

**SUEÑOS,
FICCIONES
Y VISIONES:
las posibilidades
de otros
universos
en la obra
de Satoshi Kon**

A close-up, stylized illustration of a character's face, likely from an anime or manga. The character has short, spiky red hair and large, expressive red eyes. The background is a warm, reddish-orange gradient. The character's expression is serious and intense.

es

Una exploración de la posible presencia de otros universos en las obras del cineasta Satoshi Kon: *Perfect Blue*, *Chiyoko*, *la actriz milenaria* y *Paprika*. A través de personajes que desafían las percepciones convencionales, Kon desdibuja los límites entre lo real y lo imaginario para llevar al espectador a un viaje introspectivo que cuestiona la naturaleza de la realidad y de la existencia humana.

★ ALBERTO RÍOS

a animación es una técnica cinematográfica que nos permite contar historias a partir de la creación de imágenes en movimiento mediante dibujos, modelos tridimensionales, fotografías u otros medios visuales. Como tal, les da la posibilidad a los creadores de explorar mundos imaginarios, contar historias complejas y transmitir emociones de una manera que, a menudo, no es posible con imágenes estáticas o actores reales. Además, ofrece a los cineastas una amplia gama de herramientas creativas para experimentar con la narrativa visual, el diseño de personajes, la composición de la imagen y la creación de efectos visuales. Así, por ejemplo, se puede explorar visualmente propuestas que aborden y sugieran la idea de otros universos dentro de la ficción.

Carr (2008) define el multiverso como el conjunto de muchos otros universos, con diferentes constantes físicas y posiblemente leyes físicas diferentes (p. 229). Sin embargo, la ficción no se limita a las interpretaciones cosmológicas o físicas, sino que abarca la capacidad del mundo ficcional para albergar múltiples realidades que coexisten o interactúan entre sí. Sobre esto, Crewe (2022) explica que los multiversos en la ficción no representan este concepto de la manera científica tradicional, ya que prima la narrativa (p. 98).

En el arte, la literatura o el cine, el mundo de los sueños, un portal hacia lo espiritual o la creación de una obra de ficción pueden ser también puertas hacia otros universos. En el ámbito de la ficción audiovisual, Boillat (2022) define el multiverso como la coexistencia de al menos dos mundos distintos dentro de una sola película, donde estos están diferenciados a nivel semántico y están asociados con géneros cinematográficos diferentes (p. 6). Además,

dentro de la narrativa se deben establecer condiciones para su mutua accesibilidad. Este concepto implica que, dentro de una película, se pueden representar diferentes realidades o dimensiones que coexisten y pueden interactuar entre sí.

De hecho, Boillat (2022) distingue entre siete mundos posibles dentro del cine, los cuales pueden ser presentados de manera simultánea o sucesiva dentro de una ficción. Estos mundos son los siguientes: distantes, artificiales, sobrenaturales, mentales, alternativos, paralelos y virtuales (Boillat, 2022, p. 3). Aunque también aclara que los dos primeros no se pueden calificar como multiverso, pero que comparten algunas características con este concepto, lo que permite que sean analizados (Boillat, 2022, p. 131).

Volviendo a la animación, Japón es un país con una larga tradición en el anime, como se conoce a la producción cinematográfica animada realizada en el país del sol naciente. Por ello, no es de extrañar la existencia de grandes autores, como Satoshi Kon, quien ha abordado, dentro de sus películas, realidades paralelas, la materialidad de los sueños, la introducción al mundo de la ficción y la frontera entre lo real y lo fantástico. De esta manera, se puede hacer un símil entre estas exploraciones de diversas realidades y la idea moderna del multiverso en la ficción, popularizada gracias al cine de superhéroes o producciones como *Todo en todas partes al mismo tiempo* (*Everything everywhere all at once*, Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2022). Entonces, en el presente artículo se busca interpretar las posibilidades que ofrece la teoría del multiverso para analizar su presencia dentro de las obras del cineasta japonés.

Sueños, ficciones y dobles

En las obras del cineasta Satoshi Kon, se pueden identificar elementos y temas que sugieren una reflexión sobre la existencia de múltiples realidades o perspectivas dentro de sus películas, donde los sueños, la ficción y la realidad borran fácilmente sus fronteras. Las cintas de Kon entrarían a la categoría que Boillat (2022) determina como mundos mentales: una representación subjetiva de la realidad dentro de una película, donde el mundo visto por el protagonista se percibe como una variante subjetiva del mundo de referencia para los demás personajes. Este tipo de representación no se limita a secuencias específicas de sueños, sino que impregna toda la película y genera que una parte significativa o incluso la totalidad del mundo de la película se perciba como un sueño o una alteración de la realidad (Boillat, 2022, p. 142). Así, la conexión entre los diversos universos puede ser entendida como una ruptura entre el mundo interior del protagonista y el exterior o real.

Por ejemplo, *Perfect blue* (*Páfekuto burú*, 1997) sigue a Mima Kirigoe, una joven estrella pop que decide abandonar su carrera musical para dedicarse a la actuación; sin embargo, su transición al mundo del cine está marcada por una serie de eventos perturbadores que desencadenan una espiral de paranoia y confusión en su mente. Mima comienza a experimentar alucinaciones y a perder la conexión con la realidad al crear una versión más oscura de sí misma, mientras un acosador obsesivo parece acecharla en todas partes.

Como menciona García (2020):

Al margen del conflicto principal, aparecerá, fruto de su imaginación, un *alter ego*



Fuente: Cinemanía

de la protagonista. Se trata de una Mima uniformada con el atuendo con el que solía actuar. ... Hace sus apariciones de manera proporcional al nivel de enajenación de la actriz, comenzando con breves reflejos en la ventanilla del coche y llegando al nivel más alto en la escena final, con una angustiada persecución por parte de la ilusión. Esta Mima "imaginaria" representa el recuerdo de la cantante. Un "lo que podría haber sido" que se enquistó en la psique de Mima, y también del acosador. (párr. 6-7)

Así, esta posible persona alterna (aunque solo ocurra dentro de la perturbada psique de la protagonista) es también la puerta hacia otra posibilidad en la historia de Mima, una expresión de la persona que pudo haber sido y no fue. Ella confronta esta versión alternativa de sí misma moldeada por las expectativas de los demás y las presiones de la cultura de la celebridad. A través de una serie de alucinaciones y delirios, la película difumina los límites entre las diversas identidades

Foto:
Mima Kirigoe,
personaje de
Perfect Blue

de Mima e invita a los espectadores a cuestionar cuál versión de sí misma es la más auténtica. Aquí se evidencia la extrapolación de la realidad interior de la protagonista hacia el mundo "real", pero esta se da siempre desde su visión subjetiva.

Otro factor interesante de analizar es que en diversos momentos la "doble" se presenta a través de reflejos, ya sea en espejos, ventanas o vidrios. Esto resulta interesante, ya que en la religión japonesa del sintoísmo se cree que los espejos tienen la capacidad de reflejar la verdadera naturaleza de las cosas y pueden actuar como portales entre el mundo físico y el espiritual. En muchos santuarios sintoístas, se colocan espejos como ofrendas o para reflejar la imagen del *kami* (espíritu divino) que se honra en el santuario. Esta versión reflejada se puede interpretar como una versión "espiritual", la Mima "real" que expresa lo que la protagonista quiere o puede llegar a ser. Debido a que sus primeras apariciones ocurren a través

de estos reflejos, y poco a poco toma presencia física, podemos interpretar que ha utilizado este elemento como un medio para pasar del plano "espiritual" al "físico" dentro de la ficción.

Tal como menciona Caviaro (2010), Kon difumina la barrera entre el mundo real y el de la imaginación o la ficción, conceptos con los que volvería a jugar en sus siguientes trabajos. Su obra posterior, *Chiyoko, la actriz milenaria* (*Millennium Actress*, 2001), continúa explorando la frontera entre estos dos mundos. En la cinta, Chiyoko Fujiwara fue la estrella más importante del cine japonés, pero, de repente, desaparece. Uno de sus mayores admiradores, el realizador de documentales Genya Tachibana, viaja hasta el apartado refugio de montaña en el que vive para entrevistarla. Una vez allí, entrega a su ídolo de juventud una vieja llave que encontró entre los restos de su antiguo estudio. Como si la llave hubiera abierto las puertas de su memoria, Chiyoko comienza a recordar la historia de su vida.



Una de las características más distintivas de la cinta es que su narrativa fusiona los recuerdos de Chiyoko con los roles que ha interpretado en sus películas. La película adopta un enfoque no lineal, salta entre diferentes periodos de tiempo para llevar al espectador a un viaje a través de su vida. Así, Chiyoko no solo se muestra como una actriz que ha interpretado estos roles. Es posible que, dentro de sus recuerdos, los haya vivido de cierta manera. Cada vez que Chiyoko recrea su historia en una película, está ofreciendo una interpretación personal de los eventos, filtrada a través de su propio lente emocional y experiencial. Estas diferentes versiones de su historia coexisten en un estado de simultaneidad y desafían la noción de una única verdad objetiva y destacan la complejidad de la identidad y la memoria.

Tal como el protagonista de *El último gran héroe* (*Last Action Hero*, John McTiernan, 1993)

ingresó al mundo de la ficción mediante un boleto mágico, las películas permiten a la protagonista ingresar a realidades alternas o a posibles vidas que forman parte de su historia. Todas las películas se conectan entre sí y Chiyoko pasa entre ellas como si fueran portales a otras vidas, para contar su pasado. Es un viaje entre ficciones, recuerdos y universos. Aquí, el mundo mental de Chiyoko (sus recuerdos reflejados como parte de las películas en las que actuó) dialoga con lo que Boillat (2022) cataloga como mundos virtuales, donde los personajes pueden entrar a realidades ficticias. Y es que, de acuerdo con el autor, una película no necesita ser de ciencia ficción para tener un universo de dos mundos, con un segundo mundo virtual. Basta con que los protagonistas reconozcan su entorno como perteneciente a otra realidad, que perciban este entorno como un simulacro (Boillat,

Foto:
Mima Kirigoe
contra su *alter*
ego

2022, p. 156). Así, cuando el director y su asistente ingresan a los recuerdos de Chiyoko e interceden en ellos, están ingresando a un multiverso que mezcla los mundos mentales y virtuales.

Además, a través de estos *flashbacks* no solo conocemos la historia de Chiyoko, sino también la del cine japonés. Tal como menciona Rodríguez de León (2013),

la obra es un *collage* de géneros de la filmografía nipona, citando el "Jidai geki" con la antes mencionada *Trono de sangre*; el "Chambara", en las peleas de los samurái; del "Gendai geki", cuyo encuadre recuerda las películas de Ozu, en especial *Primavera Tardía* (*Banshun*, 1949); el "Kaiju eiga", tomada de *Godzilla* (*Gojira*, 1947, Ishirō Honda), y la adaptación de *El hombre del carrito* (*Muhomatsu no issho*, 1958, Hiroshi Inagaki). (p. 160)

De este modo, no solo contemplamos versiones alternas a la vida de la protagonista, sino también observamos cómo serían los grandes clásicos del cine japonés en el universo ficcional de Kon. La idea de la posibilidad de un multiverso en el cine de Kon se hace aún más compleja, pues hay versiones alternas del cine de la realidad que también son versiones alternas de la historia de la protagonista. Las capas de ficción y realidad se entrelazan para formar una idea de metaficción dentro de los fotogramas de *Chiyoko, la actriz milenaria*.

Según Boillat (2022), en el panorama mediático japonés, los multiversos son prominentes dentro de diversas producciones, tanto que han dado lugar al término *isekai*, que identifica un subgénero asociado a la ciencia ficción y fantasía. En él, los protagonistas son llevados a otro mundo, ya sea por la tecnología o mediante la reencarnación, y asumen un avatar. Esta tendencia se ve

reflejada, incluso, en obras de reconocidos autores como *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*. Hayao Miyazaki, 2001) o en *Paprika (Paprika)*. Satoshi Kon, 2006) (p. 283).

Al igual que en *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924), donde los sueños pueden ser puertas hacia realidades alternativas, en *Paprika* existe una revolucionaria terapia de sueños que permite a los terapeutas entrar en los sueños de sus pacientes. La historia sigue a Atsuko Chiba, una terapeuta que utiliza una identidad secreta (*Paprika*) en el mundo de los sueños, donde puede ayudar a los pacientes a enfrentar sus traumas y conflictos internos. Sin embargo, cuando un dispositivo que permite la entrada a los sueños, el DC Mini, es robado, los sueños de las personas comienzan a mezclarse con la realidad, lo que provoca caos y confusión. Atsuko, junto con el detective Toshimi

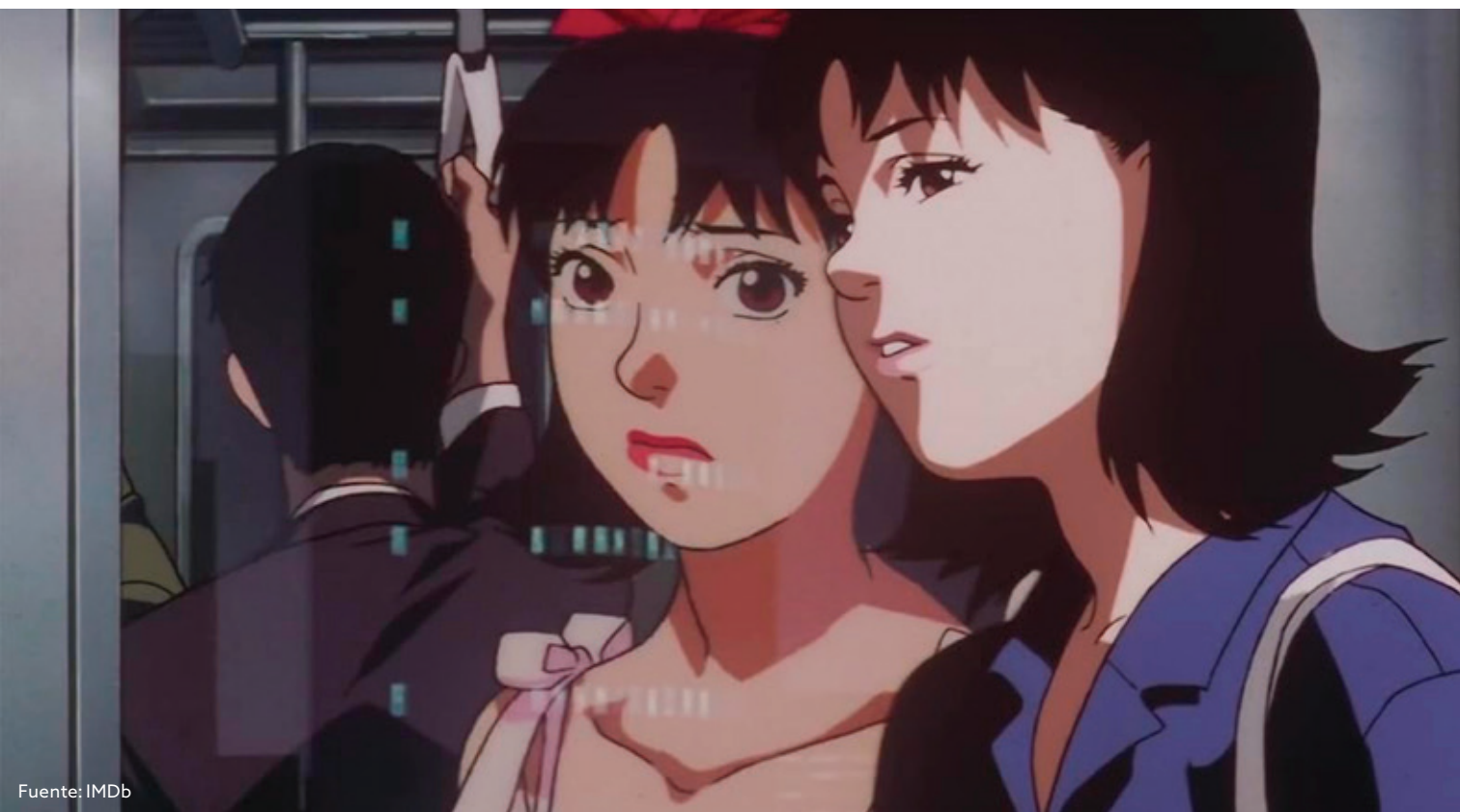
Konakawa, se embarca en una peligrosa misión para recuperar el artefacto y detener al culpable detrás del caos. A medida que se ingresan a un laberinto de sueños y pesadillas, Atsuko y Toshimi descubren una conspiración que amenaza con destruir la barrera entre los sueños y la realidad.

Bagnat Lascaray (2013), sobre los universos posibles en la ficción, nos dice que

la mera suposición de la posibilidad de esta proliferación multívoca dentro del espacio-tiempo nos conduce, a su vez, a postular la existencia de puertas que permitan el paso entre una y otra realidad, un nexo entre lo Mismo y lo Otro. Una metáfora de la que se ha valido la literatura para hacer referencia a esa realidad "otra", a la que muchas veces solo podemos acceder mediante la imaginación o la fantasía, es, precisamente, la del sueño. (p. 78)

Foto:
Perfect Blue

Aquí, Bagnat Lascaray (2013) compara la noción de universos posibles con la metáfora



del sueño utilizada en la literatura, pero que también se puede extrapolar a la ficción cinematográfica. El autor sugiere que el sueño se convierte en una forma de acceso a estas realidades alternativas, una realidad “otra” (también conocida como mundos posibles dentro del análisis literario clásico) que, a menudo, solo puede ser experimentada a través de la imaginación o la fantasía (Bagnat Lascaray, 2013). Por lo tanto, el sueño se presenta como un medio para explorar territorios más allá de lo cotidiano y adentrarse en la riqueza de la mente humana, donde los límites entre lo real y lo imaginario se difuminan, y se convierten en puertas hacia mundos donde las posibles variaciones se vuelven infinitas.

El DC Mini no solo permite entrar a los sueños de los pacientes, sino a posibles universos (imaginarios o no) que se materializan y se vuelven reales. La frontera entre sueños y realidad desaparece

y los universos presentados dentro del mundo onírico se materializan en el mundo real. Si consideramos que en la ficción los sueños son puertas a otras realidades, tal como menciona Bagnat Lascaray (2013), el DC Mini actúa como un portal entre lo consciente y lo inconsciente, lo real y lo imaginario. Con él, los personajes pueden explorar y comunicarse con diferentes realidades, lo cual revela aspectos ocultos de la psique humana y desafía las fronteras tradicionales entre la vigilia y el sueño.

Conclusiones

Películas como *Perfect Blue*, *Chiyoko, la actriz milenaria* y *Paprika* presentan elementos y temas que permiten generar un análisis de la posible existencia de múltiples realidades o perspectivas, sobre todo a partir de las ideas de mundo mental y de “otra” realidad. Otras realidades (sean subjetiva o físicas) puedan ser inferidas dentro de su universo narrativo.

Kon difumina las fronteras entre realidad y ficción, lo que invita a los espectadores a cuestionar la autenticidad de las identidades y de los eventos en sus películas. Así, el cineasta japonés explora las infinitas posibilidades de existencia que pueden residir más allá de lo que percibimos como el mundo real.

En *Perfect Blue*, el concepto de mundos mentales se manifiesta a través de las múltiples identidades y percepciones de la protagonista Mima Kirigoe. A medida que la línea entre la realidad y la ilusión se desdibuja, se nos presenta la idea de que la autenticidad y la verdad pueden ser subjetivas y que cada individuo puede habitar su propio universo de experiencias y percepciones, extrapolando sus mundos internos hacia la realidad.

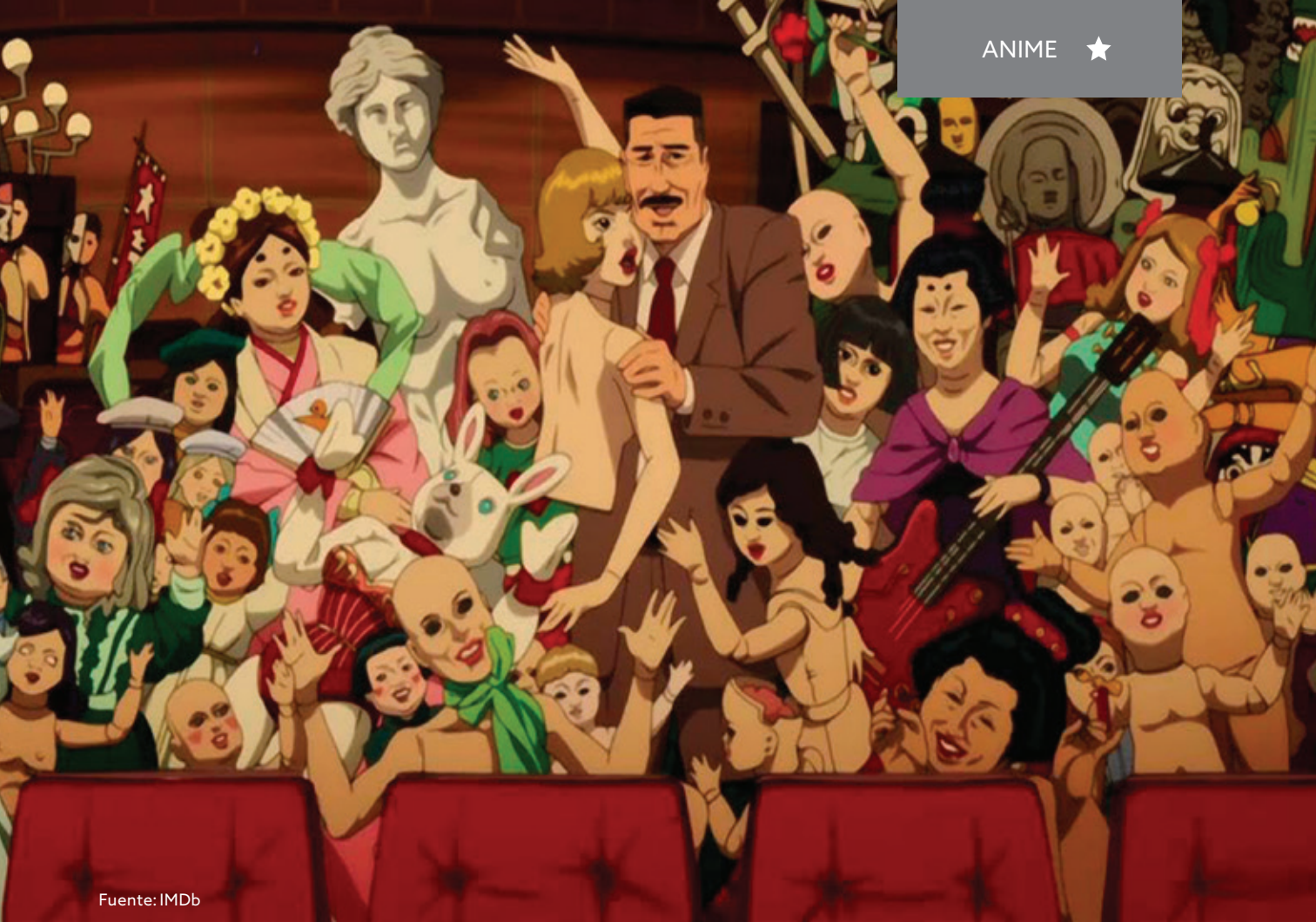
Foto:

Otro juego de reflejos de Satoshi Kon en *Paprika*

Por otro lado, en *Chiyoko, la actriz milenaria*, Kon nos lleva en un viaje a través de la memoria de Chiyoko Fujiwara, una actriz

Fuente: IMDb





Fuente: IMDb

cuya vida se entrelaza con los roles que ha interpretado en el cine. La narrativa no lineal de la película sugiere la existencia de múltiples versiones de la realidad, donde los recuerdos, las interpretaciones y los clásicos del cine japonés coexisten en un estado de simultaneidad. Al ingresar los realizadores del documental dentro de los recuerdos de la legendaria actriz, también está ingresando al interior de un mundo distinto; representación de la memoria como un paisaje fluido e, incluso, compartido.

En *Paprika*, la idea de múltiples realidades se manifiesta de manera aún más literal a través de la terapia de sueños y la tecnología que permite a los personajes entrar en los sueños de los demás (los mundos posibles de la teoría literaria se manifiestan en el mundo exterior de una manera explícita). A medida que los sueños y la realidad se

entrelazan, se nos presenta la idea de que los universos oníricos pueden ser tan tangibles y significativos como el mundo que percibimos cuando estamos despiertos. El robo del DC Mini desencadena una crisis que amenaza con romper las barreras entre los sueños y la realidad, lo que lleva a los personajes a enfrentar la posibilidad de múltiples realidades en convergencia y colisión.

Al explorar temas como la identidad, la memoria y la percepción, Kon reflexiona sobre la naturaleza de la realidad. En este sentido, la idea de posibles universos en las obras de Kon permite explorar las infinitas posibilidades de existencia que pueden residir más allá de lo que percibimos, como la realidad objetiva, al ingresar en la subjetividad de cada individuo. ◻

Foto:
Los sueños
en *Paprika*

Referencias

- Bagnat Lascaray, D. A. (2013). Alteridad, espacio-tiempo y universos paralelos en la obra de Jorge Luis Borges. *Logos*, 1(24), 67-84.
- Boillat, A. (2022). *Cinema as a worldbuilding machine in the digital era: essay on multiverse films and TV series*. John Libbey Publishing.
- Carr, B. (2008). *Universe or multiverse?* University of London.
- Caviaro, J. L. (2010, 26 de agosto). 'Perfect Blue', la obra maestra de Satoshi Kon. *EspinoF*. <https://www.espinof.com/animacion/perfect-blue-la-obra-maestra-de-satoshi-kon>
- Crewe, D. (2022, 1 de noviembre). *Cinema science: into the multiverse*. *Metro Magazine*, (214), 94-99.
- García, G. (2020). *Análisis de "Perfect Blue"*. *Educar la mirada*. <https://www.um.es/educarlamirada/?cine=realidad-o-ficcion>
- Rodríguez de León, R. J. (2013). *Millenium Actress: una mirada en profundidad. Animación al rescate*, (3), 158-169. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1436>