

Entrevista a Satoshi Kon

por Rolando José Rodríguez De León*



Satoshi Kon

Siendo estudiante de Artes Visuales, Satoshi Kon inició su carrera como dibujante de cómic japonés (*manga*). Su destreza se demostraría al ganar el premio Tetsuya Chiba con su historia *Toriko* (1984). Trabajó como asistente de reconocidos dibujantes y animadores como Katsuhiro Otoma (*Akira*, *Steamboy*) y Mamoru Oshii (*Ghost in the shell*, *Patlabor 2*), quienes sin duda ejercieron influencia en su posterior carrera como director.

En 1997, comienza a trabajar en su *opera prima*, *Perfect Blue* en 1997, que refleja el inicio de lo que será uno de los lugares comunes del autor, la disolución de las fronteras entre la fantasía y la realidad. Ella recibirá tres premios internacionales

En el año 2001, después de una exhaustiva investigación, presenta su obra *Millennium Actress*, que se hace acreedora de tres premios internacionales y

uno en Japón. A partir de entonces es reconocido como un director a tener en cuenta.

Con su tercera película, *Tokyo Godfathers* (2003), Kon se aleja del binomio fantasía/realidad que caracterizó sus dos primeras creaciones y se enfoca en una historia, que en primer momento, podría parecer una fábula navideña; sin embargo, contiene profundos significados y protesta social. A pesar de su distanciamiento de sus obras anteriores, es galardonada con dos premios internacionales y uno nacional.

Con varias ideas en mente, retazos que ha ido guardando en la memoria, incursiona en el 2004 en una serie de televisión, *Paranoia Agent*. Con 13 capítulos de 25 minutos cada uno, Kon vuelve a sus raíces y presenta la fábula de una sociedad disfuncional cuyos ciudadanos están cargados emocionalmente y lo que comienza como una historia detectivesca, termina como un cuento sobrenatural y cíclico del que la humanidad –a menos que haga un cambio radical– no podrá escapar.

Es el año 2006, con tres películas, una serie de televisión y en los estadios finales de su cuarta producción para el cine, Satoshi Kon, conocido a nivel internacional prepara, sin saberlo, la que sería su última película, *Paprika*.

En agosto de ese mismo año, le solicitamos una entrevista que nos permitiera aproximarnos a su manera de pensar y a conocer su forma de crear, porque habíamos escogido su obra como objeto de investigación de la Tesis para optar al título de Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid.

Contactamos a la empresa Madhouse, su lugar de trabajo y por medio de un correo electrónico se iniciaron las indagaciones sobre la posibilidad de enviarle un cuestionario. En este proceso no se trató directamente con el director, sino con un colega –*Tony Izumi*– que hablaba inglés. Al explicar que la información

era para un trabajo universitario, con agrado recibimos la anuencia de Satoshi Kon para contestar nuestras preguntas y los datos comenzaron a fluir

Se redactaron unas diez preguntas que se fueron puliendo y reduciendo hasta quedar en seis porque su respuesta la considerábamos fundamental, pero sin olvidar que el entrevistado era una persona muy ocupada y su tiempo muy valioso. Una vez elaboradas se tradujeron al japonés y se enviaron por correo electrónico.

La respuesta tardó aproximadamente entre seis y ocho meses, pero en ella se apreciaba la disposición de Kon a responder a fondo e ilustrarnos abiertamente sobre su idiosincracia y, sobre todo, sus procesos creativos. Esta incluía una sorpresa, se nos envió un enlace para descargar una 'copia de trabajo' de Paprika, de forma que su análisis estuviese incluido en el trabajo final.

Tanto las preguntas y respuestas se tradujeron al español y se corrigió el estilo. Lo que llega a ustedes es el resultado final, disponible para que disfruten su lectura.

Desafortunadamente en agosto de 2010 el Japón y los amantes del cine de animación perdimos a un insigne creador: Satoshi Kon

Rolando José Rodríguez De León: La película *Millennium Actress* nos pareció una combinación poco usual de géneros del cine japonés como el *Kaiju Eiga*, *Chambara*, y *Jidai Geki* entre otros. ¿Tenía un objetivo expreso? ¿Confrontó dificultades o le generó fortalezas?

Satoshi Kon: Pienso que la película *Millennium Actress*, que es un collage de varios géneros, es muy novedosa no solamente entre las películas japonesas sino extranjeras también. Tuve en mente esta característica de la película desde el comienzo de la planificación. *Millennium Actress* nació de la siguiente frase: "Inicialmente parece ser la historia de su vida contada por la actriz ya

vieja que dominó toda una generación con su fama... pero gradualmente sus recuerdos se mezclan con los episodios de las películas en que ella actuó creando una historia llena de incidentes”.



Millennium Actress (Satoshi Kon, 2001)

Eso escribí en la primera anotación de ideas, y me parece que desde ese momento tuve la idea de hacer la película en forma de un catálogo que muestra la variedad de géneros. Cuando me pregunto si tuve algún objetivo específico para hacerla de esta manera, lo único que puedo contestar es que yo mismo quisiera ver una película de este tipo.

Por otro lado, “el collage de géneros” es solamente la forma externa o el modo de expresión de la película y no es su tema central. El motivo central que atraviesa toda la película es algo muy, muy sencillo: es “la búsqueda de la persona que amas”. Esto se estableció como la urdimbre y a ello se tejieron varios géneros como tramas.

Lo que sigue es que inmediatamente se enfrenta el problema del orden en el cual se van a introducir los diferentes géneros. De allí surgió la idea de hacer la

película como un reflejo de la historia japonesa. Pensé que si podíamos combinar el crecimiento de la protagonista, Chiyoko, con el desarrollo de la historia japonesa, podríamos elevar el concepto de *Millennium Actress* a un nivel más alto. Al mismo tiempo, el co-guionista, el Sr. Murai, planteó hacerla en forma de una reseña de la historia cinematográfica de Japón. Así, poco a poco se consolidaba el concepto de la película.

Creo que el objetivo fue muy bueno, pero lograrlo fue algo más difícil. La razón es que todo el personal, incluso yo mismo, éramos muy ignorantes de la historia de nuestro país. Reflexionando sobre eso ahora, pienso que el plan fue demasiado temerario. Por supuesto que los ciudadanos japoneses reciben los conocimientos generales que se enseñan en las escuelas, pero de lo que carecemos (los japoneses actuales) es de los sentimientos reales que deben fortalecer esos conocimientos. Esto es algo que está relacionado directamente con la historia japonesa.

Luego de la derrota de la Segunda Guerra Mundial, Japón se reestructuró como un país completamente distinto del que era antes. Si pudiera explicar este fenómeno en una sola frase, según mis propias experiencias, diría que Japón “se occidentalizó”, o de forma más concreta sería que Japón trató de “ser como los Estados Unidos”.

Entender este fenómeno es complicado. Desde antes de mi nacimiento, esta (occidentalización) fue la tendencia en Japón, así que analizar este fenómeno, se me hace difícil porque estoy tratando de entender los aspectos americanizados de mí mismo a través de una mente que ya está americanizada. Fue *Millennium Actress* donde tuve que enfrentar continuamente esta complicación, pero a la vez *Millennium Actress* fue el medio que me ayudó a entender el contenido de mi propia mente.

Durante la producción de *Millennium Actress* apareció la siguiente imagen en mi mente: en las habitaciones tradicionales del Japón se usan *tatami* para el

piso. El *tatami* es (una estera gruesa) de paja con hilo de cáñamo cuya superficie está cubierta con un tejido de juncos japoneses. El aire en el interior del *tatami* hace el efecto de aislante térmico, además absorbe la humedad (del cuarto) a través del tejido de juncos de la superficie. En otras palabras: el *tatami* respira. Este piso tradicional es ideal para el clima muy húmedo de Japón.

Sin embargo, en la posguerra, cuando se aspiraba a adoptar las costumbres de los Estados Unidos, frecuentemente la gente ponía alfombras occidentales encima de su *tatami*. Esto daba la apariencia de cultura occidental, pero al mismo tiempo la alfombra mataba la respiración del *tatami*.

“Poner alfombra encima del *tatami* tradicional para lograr tener una apariencia occidental”. Esta fue la imagen que apareció en mi mente, y representaba la “imagen de los japoneses”. Para decirlo de otra manera, es la actitud de eliminar los valores tradicionales y de modo superficial tratar de occidentalizarse. Una persona de tal tipo, es muy difícil que se interese en la historia y valores propios de su país.

Uno puede ver el *tatami* solamente atravesando la alfombra; de la misma forma sentí que yo “miraba” la historia y valores de mi propio país a través de un filtro occidental. Producir *Millennium Actress* pretendía quitar al menos una parte de la “alfombra occidental” que estaba en mi mente para ver si era capaz de encontrar el Japón verdadero. Por supuesto, no es posible, ni necesario quitar la “alfombra” por completo, pero siento que a nivel personal la mayor cosecha de la producción de *Millennium Actress* fue haber tomado conciencia de esta situación.

RJRDL: La diferencia en el trabajo de dirección de películas de cine y de una serie de TV ¿lleva consigo aprendizajes nuevos o experiencias que desee compartir?

SK: Básicamente mi propósito es hacer una “obra divertida”, y no me importa si es para televisión o cine. Pero una obra de cine tiene menos aprietos de presupuesto o programación, lo que ayuda al productor a tener más claro su propósito y por tanto hacer una obra con más precisión, así que por ello prefiero la película, aunque la producción de cine tiene la desventaja de tomar más tiempo en comparación con la televisión.

La decisión de hacer una obra de televisión o una de cine depende de la idea de la obra, porque cada idea tiene una característica que le conviene más a un medio que a otro. La serie de televisión que dirigí fue solamente los trece episodios de *Moso Dairinin* (Paranoia Agent), pero desde antes de producirla era consciente de que el ambiente de la producción televisiva es severo. En aquel entonces no tenía ninguna necesidad de meterme en la tremenda dificultad de producir una serie de televisión. Lo que tuve fue un gran interés, pero, honestamente, para mi carrera personal no era algo necesario y no habría perdido nada si no la hubiera hecho. Sin embargo, poniéndome a mí mismo a un lado, en nuestro equipo de producción analizamos los problemas de la industria a mediano y largo plazo y llegamos a la conclusión de que debíamos hacerla. Para decirlo en pocas palabras, el problema real fue la falta de recursos humanos.

Hasta entonces nuestro equipo de producción trabajaba eficientemente con un presupuesto nada abundante, así que hicimos todo lo posible para evitar los despilfarros pero tratando siempre de mejorar la calidad de la película. La consecuencia es la reducción del personal, porque uno está forzado a tomar la actitud de “no se necesita personal que no sea diestro”. Esto es algo lógico y para cualquier persona el ideal es producir con personal diestro solamente, pero entonces surge el problema de ¿dónde se forman personas diestras?”

Cuando hablo de “personas diestras” quiero decir personas que son apropiadas para nuestro equipo de producción en la realización de nuestra película. Seguramente hay muchas personas diestras de otro tipo, pero que no son

adecuadas para nosotros. Además, las personas diestras que han venido trabajando con nosotros en múltiples ocasiones, por supuesto ya tienen más años y reciben un mayor salario; el volumen de trabajo que se puede hacer disminuye, se hace difícil cambiar su manera de pensar o sus ideas son repetitivas. Entonces, con la meta de descubrir y formar nuevos recursos humanos, decidimos producir una serie de televisión, que es menos exigente que el cine, ya que aun las personas que no son diestras para el cine pueden participar en la producción televisiva.



Moso Dairinin (Paranoia Agent, Satoshi Kon, 2004)

El personal talentoso que conocí como resultado de la producción de *Moso Dairinin* fue muy poco, unas pocas personas; de todos modos creo que fue bueno realizar una serie de televisión. Aunque no trabajaron conmigo después de la producción de *Moso Dairinin*, parece que hubo personas que pulieron sus habilidades a través de esa producción, así que desde la perspectiva de la

industria, opino que también fue positiva.

Dije anteriormente que para mi carrera personal no tenía mucho significado la producción de esta serie, pero una vez que decidimos producirla, busqué agresivamente la forma en que pudiera tener significado para mí. Por ejemplo, el orden del guion, montaje y sonido, en el caso de la producción de cine, esto puede tomar de dos a dos años y medio, y durante este período solamente una vez se pueden experimentar los trabajos de guion, montaje y sonido; en cambio, para la serie de televisión en menos de un año se pudieron experimentar estos trabajos trece veces.

Hasta el momento de la producción televisiva yo tenía en mi haber solamente tres películas, es decir, que tuve solamente tres ocasiones de trabajar con guion, montaje y sonido y en cada una sentí profundamente mi falta de experiencia. Por lo tanto, la producción de *Moso Dairinin* para mí fue un gran entrenamiento y estímulo, pues debía desarrollar la idea (de la serie) en el momento de hacer el guion; además aprendí muchas cosas en el montaje, tales como la manera de abrir espacios o mantener el ritmo. También tuve que pensar mucho sobre la pos-grabación, música, el concepto del doblaje, cómo expresar mis direcciones y cómo transmitir la imagen. Fue muy interesante porque en la serie de televisión el tiempo desde concebir la idea y darle forma hasta perfeccionarla es más corto, lo cual permite la retroalimentación de una variedad de cosas en la producción.

RJRDL: ¿Prevé cambios en el futuro en cuanto al intensivo uso del 3D y al CG en la animación japonesa?

SK: Opino que el uso de 3D y CG seguirá expandiéndose más y su modo de uso se va a desarrollar. Es el pronóstico de que la situación actual va a acelerarse. De verdad, no sé si en el futuro habrá un cambio no solamente de la cantidad, sino también un gran cambio en la calidad (de estos medios).

Como se hace actualmente en los Estados Unidos, seguro que en Japón también habrá anime de uso completo de 3DCG en el futuro. Desde el punto de vista del costo de producción y el problema de recursos humanos, pienso que el *anime* de 3D completo va a seguir extendiéndose, mas no creo que el *anime* de 2D (*anime* de dibujo manual) vaya a ser rechazado completamente en Japón como lo fue en los EE.UU. La razón es que hay una gran diferencia entre la manera de percibir imágenes en Japón y la de occidente (Estados Unidos y Europa), y por supuesto debe haber una causa. Básicamente, en los diseños occidentales se muestran las tres dimensiones del objeto a través de las sombras creadas por la cantidad de objetos, la masa o profundidad; aunque en Japón también se aprenden estos principios fundamentales de dibujo, y yo mismo entrené con estas técnicas, a los japoneses les gustan más las imágenes tradicionales de Japón, como representan el *ukiyo-e*, donde se delimita el contorno del objeto con una línea. Aunque es mi impresión, creo que no es un análisis muy equivocado.

Para la manera occidental de percibir imágenes, es apropiada la 3D que crea las tres dimensiones a través de tres ejes de coordenadas, para la manera japonesa la 2D es suficiente. En mi opinión, la razón por la que el desarrollo de la cultura *manga* en Japón tomó un camino distinto está basada, en parte, en nuestra diferente manera de percepción. Los personajes de *anime* y *manga* de Japón muchas veces no tienen una tridimensionalidad completa. Aunque el personaje no presenta una forma coherente en tres dimensiones, me parece que a lo que se le da importancia es que la cara del personaje siempre muestra “el carácter” de ese personaje. Es decir, “si la cara del personaje le da la misma impresión (al lector), no importa que la forma de su cara cambie con cada ángulo”, o sea se ignora a propósito la congruencia de las tres dimensiones para crear una cara que siempre da la misma impresión.

Pienso que esa es la manera de construir el carácter del personaje, pero no se puede hacer esto con la 3D. En verdad, los personajes de *manga* hechos en

tres dimensiones, por ejemplo para los juegos de video, hacen que se sienta algo extraño al verlos en 3D. La razón por la que en Estados Unidos se tiene éxito con sus personajes de tiras cómicas en tres dimensiones es que su manera de percibir las imágenes es distinta.

Nuestro *anime* nació del piso creado por los *mangas* que se desarrollaron en forma extraordinaria y están ampliamente enraizados en Japón, tanto es así que actualmente la animación de los *mangas* es cosa común y corriente. A la gente le gustan los *mangas* de 2D, así que seguramente se seguirá haciendo *anime* con dibujos manuales, aunque puede ser que su número disminuya. Esto no implica que niegue el *anime* de CG o 3D, pues en las obras que dirijo combino una variedad de técnicas. Es más deseable que dos técnicas que representan distintos valores y sabores, como el CG y dibujo manual, estén juntas en la misma imagen sin crear percepción de extrañeza. Es igual que el mundo actual donde es más deseable que pueblos con diferentes idiomas, colores, religiones y formas de gobierno, convivan en el mismo planeta Tierra. Aunque, en el mundo real, me parece que los conflictos y desacuerdos son cosa de cada día.

Mi manera de pensar es que no quiero que se use una sola forma de expresión, por ejemplo que todo *anime* se haga solamente en forma de 3DCG. En lo que a mí concierne, no pienso hacer un *anime* de solamente 3DCG. La técnica de “dibujar imágenes a mano” que aprendí y pulí gracias a muchos años de experiencia no es algo que pueda ser reemplazado por nuevas técnicas, y mirándolo objetivamente pienso que es algo valioso. Quiero efectivamente seguir usando esta técnica en el futuro.

RJRDL: Cuando desarrolla sus guiones ¿le asigna importancia a la reacción del público japonés, del internacional o de ambos?

SK: Pienso que los dos son importantes. Por supuesto, analizo mucho cómo (la obra) afectará al público japonés, o sea a los japoneses como yo, y cómo

reaccionarán porque están más cerca de mí; al mismo tiempo, estoy pensando también en qué partes van afectar a las personas extranjeras y cuáles no. No se los puede reunir a todos bajo una sola palabra: “extranjero”, tengo que pensar en cada país individualmente, por ejemplo: la reacción en Estados Unidos, en Francia, en Corea, etc., aunque se hace difícil pensar en los países a los que uno nunca ha ido. Cuando uno va a la presentación de su película en un festival de cine, se pueden ver las caras de la audiencia que vino a ver nuestra película y esto nos facilita imaginar (las reacciones) en la producción de la próxima (obra). Por ejemplo, esto es lo que ocurre: “Esa mujer que vino a ver la presentación de *Millennium Actress* en Sitges, España, ¿va a reír en esta presentación de *Tokyo Godfathers*? o, “Ese hombre que vino a ver la presentación de *Tokyo Godfathers* en Nueva York, ¿va a sorprenderse en esta presentación de *Paprika*?”



Páprika (Satoshi Kon, 2006)

Reflexiono sobre estas cosas mientras dibujo el contenido de las imágenes. Durante la producción de la película, me divierte conversar mentalmente con la audiencia de mi imaginación, sea extranjera o de Japón. Sin embargo, la audiencia número uno que yo imagino es “la persona que debe existir en algún

lugar que es como yo”. Es con esta persona que trato de comunicarme en la producción, buscando cómo transmitirle mejor mi idea.

Ante esta pregunta, “¿cuánto toma en cuenta usted a los extranjeros en la producción de su película?”, contesto que debido a las películas que hicimos anteriormente, soy consciente de que una vez que terminemos la producción probablemente será presentada en el extranjero; no obstante, nunca busco hacer la película más entendible para los extranjeros o no incluir algún contenido porque solamente lo van a entender los japoneses. En realidad siempre estoy tratando de estar consciente del espacio y época en que vivo, es decir, “estoy haciendo este tipo de cosas porque este es el Japón actual en que vivo”.

RJRDL: ¿Cómo influye en la calidad del producto final la parte del trabajo de animación que se ha hecho en el extranjero?

SK: No es reciente que se haya comenzado a solicitar una parte de la producción en el extranjero (especialmente Corea y China); desde hace más de 20 años se está haciendo. No se puede decir que la calidad del *anime* japonés haya empeorado o súbitamente mejorado en comparación. Anteriormente se pensaba que la calidad de trabajo era mejor en Japón, pero actualmente el de Corea ha mejorado bastante, y al mismo tiempo el de Japón ha estado bajando, así que ya no hay una gran diferencia entre los dos.

A quien sea que se le solicite el trabajo, si uno quiere que sea bueno o lograr un resultado nítido, no hay otra opción que invertir más tiempo y dinero. Después de todo, no hay una división aproximada entre extranjeros y nacionales, más bien es una cuestión de la habilidad (capacidad) que tenga la persona a quien se le encarga (el trabajo). Eso sí, si se le pide a una persona con habilidad, hay que preparar la remuneración apropiada, es algo muy obvio.

Si uno quiere hacer algo de buena calidad en cualquier época, el trabajo de nivel promedio no va a ser suficiente. Obviamente, se denomina algo “de alta

calidad” porque es mejor que el promedio. Para hacer algo mejor que el promedio, hay dos maneras: la primera es hacerlo solamente con personal que tenga habilidades mejores que el promedio, la otra es que el personal con habilidades potencie a los del nivel promedio. Personalmente pienso que esta última es realmente la mejor manera de hacerlo.

Si se consigue personal que sea mejor que el promedio de la industria, dentro del equipo el promedio será más alto (que el de la industria). Al fin, algunas personas de alto nivel del equipo van a optimizar el nivel de trabajo de los demás, porque las personas con habilidad siempre van a tratar de hacer algo de mejor nivel, por algo consiguieron su habilidad desde el principio.

Así que, tanto en el pasado como en el futuro, mientras haya un cierto porcentaje de personas con habilidad en el equipo, no importa a quién se le solicite el trabajo, aparecerán obras de buena calidad, pero la realidad de la industria de *anime* es que no está desarrollando personas con habilidad. Es sencillo seguir produciendo *anime* de espíritu infantil, pero me parece que no es muy prometedor el futuro de la clase de *anime* que yo deseo.

RJRDL: Recientemente el gobierno japonés está utilizando el *manga* y el *anime* como embajadores culturales. ¿Cuáles son sus sentimientos como cultor de estas expresiones culturales? ¿Recomendaría estrategias para América Latina?

SK: Mi sentimiento general es que no hay nada bueno cuando el gobierno u organizaciones públicas intervienen, aun aparte de los géneros de *anime* y *manga*. Paradójicamente, *Paprika* es una película que corría el riesgo de no producirse si no hubiera sido por el subsidio del Departamento de Cultura, por lo tanto mis pensamientos referentes a este tema son un poco confusos.

Posiblemente será ofensivo decirlo de esta forma, pero no puedo imaginar que haya otro motivo que no sea la mera promoción económica; el hecho de que

una organización pública invierta dinero en una cultura joven, como lo son el *anime* y el *manga*, no es porque la organización pública esté tratando al *anime* y *manga* como algo cultural pues los reconoce como una cultura, sino solamente porque ve que [el *anime* y el *manga*] “están siendo aceptados en el extranjero” o piensa que “pueden ser nuevos artículos de exportación.”

Por supuesto, la economía es algo muy importante y no es nada malo captar el interés por este motivo, pero hay que estar consciente de que el *anime* y el *manga* existen no solamente por su elemento económico, sino que incluyen muchos elementos culturales y artísticos y por ello es lógico que se designen como embajadores culturales de paz. Pero no puedo borrarle la impresión de que la intención es únicamente por su efecto económico.

Si se enfatiza solamente el elemento económico entonces lo próximo que va a suceder es: “Son buenos *animés* solamente aquellos que venden bien”.

No puedo estar de acuerdo con esto. Por lo tanto, deseo producir una película que tenga contenido cultural; además podrá producir un efecto económico, pero esto no es algo que se pueda hacer a voluntad. Por ello, estoy trabajando para que la película tenga un resultado económico que por lo menos cubra el presupuesto para la próxima obra.

Al final, referente a la pregunta “¿recomendaría estrategias para América Latina?”, igual que nunca he pensado en una “estrategia para Estados Unidos”, “estrategia para Asia” o “estrategia para África”, tampoco tengo una “estrategia para América Latina”. Más bien me gustaría que se me enseñe ¿qué es lo que las personas del mundo latino (aunque no se puede hablar por todas) quieren ver?

* Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad y Master en Síntesis de Imágenes y Animación por Ordenador. Catedrático de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá. Investigador de animación, con dos libros publicados, *El cine de animación en Japón* y *26 años de anime en Panamá*, además de diversos artículos en revistas internacionales. E-mail: rolando_jose@cableonda.net