas, ensambladas a través de juegos de espejos. La aparición de las diferentes Mimas —reflejos de la protagonista— le permite recrearse en los elementos virtuales y, al mismo tiempo, hacer una lectura de la cultura pop japonesa contemporánea —efímera y fetichista— para dar cabida a un personaje fragmentado física y psíquicamente, y a su reflejo, encarnado por Rumi. A través del redireccionamiento de la carrera de la líder de un grupo de *j-pop*<sup>12</sup>, Kon reflexiona sobre la pérdida de la personalidad individual en aras de la fama y del reconocimiento público, que a su vez sirve de crítica a la manipulación que ejerce la industria japonesa sobre sus estrellas adolescentes.

La falta de iniciativa, la incapacidad para posicionarse a favor de sus anhelos personales, propician la aparición de una Mima «apersonal», espectadora de su propia vida a medida que los acontecimientos y sus dobles van entrando en escena. El mundo de Mima como escenario en el que los espectadores —y gran parte de los personajes— son *voyeurs* queda pergeñado como tal en las escenas iniciales de apertura del largometraje que establecen las bases del espectáculo.

---

<sup>10</sup> Mima es una cantante de éxito que forma parte del grupo Cham. Su manager, Tadokoro, piensa que debe cambiar la orientación de su carrera y dejar el grupo para convertirse en actriz. Aunque ella no quiere dejarlo sigue las órdenes del Tadokoro para disgusto de sus fans y de su asistente personal Rumi. Mientras Mima empieza a trabajar en una serie, aparece un fanático —Mimaniac— que la accha y parece ser el responsable de una serie de asesinatos que se van sucediendo en el entorno de la joven. También parece estar tras una página web que se supone firma la propia Mima y que se dedica a criticar y desacreditar su nueva imagen. Debilitada por su inseguridad y por los acontecimientos que se van sucediendo, Mima empieza a mezclar realidad y ficción, y comienza a comunicarse con una Mima virtual —que adopta la imagen de su pasado como cantante— su delirio le lleva a pensar que ella es la responsable de los asesinatos, y confunde su vida cotidiana con las escenas de la serie en la que trabaja —en la que encarna a una asesina demente. La Mima ensalzada por Mimaniac, la imaginada por la protagonista en diversos reflejos, el personaje de la serie y la Mima asesina creada por Rumi —verdadera psicópata de la película— se entremezclarán con la verdadera para intentar acabar con ella.

<sup>11</sup> Declaraciones de Satoshi Kon en la entrevista de Stephen Sarrazin *Objetif Cinéma* <<http://www.objetif-cinema.com/interviews/198.php>> [4 diciembre 2007] Entrevista realizada en Tokio, diciembre de 2002.

<sup>12</sup> 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. El término fue acuñado a finales de los años ochenta por una radio FM de Tokio: *J-Wave*. Este género musical, de gran popularidad entre los jóvenes ha penetrado en occidente gracias a las series de televisión de *anime*. El *J-Pop* tiene un papel protagonista dentro de la industria de la animación nipona ya que todas las series cuentan con una canción de apertura y otra de cierre para cada capítulo. Este hecho incrementa el mercado en gran medida puesto que los temas salen a la venta en formato maxi-CD tras varias semanas de emisión del *anime*; dependiendo del éxito de la serie, la popularidad del *anime* puede dar origen a la organización de eventos o conciertos con la presencia de los cantantes al estilo del que aparece en el arranque de *Perfect Blue*.



*Perfect Blue*  
(Paafekuto Buruu,  
1997)

La película de Satoshi Kon quiere crear un azul «perfecto», es decir, un blues, un *mood*, un sentimiento complejo de nostalgia, que se opone al azul puramente vectorizado del cual rellena, para luego rechazarlo, la primera imagen de su film —*mise en abyme* puesto que se trata de un espectáculo dentro del espectáculo, cuyos primeros espectadores declaran que es una porquería<sup>13</sup>.

La diversidad de encuadres, de ojos de cerradura desde lo que se ejerce el *voyeurismo* está concentrados en la habitación de Mima, una estancia que a la vez será plural —puesto que alude también al sitios web y a la casa de Rumi— y cuya riqueza semántica será mutilada en la versión castellana a causa de una mala traducción. El marco del espacio personal de la Mima auténtica da cabida a cuatro encuadres complementarios, símbolos a su vez de los clones que van arrebatando el protagonismo y la cordura a la flamante actriz. La pecera —vitrina expuesta a la exhibición— es el objeto más caro a la protagonista, vehículo metafórico de su pureza, de su deseo de ser cantante y de mantener en esa vía su carrera profesional. La aparición de los diferentes peces dibujados a lo largo del metraje, y especialmente los de su habitáculo y los de los links —con dicha forma— en la página web, remiten al espectador a la idea de la *pop idol*. Signo inequívoco de esta asociación es la muerte figurada de los habitantes del acuario de Mima tras la grabación de la falsa violación de su personaje dentro de la serie en la que trabaja. La escena alude también a la observación del equipo técnico, de Rumi y del manager desde la pecera del plató de grabación al fin de su imagen como adolescente erotizada pero pura. De idéntico modo, la reproducción del acuario en el apartamento de Rumi refuerza la misma idea y sirve a la joven para contextualizar a la falsa cantante, a la asesina que intenta deshacerse de ella para limpiar su nombre y recobrar la posición perdida.

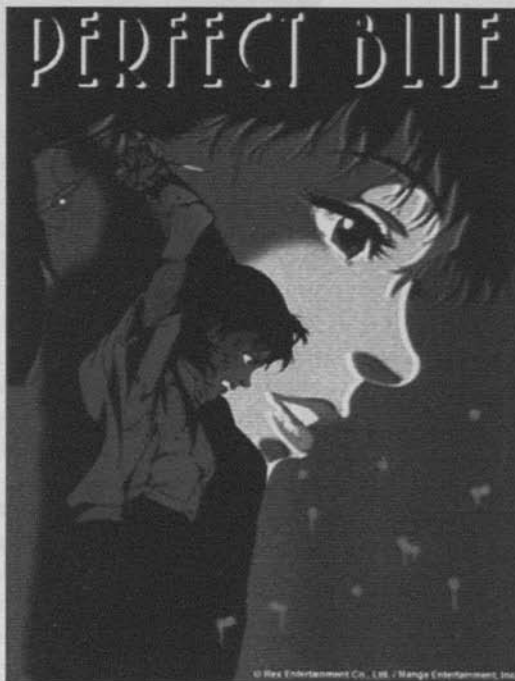
El ordenador —portal a internet, artifice de la dicotomía entre realidad y virtualidad al albergar a la Mima ficticia— apunta como subencuadre una de esas «habitaciones de Mima», la perteneciente a la cantante imaginada y a priori ejecutada por

<sup>13</sup> Hervé Joubert-Laurencin, *Perfect Blue: un film de Satoshi Kon* (Paris: Bibliothèque du Film, 2001), p. 6.

Mimaniac —*otaku*<sup>14</sup> obseso y presunto asesino— en la que progresivamente el psicópata se ve atrapado debido a las manipulaciones y los delirios de su diosa, tras la que se oculta la asistente. Su usurpación del papel es tan perfecta que la propia protagonista acaba tomándola por real cuando pierde la noción de sí misma y comienza a confundir sus propios delirios y la falsa información de la web con la vida cotidiana. La página es creada con los detalles que otorgan la observación de los movimientos de la joven y se convierten a la vez en elemento de destructor de su personalidad, puesto que Mima se convierte en un *voyeur* más de su propia existencia cuando abre el portal para averiguar qué ha hecho durante el día.

La pantalla del televisor alude a la serie “Double Bind”<sup>15</sup> a la que se incorpora la actriz, y que a su vez remite a la confusión de la trama de ficción con los asesinatos que se suceden en el entorno real de Mima —que hace de interlocutora de sí misma al ver a la Mima cantante a través de los reflejos—, hasta llevarle al convencimiento de que ella es la auténtica homicida por las inexplicables similitudes de los acontecimientos y sus lapsos de memoria en blanco. La televisión y el vídeo como extensión de ésta, permiten introducir a Satoshi Kon la confusión entre la realidad y el sueño, desde un punto de vista mucho más interesante si tenemos en cuenta que las realidades que se plantean se subdividen en una imaginaria y otra verdadera. La mezcla y la repetición de escenas idénticas con idénticos intérpretes pero diferentes personalidades —Mima, la actriz que le da la réplica y los personajes de ambas— ayudan a expresar plásticamente la noción de la dispersión del yo individual; y permiten experimentar con el espacio y con el tiempo descontextualizando a la protagonista de sus referentes cotidianos y aturdiendo al espectador en un juego de semblanzas —algo tramposo— que se reflejan unas en otras. El vídeo, manipulable en su visionado, permite la aparición de la noción del sueño, de la ficción dentro de la realidad y de la realidad dentro de la ficción.

*Perfect Blue*  
(Paafekuto Buruu,  
1997)



<sup>14</sup> La palabra *otaku* designa a aquellas personas que consagran su tiempo de ocio a una afición relacionada con alguna actividad lúdica estrictamente japonesa, ya sea el *anime*, el *manga*, el *j-pop*, etc. Dada la amplitud del mercado de estos sectores, los *otakus* son grandes consumidores de *merchandising* asociado a dichas áreas, practican el coleccionismo, organizan grandes eventos donde se reúnen con otros aficionados y/o hacen *cosplay* —se disfrazan emulando la apariencia de sus personajes favoritos. El término significa «el hogar» o «la casa de uno mismo», e incide en el aspecto reservado e incluso asocial del que se encierra en su pequeño círculo de relaciones humanas. El término *otaku* —impregnado de un fuerte carácter despreciativo— es sin embargo con el que los propios *fans* se designan dentro y fuera de Japón, para definirse obviando la connotación peyorativa. En occidente se usa fundamentalmente para denominar a los aficionados al *manga* y al *anime*. Para más información sobre el movimiento *otaku* véase Sharon Kinsella, *Adult Manga, Culture & Power in Contemporary Japanese Society* (Surrey, Curzon Press, 2000), pp. 128-138.

<sup>15</sup> El título de la serie alude a una teoría psicológica postulada por el americano Gregory Bateson para el tratamiento de los esquizofrénicos, que se refiere a la emisión de dos órdenes contradictorias donde el sujeto es llevado a enloquecer en esta situación del doble *impasse*. Es precisamente esta aficción la causante de haber convertido a la protagonista en asesina, y parece plausible que también le suceda a la propia Mima.



La clave del discurso narrativo del cineasta se encuentra en esta noción y se materializa en *Perfect Blue* en el diálogo que mantienen entremezcladamente los personajes de "Double Bind" y las actrices que los encarnan dentro de la propia película y que se desarrolla de la siguiente manera:

- Ya ni siquiera sé quién soy. ¿Cómo saber si la persona que eras hace un segundo es la misma que eres ahora?
- Sólo la continuidad de la memoria genera la ilusión de lo que llamamos ser.
- Tengo miedo de que haya alguien más dentro de mí.
- No te preocupes, las ilusiones no cobran vida.

Esta afirmación se convierte en paradoja puesto que el espectador asistirá desde el cuarto encuadre de la habitación de Mima, el balcón que incita a la observación, al espectáculo de la locura gracias a las transgresiones de lo real, esencialmente en el tramo final en el que el sueño, ficción, alucinación y realidad se funden en un director que en diversas ocasiones ha manifestado su admiración por realizadores occidentales como Alfred Hitchcock, Brian de Palma o John Carpenter y cuyas huellas son palpables en el celuloide. De *Vestida para matar* (*Dressed to Kill*, Brian de Palma, 1980) extrae el juego del disfraz como vehículo de la transformación del personaje y lo lleva un paso más allá al modificar también su apariencia externa. Cuando Rumi se revela como la verdadera asesina su apariencia externa es reflejo de la verdadera Mima y sólo las superficies que producen reflejo muestran su auténtico rostro. La adquisición o pérdida de la peluca —sumado a los episodios alucinatorios de la joven actriz— hacen posible la verosimilitud e invitan al espectador a dejarse seducir por la propuesta gracias a los múltiples juegos de espejos que ha ido disseminando a lo largo de todo el film para mostrar esa dualidad física y enfrentada. Del largometraje de Carpenter *En la boca del miedo* (*In the Mouth of Madness*, 1995), extrae la secuenciación de la estructura del sueño dentro del sueño y la relación retroalimentativa entre realidad y ficción.

### En busca de una identidad propia

Estéticamente mucho más próximo a la concepción del *anime* de Mamoru Oshii, que mantiene los rasgos definitorios de la animación nipona revestidos de un cierto toque realista, Satoshi Kon parece identificarse mejor con el lenguaje de los directores occidentales citados previamente. Con todo, no se debe desvincular su obra de un contexto específicamente japonés para ponerla en relación con occidente. Aunque es cierto que en sus obras irán cobrando más peso sus raíces culturales específicas, ya en su ópera prima se aprecia la crítica social y su conocimiento sobre el mundo de los *otakus* y del poder mediático que aglutinan.

Si en *Perfect Blue* la aparición de las diferentes Mimas equivalía a la desintegración de la auténtica, Kon mira el otro lado del espejo para invertir el efecto de la sucesión de las diversas protagonistas. Como opuesto antagónico de su primer largometraje —y no por ello revestido de una cierta tristeza—, *Millennium Actress* (Sennen Joyu, 2001) se apoya en la multiplicidad de tiempos y de espacios narrativos para incidir en la fuerte e inquebrantable personalidad de su protagonista. Chiyoko Fujiwara será el reverso positivo de Mima puesto que a ella la fama en vez de intentar destruirla, la eterniza.

La continuidad se apoya en el relato de los recuerdos de la anciana actriz a través de fragmentos que van mezclando pasado, presente y futuro; a la par que hace un recorrido por su filmografía, por la historia del cine —dentro de la que se integra asimismo parte de la historia de Japón—, todo ello presentado bajo la forma de un falso documental que en definidas cuentas se plantea como un melodrama.



*Millennium Actress*  
(Sennen Joyu, 2001)

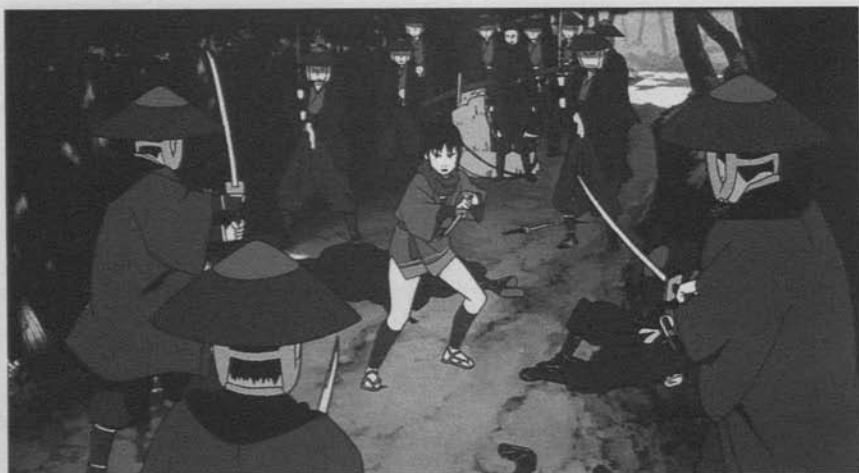
La película se presenta como documento en el sentido de que los dos personajes masculinos —Genya Tachibana y Kyoji Ida— son contratados para hacer el reportaje con motivo de la demolición de los Estudios Ginei, en cuyo seno Chiyoko Fujiwara había desarrollado su carrera. Obviando este hecho tan evidente como declarado, *Millennium Actress* muestra un énfasis emboscado en reconstruir los períodos cruciales de la historia del cine nacional logrando esbozar el esqueleto de lo que fue y es —a modo de homenaje y reflexión. En este sentido, no es gratuita la decisión de comenzar el film con el desplome de los estudios, en clara alusión a la venta y destrucción de la Shochiku-Ofuna en 1999 y convertido en alegoría de la desaparición de los Grandes Estudios<sup>16</sup>. Al igual que se revela significativa la fecha de nacimiento de la intérprete durante el terremoto de 1923, que aniquiló buena parte de la estructura de la industria cinematográfica nipona. A través del desarrollo de su carrera, asistimos al rodaje de las películas propagandísticas durante el enardecimiento bélico, al apogeo del *jidai-geki* —cine histórico—, del *chambara* —películas en las que la lucha de espadas tiene el protagonismo— y del *gendai-geki* —cine sobre la vida contemporánea—, sin olvidar la obligada mención al *kaiju-eiga* —género de monstruos— y al fenómeno Godzilla o al auge de la ciencia-ficción.

Cuando Kon recurre de nuevo al estremecimiento de la tierra para marcar la muerte de Chiyoko, viene a revelar las bajas que se han sufrido y la pérdida del esplendor alcanzado durante la época dorada de los años cincuenta y sesenta —que se clausura metafóricamente en *Millennium Actress* con la desaparición de la actriz del circuito cinematográfico.

De forma explícita se rinde homenaje a Katsu Shintaro y muy especialmente al cineasta predilecto de Kon, Akira Kurosawa, al tomar prestada a la bruja de *Trono de Sangre* (Kumonosu Jou, 1957) e insertar al personaje en la acción, aludiendo a la imposibilidad de la consecución del amor maldito de Chiyoko, e introduciendo el elemento fantástico en la narración biográfica a través, una vez más, de los reflejos del rostro de la actriz en superficies reflectantes en momentos cruciales de su vida. El Té de los Mil Años que la bruja le hace beber tendría idéntico sentido que el vino que ansían los personajes de *Asbes of Time* (Dung che sai duk, 1994) de Wong Kar Wai. En ambos casos, la ingestión del brebaje, lejos de convocar el olvido, les hace arder en las llamas del amor eterno al revivir y obligarles a existir a merced de los recuerdos.

<sup>16</sup> Declaraciones de Satoshi Kon en la entrevista de Stephen Sarrazin *Objetif Cinéma* <<http://www.objectif-cinema.com/interviews/198.php>> diciembre de 2002.

*Millennium Actress*  
(Sennen Joyu, 2001)



El recuerdo aparece como la unidad básica de la sintaxis de la obra e impregna todos los niveles: ficción, historia e intrahistoria. No hablamos aquí, sin embargo, de una memoria fiel a los acontecimientos transcurridos sino de fragmentos borrosos e incluso mitificados por el paso del tiempo. En el marco de la intrahistoria, Chiyoko será la guía exclusiva a través de dos tipos de recuerdos narrativos que se abren ante nosotros gracias a la llave de la que es depositaria. Se tratan de los mostrados a través de fotografías en blanco y negro —por los que ella se va deslizando conforme pasa el tiempo— y los reconstruidos en vivos colores. Las fotografías sintetizan los períodos personales menos relevantes y meramente cronológicos, mientras que los segundos reflejan los hechos trascendentes de sus vivencias. La ficción, entendida como cine dentro del cine, nos es narrada a través de Genya Tachibana como fan acérrimo y absoluto conocedor de la obra de Chiyoko. Como experto de su trabajo, él va desvelando las partes ficcionales de las partes biográficas a través de los recuerdos de los visionados de las películas, aunque ambas aportan información sobre la historia personal de la actriz. El tercer nivel que se incorpora gracias a la memoria individual, pero que se acaba transformando en colectiva, es dado por el propio realizador por medio del tratamiento histórico:

La mayor parte de la historia moderna japonesa contiene imágenes específicas del periodo Edo que no son necesariamente el auténtico periodo Edo; la televisión y las películas han creado esas imágenes particulares. Por ejemplo, cuando lo de Aiko Roushi<sup>17</sup>, un grupo de 47 samuráis planeó una venganza por su señor en enero de 1703; era un requisito que la escena estuviese nevada, independientemente de la veracidad histórica: lo que incluimos es nuestra imagen sobre la historia. Quería que Chiyoko corriera a través de tales imágenes, la veracidad histórica no es realmente importante en este caso. [...]. Obviamente, fui muy cuidadoso con las escenas en

<sup>17</sup> Satoshi Kon se refiere aquí a la popular historia de los cuarenta y siete ronin. Convertidos en samuráis sin señor por culpa del noble Kira, quien engañó a su señor en presencia del Shogun —motivo por el cual se ve obligado a suicidarse—, el grupo de fieles servidores se dispone a organizar su venganza. Los cuarenta y siete hombres se dispersan y fingen haber renegado de su señor para no levantar sospechas. La noche del 14 de diciembre, el grupo de ronin entra en la residencia de Kira y le mata por la afrenta hecha a su señor Asano. El relato completo está citado en Ruth Benedict, *La Espada y el Crisantemo* (Madrid, Alianza Editorial, 2004), pp.197-201.

las que tienen lugar eventos históricos. De otra manera, acabaríamos exponiendo nuestra ignorancia al público<sup>18</sup>.

A su vez, los recuerdos de Kon y de su guionista Sadayuki Murai se sitúan como fuente de inspiración para la elaboración de los argumentos de las diversas películas protagonizadas por la actriz —en un texto que en esta ocasión firman ambos.

En este juego metacinematográfico el cineasta introduce dos figuras externas y las introduce en la acción como dos tipos de espectadores opuestos y complementarios a los que se suma el público que visiona la película. Dentro de la dicotomía, Tachibana interpreta el papel del espectador activo y su operador de cámara encarna al observador pasivo. El reportero es el *voyeur* en las partes estrictamente biográficas, actor en las partes de la vida de Chiyoko en las que está presente como él mismo, e interlocutor y compañero de reparto en las relativas a las secuencias cinematográficas, legando el papel de espectador a Ida. El *cameraman* será el encargado de contextualizar al público en las localizaciones y los períodos históricos, una vez que él mismo ha sido capaz de ubicarse dentro de la sucesión de acontecimientos y que Tachibana ha abandonado su papel de documentalista. El reportero se convierte en el nexo de unión entre la realidad personificada en Ida y la ficción interpretada por Chiyoko como habitante de ambos mundos.

Revestida con las telas del melodrama, *Millennium Actress* (Sennen Joyu, 2001) es la película más japonesa de Satoshi Kon hasta la fecha. No solamente por lo anteriormente expuesto sino por la utilización de una iconografía específicamente nipona a lo largo del discurso con la inclusión de vestimentas típicas —tarea para la que tuvo que documentarse arduamente por su absoluto desconocimiento de la materia—, de los fondos utilizando el *ukiyo-e*<sup>19</sup>, o de la recreación de los carteles de cine tomando como fuente de inspiración los originales de la época.

*Millennium Actress*  
(Sennen Joyu, 2001)



<sup>18</sup> Satoshi Kon "A conversation with the filmmakers", página oficial inglesa de *Millennium Actress* <<http://www.millenniumactress-themovie.com>>, agosto de 2002.

<sup>19</sup> El *ukiyo-e* —pintura del mundo flotante— o la estampa japonesa hace referencia a la pintura xilográfica creada en Japón durante el Período Edo (1603-1867). Su temática se centra en el hedonismo, en el mundo efímero que el budismo contraponía con los paraísos eternos, que toma protagonismo gracias al auge de la burguesía como consecuencia del gran aumento de su poder adquisitivo durante la época. En busca de refinamiento y satisfacción, se convierten en mecenas de los pintores de la época privilegiando las temáticas del *carpe diem*. La nueva corriente bebe de la fuente del anecdotario nipón, de la Naturaleza, de los pequeños detalles de la vida cotidiana, de las geishas, de los «barrios de placer» y del universo teatral. Más que sus temáticas, lo que ocasionó su rápida y extensa popularidad fue el empleo de la estampa que permitía hacer grandes tiradas de la misma imagen y su reproducción en vivos colores. Los pintores más relevantes de la pintura *ukiyo-e* son Kitagawa Utamaro, Katsushika Hokusai y Ando Hiroshige. Gabriel Fahr-Becker, (ed.), *Arte Asiático* (Barcelona, Könemann, 2000), pp. 526-543.

Estas búsquedas han contribuido así a renovar mi interés por la cultura japonesa. Quería que estéticamente, el grafismo del film testimoniara esto, no quería en absoluto hacer una película de imágenes comerciales. Esperaba alcanzar, en alguna parte, una identidad japonesa a través del grafismo<sup>20</sup>.

### La poesía como fuente de inspiración

Con grafismo similar y temática tangencial, el realizador concibe una comedia de enredo para su siguiente largometraje, *Tokyo Godfathers* (Toukyou Goddofazaasu, 2003). Se desdiseña la estructura narrativa, Kon abandona su colaboración con Murai y firma el guión junto con Keiko Nobumoto a partir de una idea original del director. Se establece un juego en el que la dialéctica entre la ficción y la realidad cede el puesto a la tensión entre la falsa apariencia y la verdad ligada al recuerdo reprimido o maquillado. El detonante de la historia será la casualidad y ésta guiará en todo momento a los personajes hasta el *bappy end* requerido por el particular cuento de navidad que se nos presenta. Desde la Nochebuena —fiesta extranjera e importada— hasta el día de Año Nuevo —celebración netamente japonesa—, un travesti, un borracho y una adolescente con tendencias parricidas se lanzan a la busca de los padres de un bebé que han encontrado en la basura. Vagabundos sin hogar, convertidos en familia aparentemente por estricta necesidad; el devenir de los acontecimientos revela que los personajes no eran lo que decían ser o lo que aparentaban en un inicio. A través de las andanzas de estos parias, Kon se interroga sobre el valor de la familia y denuncia la existencia de un sector marginal dentro de la milimétricamente organizada sociedad japonesa.

A medio camino entre lo hilarante y lo trágico, entre la crudeza veraz y el surrealismo, *Tokyo Godfathers* establece su centro neurálgico en el personaje de Hana —y no en la pequeña Kiyoko como en un principio pueda parecer—, al igual que la Torre de Tokio con sus vivos colores es el referente absoluto de la ciudad. La madre truncada, imposibilitada la maternidad por su corporeidad masculina, saca a la luz el verdadero rostro de su extraña

*Tokyo Godfathers*  
(Toukyou  
Goddofazaasu, 2003)



<sup>20</sup> Declaraciones de Satoshi Kon en la entrevista de Stephen Sarrazin, *Objetif Cinéma* <<http://www.objectif-cinema.com/interviews/198.php>> Entrevista realizada en Tokio, diciembre de 2002.

familia, del alcohólico Gin y de la descarada Miyuki a través del autosacrificio materializado en el consejo de “El demonio sollozante rojo” —nueva *mise en abyme* en un relato de grafismo y temática específicamente japonesas dentro de otro cuento más ecléctico y prolijo, en asociación con la sociedad contemporánea del país a medio camino entre la preservación del pasado y la absorción casi obsesiva de lo extranjero.

Pero a Hana no sólo le corresponde sacar a relucir lo falaz frente a lo real, sino también convertirse en la *voice over* de la narración con la introducción de los *baikus*<sup>21</sup> diseminados a lo largo del film. Los breves y sintéticos poemas sirven para marcar la estructura del discurso, —de cuyas partes podrían extraerse versos para crear un único *baiku* recapitulatorio de toda la obra—, y que al mismo tiempo remiten al proceso creativo de Satoshi Kon. Como Fernando Rodríguez-Izquierdo señala: “El haiku revela su doble función de expresar lo particular y dejar entrever lo universal. La vida parece sin significado, pero el universo tiene sentido. Lo universal tiene sentido a su vez cuando florece en lo particular [...] Dicho conjunto es lo único que puede satisfacernos, en cuanto que nos armoniza y nos hermana con las cosas”<sup>22</sup>.

A pesar de la linealidad de *Tokyo Godfathers*, Satoshi Kon se resiste a abandonar completamente sus juegos narrativos e introduce la escena del sueño de Miyuki, en el que se mezclan recuerdo y fantasía conjuntamente. A través de la fantasía se refleja el reemplazamiento de la familia originaria por otra figurativa y se acepta a partir de la ficción —el sueño— la realidad palpable, que conlleva el cambio de actitud de la niña hacia su «nueva madre», Hana.



Paprika (Papurika, 2006)

<sup>21</sup> Breve composición poética sin ritmo que consta de tres versos con la métrica 5-7-5 sílabas. Algunas de las características principales de dicho poemas son la abundancia de sustantivos, la ausencia de puntuación, la fuerte presencia de la naturaleza y la aparición de un elemento que haga referencia estación del año. El *baiku* trata de expresar un momento concreto vivido a través de los sentidos y lo despoja de su particularidad para convertirlo en algo universal. El representante más importante de la escritura del *baiku* es el poeta Matsuo Bashou (1644-1694).

<sup>22</sup> Fernando Rodríguez-Izquierdo, *El haiku japonés: Historia y traducción* (Madrid, Hiperión, 2005), p. 31.

Tras esta rareza dentro de su filmografía, decide volver a tratar el tema de la dialéctica entre lo real y lo virtual hasta conseguir literalmente que se fusionen. La disolución de las fronteras de la realidad se materializa en *Paprika* (Papurika, 2006) y asistimos al hermanamiento de los sueños, de los recuerdos, de los cuentos y de la historia. Adaptación de la archiconocida novela de ciencia-ficción de idéntico título del escritor Yasutaka Tsutsui, Kon acomete la tarea desdénando la fidelidad al original —en gran parte debido a su gran extensión— para centrarse en los recuerdos e impactos que conservaba de la primera lectura de *Paprika*.

Con la creación de una tecnología que permite introducirse en el mundo de los sueños, el universo narrativo se convierte en una vasta extensión en la que los límites se han desvanecido, en la que cada pequeño detalle de la trama y de la escenografía se convierte en vehículo potencial de expresión. El juego de espejos se torna infinito y el sueño dentro del sueño, que a su vez alberga el relato dentro del relato, en última instancia materializa el cine en sí mismo y toma cuerpo. En este ámbito esquizoide, los frágiles personajes pierden la cordura y se convierten en un elemento más del gran desfile que promete destruirlo todo cuando alcance la meta, mientras que los que se encuentran en clara disociación gracias a las fronteras entre los mundos se independizan e interactúan hasta llegar a la explosión final de la acción —como es el caso de *Paprika*—, en la que se pueden hallar muchos puntos comunes y conexiones con los climas de la filmografía de su padrino cinematográfico Katsuhiro Ôtomo. En esta independencia dentro del mundo conjunto, la protagonista doble *Paprika*/Chiba logra la corporeidad y la interacción, mientras que el resto mantienen una única identidad ya sea la real o la simbólica construida en el imaginario del universo de la ensoñación. Su dualidad corpórea, que ya se había manifestado en sus transformaciones, en los juegos reflectarios de los que Kon es sabido usuario, le permite la exclusividad de la transformación del personaje doble dentro del desenlace; y se apunta en la persecución previa en la que ambas mujeres recorren la ciudad a través de televisores, vehículos o carteles publicitarios remitiendo a la desaparición de los límites y a la manipulación del entorno que poseen ambos personajes.

Singular es el caso del detective Konakawa al otorgarle una exclusiva vinculación con el mundo onírico y con *Paprika* a través de internet. Gracias a su incursión independiente y voluntaria en el mundo al otro lado de la pantalla a él se le permite intervenir en los acontecimientos finales acompañado por los dos camareros virtuales que regentan el bar en donde se cita con *Paprika* dentro de la página web. Esta elección viene justificada por la poderosa imaginación de Konakawa, a través de su sueño recurrente, que permite a Satoshi Kon introducir nuevamente la noción de la metacinematografía. Si ya habíamos comentado las trazas de la influencia de Ôtomo, su otro gran maestro, Akira Kurosawa, aparece literalmente personificado en Konakawa para dar una lección de cine en una sala de proyecciones ubicada dentro de un sueño cinematográfico. Nuevamente se realiza el homenaje —en esta ocasión explícito— y se juega con la *mise en abyme* al introducir fragmentos de *Vacaciones en Roma* (Roman Holiday, 1953) de William Wyler o de *El mayor espectáculo del mundo* (The Greatest Show on Earth, 1952) de Cecil B. DeMille, pero con un peso argumental específico dentro del sueño del policía. *Leit motiv* predilecto de Kon, le permite construir todo tipo de peripecias visuales hasta llegar a la concomitancia entre lo uno y lo múltiple que ya hemos introducido con anterioridad. Kon dice:

Me atrae mucho el mundo que tiene profundidad. Hay un mundo y dentro de éste hay otro que va más allá y va abriendo más mundos. Es decir, si un mundo es muy grande seguramente te permitirá llegar a mundos más pequeños y llegarás a otro mundo detrás del cual seguramente habrá más; son como capas que se super-



Paprika (Papurika, 2006)

ponen. Esto es algo que me atrae mucho. En el budismo hay una rama de pensamiento que se llama Kegon y que está basada en esta filosofía<sup>23</sup>.

El Kegon como rama japonesa de la vertiente mahayanista del budismo se centra en la igualdad e interdependencia de todas las cosas del universo. Se denomina la Doctrina de la Totalidad, ya que estipula que todo desemboca en la unidad de la que procede a su vez la multiplicidad, de modo que en lo único se alberga lo diverso<sup>24</sup>. Para concebirlo de una forma más clara y aproximarlo a la obra de Satoshi Kon nos remitiremos a las enseñanzas del maestro Fa Tsang, quien visualiza el Kegon, y su concepto de interdependencia y penetración recíproca, encendiendo una vela y situándola en el centro de un círculo de espejos, de tal modo que la luz se refleja en ellos y los haces reflejados aparecen sucesivamente en los demás espejos<sup>25</sup>.

Con estas declaraciones, Satoshi Kon revela su *modus operandi* y pretende, al mismo tiempo, cerrar una etapa de su filmografía. Tras la disolución de las fronteras de la realidad en su último largometraje, el realizador y *mangaka* pretende adentrarse en nuevas temáticas y ampliar así el público objetivo al que se dirigen sus obras —hasta ahora circunscritas a edades adultas.

Del mismo modo que el maestro Fa Tsang situaba la luz en el centro del todo, Kon posiciona el Kegon como eje primordial de su narrativa. A través de la *mise en abyme*, del *tan-gram*, de la metacinematografía o del *haiku*, el cineasta ha ido desembocando una y otra vez en este principio que ya se exponía en *Magnetic Rose*. Si en una primera aproximación parecía que la influencia occidental era la protagonista de su obra, los múltiples referentes

<sup>23</sup> Entrevista realizada a Satoshi Kon con motivo de la proyección de *Paprika* en el Festival de Cine Internacional de Sitges 2006 y publicada en: [www.filasiete.com](http://www.filasiete.com) en noviembre 2006. Entrevista realizada por Laura Montero el 11 de octubre de 2007.

<sup>24</sup> Stephan Schuhmacher y Gert Woerner, (eds.), *Diccionario de la sabiduría oriental* (Barcelona, Paidós, 1986), pp. 146-147.

<sup>25</sup> Mariano Antolín y Alfredo Embid, *Introducción al budismo zen* (Barcelona, Barral Editores, 1972), p. 60.





Paprika (Papurika,  
2006)

a la cultura y a la historia japonesa, y la misma idea de profundidad encerrada en el *Kegon*—que ha ido matizando y transformando a lo largo de su producción— vienen a incidir en una concepción fílmica mucho más arraigada a sus orígenes de lo que pudiera parecer a simple vista. La rama budista del Mahayama usada por Kon permite el despliegue de todo tipo de retroalimentaciones e incide en la transposición de las realidades—*leit motiv* de su filmografía y línea primordial de este estudio.

Sin olvidar las influencias foráneas, Kon ha sabido esconder en su discurso su filosofía vital y nos ha regalado toda suerte de juegos visuales, guiños narrativos y poesía fílmica. Situado entre la individualidad y la universalidad, deudor de oriente y occidente, Satoshi Kon seguirá atrapado entre la memoria, el sueño, la historia y el cine; y sólo su imaginación podrá desvelarnos con el paso del tiempo hacia qué nuevos horizontes conducen sus pasos a través del camino del celuloide dibujado.

**ABSTRACT.** This article intends to be an approaching study to film-maker Satoshi Kon's work. Heir of the great masters of animation cinema, Kon has achieved international renown with an extraordinarily polysemous *anime*, addressed to the adult audiences. Through the dialectics between the specific and the multiple, between reality and fiction, he explores the traps set by memory and the transposition of personalities. The game of mirrors becomes the original element of his speech which gives way to different levels of understanding. Through *haiku*, *kegon* and his Western references, Satoshi Kon has become one of the new Japanese animation and cinematic stars. This paper tries to be an exploring outline of the work by a film-maker who is rich in nuances and whose films start to show the great depth of subjects and the variety of the audience addressed by anime in the West. ☺