

El Colegio de México

LA REPRESENTACIÓN DE LOS SUEÑOS POR MEDIO DE LA ANIMACIÓN  
JAPONESA: PAPRIKA DE KON SATOSHI

Tesis presentada por  
MARÍA VARGAS JIMÉNEZ  
en conformidad con los requisitos  
establecidos para recibir el grado de  
MAESTRIA EN ESTUDIOS DE ASIA Y ÁFRICA  
ESPECIALIDAD JAPÓN

Centro de Estudios de Asia y África

2015

# ÍNDICE

<b>PREFACIO</b> .....	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>1. LOS SUEÑOS: LA INSEPARABILIDAD DEL SUEÑO Y LA VIGILIA</b> .....	<b>12</b>
COAGULACIÓN DEL CUERPO Y LA MENTE.....	14
<i>El monje Myōe</i> .....	16
<i>El escritor Shimaō Toshio</i> .....	20
<b>2. EL MEDIO ANIMADO</b> .....	<b>26</b>
LA ANIMACIÓN JAPONESA .....	31
<i>Los personajes en el anime</i> .....	32
<i>Tratamiento de la imagen</i> .....	33
<i>Las películas animadas en Japón</i> .....	34
EL ANIME Y LOS SUEÑOS.....	38
<b>3. LA NARRACIÓN DE UN SUEÑO: EL SUEÑO QUE SE ESCRIBE Y EL SUEÑO QUE SE ANIMA</b> .....	<b>42</b>
SOBRE EL AUTOR Y EL DIRECTOR DE <i>PAPRIKA</i> .....	44
<i>Tsutsui Yasutaka</i> .....	44
<i>Kon Satoshi</i> .....	53
EL SUEÑO QUE SE ANIMA.....	56
ASPECTOS NARRATIVOS, LA DIRECCIÓN Y EL TRABAJO EN <i>PAPRIKA</i> .....	59
<i>Enlazar una escena con la otra</i> .....	59
<i>Desconocimiento del final</i> .....	60
<b>4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA</b> .....	<b>62</b>
EL SUEÑO QUE REPRESENTA LA ANIMACIÓN DE <i>PAPRIKA</i> .....	65
<i>Naturaleza del sueño animado</i> .....	67
¿CÓMO SABER SI SE ESTÁ SOÑANDO? PRIMERAS ESCENAS DE LA PELÍCULA .....	70
EL NARRADOR EN EL FILM.....	75
SUCESIONES ENTRE EL SUEÑO Y LA VIGILIA, ESTRUCTURA DE LO NARRADO EN <i>PAPRIKA</i> .....	78
SOBRE LOS PERSONAJES .....	82
<i>¿Quién es Paprika?</i> .....	84
LAS ESCENAS FINALES.....	87
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>90</b>
<b>LISTADO DE IMÁGENES</b> .....	<b>96</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>121</b>

*Desde que no pienso  
la realidad  
como realidad,  
¿qué razón podría tener  
para pensar los sueños como sueños?*

—Saigyō

## PREFACIO

Soñar es importante para la vida; pero se nos olvida cuánto. Soñar en todo sentido, en todo momento. Se trata de una operación mental espléndida, cuando soñamos damos un repaso a nuestros días, a los hechos cotidianos; a nuestros deseos; a la ficción. A veces, en el sueño pronosticamos el desarrollo de situaciones estresantes; otras, damos cara a los retos de los cuales nos debemos de sobreponer.

Pareciera que soñar está pasado de moda. Nuestra época no admite soñadores, mucho menos a los analistas del sueño. Es como si ya hubiéramos olvidado que el siglo que acaba de concluir contuvo su propia revolución científica y epistemológica en el establecimiento de las teorías freudianas acerca de la existencia del inconsciente y que los sueños (manifestaciones del inconsciente), una vez reconocidos dentro de esta nueva estructura de la mente, han sido parte fundamental de una transformación radical e inigualable en la concepción del sujeto humano.

Este estudio provee un análisis detallado de las formas en las que el sueño se representa y se articula como un fenómeno cultural en Japón. Así, tiene como objeto de estudio al sueño dentro de un contexto específico: la animación japonesa.

La naturaleza del sueño es efímera, sombra de los hechos materiales inconclusa y esquiva. El arte y las formas de representación del sueño han pretendido asir la impermanencia en éste y construir un receptáculo que mantenga al mundo onírico en un mismo lugar, un espacio visible que nos aproxime a su comprensión. El anime no es una excepción.

En Japón, el mundo de los sueños y el mundo de la vigilia son uno mismo<sup>1</sup>. De tal forma, el sueño y algunos conceptos clave en la estética japonesa son congruentes en la medida en que los valores indígenas —honrados y cultivados con el paso del tiempo— se integran como una simbología persistente en el imaginario colectivo, en el mundo representacional. Así, el sueño representa una forma privilegiada para acceder a los contenidos ocultos de la experiencia humana.

En los estudios culturales, el análisis de los mitos y leyendas se equipara al de los sueños porque ambos hablan del pensamiento filosófico, de las preocupaciones estéticas como fenómeno simbólico. Por ejemplo, los conceptos que conforman la estética japonesa aluden a ideas metafísicas<sup>2</sup>, lo cual es particularmente conveniente para las representaciones del sueño porque se crea una realidad por sí misma, de la cultura, de su naturaleza. Por tanto, el sueño es una cosmovisión panteísta, su representación requiere de la comprensión y alusión a fenómenos complejos de la existencia humana y su relación con el mundo físico e intelectual.

En el desarrollo de esta exposición veremos que la animación japonesa se ha conformado como un medio al que le son inherentes diversas convenciones culturales y características técnicas que articulan un receptáculo sólido para la representación de los sueños. Como objeto de

---

<sup>1</sup> A decir verdad, no sólo en Japón sino en cualquier otra parte: el mundo de los sueños y el mundo de la vigilia son uno mismo en la medida en que la experiencia individual es incapaz de separarles. El hombre es incapaz de vivir sin dormir.

<sup>2</sup> Por ejemplo, el *mono no aware* (物の哀れ), la sensibilidad hacia la impermanencia de la belleza y el placer. El significado del concepto *mono no aware* es complejo y ha cambiado con el tiempo pero, básicamente, refiere un “pathos” o conciencia de las “cosas” (*mono*) derivado de su fugacidad. Es decir, la belleza se concibe en cuanto es y dejará de ser, tanto en los objetos inanimados como en los seres vivos, y se hace alusión a lo que está más allá del plano físico. El teórico literario Motoori Norinaga (本居宣長) (Matsuzaka, provincia de Ise; 21 de junio de 1730 – Matsuzaka; 5 de noviembre de 1801) trajo la idea del *mono no aware* a la vanguardia de la teoría de la literatura con sus estudios sobre la *Historia de Genji* (*genji monogatari*, 源氏物語) (principios del siglo XI, período Heian), en los cual presentó este fenómeno como tema central de la novela. El *mono no aware* refiere una profunda sensibilidad hacia las dimensiones emocionales y afectivas de la existencia en general. Véase *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, “japanese aesthetics” (Parkes, 2011).

estudio, en concreto, se analizará la película animada *Paprika*, del director Kon Satoshi<sup>3</sup>. La selección de esta obra se debe a: 1) Su temática principal son los sueños, por tanto, cumple con las condiciones que establece esta investigación, se trata de una representación de los sueños en la animación japonesa. 2) La película *Paprika* está basada en una novela titulada bajo el mismo nombre, por tanto, hay dos formatos o medios de representación para una misma historia: el formato animado y el formato literario. Es de esperarse que, al hacer una observación comparada entre la representación de los sueños en la película animada y en la novela, las observaciones y conclusiones de este trabajo se vean enriquecidas.

---

<sup>3</sup> En Japón, el apellido precede el nombre de las personas. A partir de aquí nos apegaremos a dicho ordenamiento. Todos los nombres japoneses están escritos con el apellido por delante. En este caso, Kon es el apellido y Satoshi el nombre.

## INTRODUCCIÓN

La animación japonesa —o anime<sup>4</sup>— ha sido objeto de numerosos análisis académicos, principalmente, en respuesta al impacto, influencia y distribución alrededor del mundo<sup>5</sup>, sin embargo, muy pocas veces se ha señalado con puntualidad cuáles son las posibilidades únicas de representación del medio animado y cómo es que la animación japonesa resulta tan diferente de cualquier otra forma visual, hasta el extremo de constituir un género por sí misma. Además, al representar ciertos fenómenos visuales, como los sueños, resulta escaso lo que se ha dicho sobre la forma en que el ojo animado puede ver y conceptualizar la experiencia humana<sup>6</sup>.

Al igual que el cine, la animación es un objeto que se realiza, que existe en el tiempo y en la percepción del espectador. Entonces, para su estudio, la animación debe de ser vista como un objeto y una acción. Se trata de un fenómeno integral y mutable a la vez, un objeto que se transforma en la experiencia del espectador. Llevar a cabo un análisis en el que la animación es concebida como una acción, podría ser el cambio de enfoque necesario para vincular su lenguaje visual con el sentido animista en la imaginación del espectador<sup>7</sup>, lo cual, curiosamente, coincide con la característica estética mejor desarrollada y particular de la animación: recrear en tiempo y forma la vida de aquello que no tiene vida propia. Como la realidad del sueño.

---

<sup>4</sup> Fuera de Japón, el término *anime* hace referencia a todo tipo de animación hecha en ese país (Richmond, 2009, p. V). Dentro de Japón, la palabra anime hace referencia a todo tipo de animaciones hechas alrededor del mundo, incluidas las propias. Se dice que la etimología de esta palabra proviene del término inglés “animation”, el cual, en japonés, se escribe como アニメーション (animēshon) y del cual la forma abreviada es アニメ (anime).

<sup>5</sup> Véase: Napier, 2007. Susan Napier es profesora de estudios japoneses en la Universidad de Tufts; egresada de Harvard. Es especialista en literatura japonesa moderna, pero desarrolló un fuerte interés por el manga y el anime en la década de los noventa. En el 2001, publicó el primer gran libro académico, en inglés, sobre anime. Napier es una reconocida crítica de anime y manga con énfasis en estudios culturales y de género.

<sup>6</sup> Al respecto, como se verá más adelante, sostengo que el medio animado ha demostrado tener una gran eficacia en la representación de lo ficticio ante las limitaciones materiales de la cámara cinematográfica. Por supuesto, esto no quiere decir que las formas realistas queden excluidas del medio.

<sup>7</sup> Por sentido animista entiéndase la acción psicológica de animar, de otorgar vida a los objetos que no la tienen.

En esta investigación, parte del análisis versará sobre la estética y sustancia del anime *per se*, de su condición de género totalizante, de su estilo ideal —el cual guarda un sistema propio de convenciones culturales y narrativas únicas en el mundo—, y de su funcionalidad por encima de otras formas de representación visual, todo en relación con la representación de los sueños.

En general, el contenido de las páginas subsecuentes conforma un amasijo de intereses bastante fortuito: por un lado, Tsutsui Yasutaka, el autor de *Paprika* (1993), tiene estudios en psicología freudiana y junguiana, en surrealismo, y es conocido como el “gurú de la metaficción”. Tsutsui dice: “En la vida real, ficción y realidad no se entremezclan, pero en el mundo literario yo creo que no se diferencian. Por eso, como forma de vincular la ficción y la realidad, pensé en introducir los sueños. Y con ese tema de fondo he escrito muchísimas obras.” (Tsutsui, 2010, p. 174) De tal suerte, Tsutsui puede ser considerado especialista en la representación de los sueños.

Por el otro lado, Kon Satoshi<sup>8</sup>, director de *Paprika* (2006), la película animada, pensaba que la gente vive en múltiples realidades —la televisión, el internet, los sueños, el reino de la memoria, etc.— y, en consecuencia, enfocó su trabajo como director de animación en hacer visibles formas de pensamiento no lineales (Osmond, 2010). La obra de Kon Satoshi se caracteriza por lo difusa que es la frontera entre la realidad y el sueño<sup>9</sup>, o entre la realidad y la ficción. Además, sus personajes son especialmente complejos debido a que Kon ponía mucha atención a la hora de retratar su perfil psicológico. En las películas de Kon se puede ver aquello que ocurre en la mente de los personajes, razón por la cual distinguir entre las escenas reales (de acuerdo con la lógica interna de la historia), de las que son imaginadas por los personajes, es una

---

<sup>8</sup> Kon Satoshi falleció el 24 de agosto de 2010, lo cual explica la conjugación verbal de los párrafos que hablan acerca de su vida y obra.

<sup>9</sup> Susan J. Napier acerca de Kon Satoshi: “Él amaba jugar con la audiencia, burlarse de la audiencia. Él puede mostrar una cosa y después hacer que te des cuenta que no estás viendo lo que crees que estás viendo. Él amaba jugar con los sueños, jugar con la frontera entre lo real y lo fantástico.” (Scott, 2010) Traducción propia.

labor ardua. Así, el espectador de las películas de Kon tiene que entender que, si determinados eventos sucedieron o no “verdaderamente”, igual son capaces de afectar a los protagonistas porque ocurrieron en su cabeza. Lo importante no es saber con exactitud qué ocurre en las historias de Kon, sino reconocer el peso de las realidades alternativas que afectan la percepción del mundo.

Entonces, la relación entre Tsutsui y Kon no es exclusiva del trabajo que implicó la adaptación de *Paprika* al cine animado, desde tiempo atrás, cada uno había demostrado su inclinación por las historias que amalgaman ficción y realidad. Por si fuera poco, en *Paprika*, la novela, Tsutsui escribió que los sueños son como las películas:

—Ha sido un sueño muy corto. ¿De verdad puedes saber algo analizándolo? —dijo mientras se vestía con parsimonia.

—¡Por supuesto! Ya sé que ha sido breve, como suelen serlo los de la fase REM, pero contienen información condensada. Es como ver un cortometraje experimental. Los matinales duran una hora más o menos y se parecen más a una película de acción o de entretenimiento. (Tsutsui, *Paprika*, 2011, p. 43)

Por tanto, la película *Paprika* es congruente con la novela al respetar la idea original y la temática de los sueños pero, además, el film guarda una correspondencia especial con el discurso novelístico porque *los sueños son como las películas*. *Paprika* de Kon Satoshi es la representación de los sueños, en fondo y forma, de la *Paprika* de Tsutsui.

En vista de que el medio animado trae consigo un conjunto de posibilidades y convenciones paralelas al movimiento y la percepción<sup>10</sup> y que las estructuras narrativas determinan el modo en que experimentamos las historias: ¿es posible que las diferencias entre el

---

<sup>10</sup> Véase el concepto de *animetism* (Lamarre, 2009). Según Lamarre, las técnicas de animación tienen una implicación directa con la forma en la que la tecnología es percibida y, por ende, con aquellos objetos y escenarios que observamos a partir de una pantalla.

formato literario y el formato animado den cuenta de diferentes tipos de sueños o de alguna cualidad del sueño representado exclusiva de la animación japonesa? Ya que en esta tesis se hablará de las posibilidades de representación del medio animado, lo justo es preguntar qué tipo de conocimiento trae consigo la representación del sueño en el anime.

En el Capítulo 1 se hablará del sueño. Como punto de partida, es necesario delimitar la idea del sueño japonesa —aunque sea en términos generales— y señalar algunas características históricas de la representación de los sueños en Japón, la forma en que se les concibe y las explicaciones que se han formulado en torno a ellos. El reconocimiento de la inseparabilidad del sueño y la vigilia es una de las características más notorias en las representaciones japonesas del sueño; o sea que, las imágenes vistas en el sueño, a pesar de ocurrir mientras el cuerpo duerme, nunca están exentas de realidad. Así, el sincretismo entre el mundo de los ojos abiertos y el mundo de los ojos cerrados es un distintivo del pensamiento japonés. Como ejemplos se describen los casos del monje Myōe y del escritor Shimaō Toshio, quienes, en diferentes épocas llevaron a cabo una búsqueda muy similar: la comprensión de la vigilia en mancuerna con los sueños. Ambos personajes históricos sirven como pauta introductoria para la característica fundamental del sueño representado en Japón: su relación inseparable con la vigilia.

El Capítulo 2 se centra en qué es la animación japonesa y en cómo hace frente a la representación visual del sueño.

Posteriormente, en el Capítulo 3 se analizarán aspectos constitucionales en la escritura y animación de *Paprika*; se profundizará en los recursos visuales y técnicas de animación utilizadas por Kon Satoshi y, a la par, se harán comparaciones con el formato literario, es decir, con la novela de Tsutsui Yasutaka. El objetivo de este capítulo es observar qué sucede con las imágenes oníricas que se animan y con las que se escriben.

Finalmente, en el Capítulo 4 se presenta el análisis de *Paprika*, la película animada. En especial se hará énfasis en el tipo de sueño representado y la naturaleza de ese sueño; también se hablará del narrador en el film, la estructura narrativa y la construcción y desarrollo de los personajes animados.

Esta investigación, al tratarse de un estudio visual, abarca todo el espectro de manifestaciones culturales: el arte, la publicidad, el cine, la fotografía, la televisión, el espacio, etc. Asimismo, no pretende establecer una genealogía ni evocar rígidos límites disciplinarios, por el contrario, se sirve de diversas fuentes y recursos relacionados con el tema en cuestión. Así, lo primero que se hizo fue buscar información sobre la concepción del sueño en Japón; he ahí el motivo por el cual aparece la figura del monje Myōe, reconocido mundialmente como la primera persona que llevó un diario de sueños. Siendo éste último un caso tan determinante para la historia de Japón, no resultó difícil encontrar similitudes con autores y obras posteriores, en especial por la relación ideológica que todas comparten con el budismo. En cuanto al estudio de la animación japonesa, la historia del anime de Richmond y los estudios cinematográficos de Chatman fueron fundamentales; de igual manera, las múltiples publicaciones de Susan Napier al respecto. Por supuesto, llegado el momento de analizar *Paprika* —tanto la novela como el film— la opinión de Tsutsui y Kon fue consultada en la medida de lo posible.

# 1. LOS SUEÑOS: LA INSEPARABILIDAD DEL SUEÑO Y LA VIGILIA

“...nunca se verá en sueños nada concerniente a cosas por las que no se siente preocupación...”

“...para los sujetos del sueño son más peligrosas las cosas vistas que concuerdan con la naturaleza que las que son discordantes...”

Artemidoro, *La Interpretación de los Sueños*

El español propicia varias definiciones para la palabra sueño<sup>11</sup>. En este caso ocupamos de aquella a la que hizo alusión Sigmund Freud en *La interpretación de los sueños* al indicar que estos son el camino principal para conocer las actividades de la mente inconsciente (Freud, 1979). Entonces, por sueño, se entenderá aquella sucesión de imágenes, recuerdos, sensaciones e historias que ocurren cuando se está dormido, en la mente inconsciente. O, como diría María Zambrano, el soñar como la manifestación primaria de la vida:

...los sueños (son) una especie de prehistoria de la vigilia, muestran la contextura metafísica de la vida humana allí donde ninguna teoría o creencia puede alcanzar, en una forma rudimentaria y aun monstruosa, en privación y en exceso, en la importancia del sujeto y de su correspondiente conciencia, casi como antes de haber nacido. Pues el sujeto está privado de lo que el nacimiento da ante todo, aún antes que conciencia: tiempo, fluir temporal. (Zambrano, 1992, p. 3)

Zambrano, en consecuencia, dice que el sueño es un fenómeno primario que consta de particularidades únicas:

---

<sup>11</sup> La Real Academia Española atribuye por lo menos seis diferentes definiciones para la palabra sueño. Entre ellas están el acto y las ganas de dormir; algo que carece de realidad o fundamento, un anhelo, deseo o proyecto; y, finalmente, el acto de representar y las cosas representadas (sucesos o imágenes) que ocurren en la fantasía de alguien mientras duerme. (1992, p. 3)

...ante todo porque no es necesario practicar la *epoje* acerca de la creencia en la realidad. Tratándose del mundo del sueño hay que esforzarse más bien en lo contrario, en concederles realidad, la suya, pues que nos enfrentamos con él desde la vigilia, en la cual aparecen destituidos para la conciencia que los rechaza o simplemente los descalifica. (Zambrano, 1992, p. 5)

Pero lo que pareciera un problema al final no lo es, ya que, cuando tratamos de otorgarle realidad al sueño, debemos terminar por admitir que la realidad que hay en ellos es propia de una parte de la vida. Aún dentro del sueño mismo es posible señalar los elementos de realidad que hay dentro de él. En los sueños hay “realidad en el sentido de realidad sin más, como se da en la vigilia, y realidad en el sentido absoluto, real sin discernimiento alguno.” (Zambrano, 1992, p. 6)

Con el sueño en mente, con las formas oníricas haciendo presencia en las reflexiones de la vigilia todo cambia. La pregunta es legítima: ¿el mundo es sueño o representación?

El nombramiento del inconsciente y de los sueños como sus emisarios abrió la posibilidad de entender al sujeto como una entidad escindida entre dos regiones de sí misma, una consciente y otra inconsciente. Esta división se asemeja a la típica disociación occidental entre hombre y naturaleza, no obstante, a continuación veremos cómo para ciertos autores japoneses el sueño no es fractura, sino *continuum*. Lo glorioso, lo estúpido, lo cotidiano, lo atemporal, lo divino y el sinsentido conviven hombro con hombro. Del sueño a la vigilia y de la vigilia al sueño.

## COAGULACIÓN DEL CUERPO Y LA MENTE

Como en muchos otros ámbitos en los que lo japonés difiere, el ámbito de los sueños también conlleva un enfoque propio,<sup>12</sup> autónomo y diferente.

De Japón se dice que durante su época medieval la línea divisoria entre consciente e inconsciente era muy sutil, muy delgada<sup>13</sup> (Kawai, 1995, p. 10). Tanto los sueños, como la vigilia, eran igual de importantes, así que proliferaron las narrativas que en su constitución intrínseca establecían una estrecha relación con el mundo de los sueños. Siglos después, al estudiar dichas narrativas, pareciera que en ese entonces la realidad interior, esa construcción del mundo completamente personal y propia de cada individuo, era mucho más vasta y libre que hoy en día. La injerencia del mundo de los sueños en el mundo de la vigilia guardaba una sincronía inusual con las posibilidades del individuo porque ofrecía la visión de otros puntos de vista, de las múltiples realidades que una persona puede interiorizar.

La siguiente historia proviene del *Uji Shūi Monogatari* (宇治拾遺物語), una colección de historias medievales japonesas que fueron escritas a principios del siglo XIII<sup>14</sup>. La anécdota refiere la posibilidad de que un hombre pueda encontrarse consigo mismo a través del sueño de otro:

---

<sup>12</sup> O como lo explicó Ferenczi: “Cada lengua tiene su propio idioma onírico.” (Vives Rocabert & Lartigue Becerra, 2002, p. 20)

<sup>13</sup> Lo cual difiere con el pensamiento contemporáneo en el que opera una estricta distinción entre la vigilia y el sueño.

<sup>14</sup> El *Uji Shūi Monogatari* se compone de 194 historias que, normalmente, se dividen en 15 pergaminos sin ninguna pretensión clasificatoria. Las 194 historias representan una inmensa variedad de narrativas (cuentos extraños, edificantes, fantásticos; historias sobre lo posible y lo imposible; cuentos eróticos, vulgares o misteriosos; narrativas sobre aspectos morales, religiosos, espirituales, budistas; que hablan de lo superficial o lo profundo y lo engañoso; algunas tienen poco mérito, otras se consideran joyas de la literatura). Simple y sencillamente el *Uji Shūi Monogatari* se trata de historias en el más amplio sentido de la palabra (Forster, 1965). Historias que sirven para todo, historias de las que su condición como ficciones no tiene mayor importancia.

En el pueblo de Tsukuma, en la provincia de Shinano, hay una fuente termal con propiedades curativas. Un hombre que vivía en los alrededores, tuvo un sueño en el que una voz le dijo: “Al mediodía de mañana, el bodhisattva Kannon vendrá de visita a la fuente termal”. El hombre preguntó a la voz cuál sería la forma bajo la que se manifestaría la divinidad, y la voz respondió: “Un guerrero barbado, de unos treinta años de edad, montado sobre un caballo”. También incluyó algunas características sobre su vestimenta.

Al despertar, el hombre le contó a otros sobre su sueño. Inmediatamente, algunos se reunieron a limpiar y decorar con flores la fuente termal. Alrededor de las dos de la tarde, apareció un guerrero que encajaba bien con la descripción de la voz en el sueño. A su paso, todos se ponían de pie en señal de postración. Lleno de asombro, el guerrero les preguntó qué estaban haciendo, pero nadie respondió. Finalmente, un sacerdote entre la multitud le ofreció una explicación. El guerrero les explicó que el motivo por el que estaba ahí era para aliviar las heridas que se provocó al caer de su caballo mientras estaba de cacería. Sin embargo, todos decidieron continuar con una actitud de devoción. El guerrero permaneció perplejo por un tiempo, después, un pensamiento acudió a su mente: “Efectivamente, yo soy Kannon. Debo convertirme en monje.” Tiró sus armas y se convirtió en monje. Las personas del pueblo estaban profundamente conmovidas.<sup>15</sup>

Como se puede apreciar en la historia, la relación entre el yo y los otros, más que apuntar a un desencuentro, se compenetra en múltiples aspectos. Un hombre podía encontrar su verdadero ser a partir del sueño de otro. No solo a través de otro, lo cual ya es meritorio, sino a través del sueño de otro. Una historia como ésta, más allá de si es real o no (que bien podría serlo, pues los elementos fantásticos están limitados al interior del sueño y el sueño es algo posible) resulta valiosa por su contenido, por su flexibilidad; sin ninguna dificultad trata la interpenetración del sueño y la vigilia, dos mundos complementarios, no excluyentes, en la experiencia humana.

---

<sup>15</sup> Visto en *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan* (Kawai, 1995, pp. 22-23). Traducción propia.

Aunque el mundo haya cambiado mucho desde entonces, las relaciones que operan en un nivel inconsciente continúan ocurriendo día con día.

Los sueños que se entremezclan con la realidad siguen apareciendo en las ficciones japonesas; como una sentencia mágica, una vez que se han mezclado no se pueden separar. Se trata de una figuración literaria y filosófica de la que no es fácil escapar, que engulle mundos. Estas ficciones conciben al espectador como parte viva del mundo onírico, de la misma forma en que el sueño nos arrastra cada noche a su reino sin poderlo evitar.

El inconsciente no es un mundo aparte. La vida interior nos pertenece tanto como la vida exterior, y así las cosas, es lógico pensar que el dominio que ejercemos en una se refleja en la otra, que el sueño es un espejo de la vida. Estas ideas, como veremos en el siguiente apartado, son las que practicó en vida, y en sueños, el monje Myōe.

### ***El monje Myōe***

A lo largo de casi cuatro décadas, desde los 19 hasta los 58 años —edad en que murió—, el monje budista<sup>16</sup> Myōe (1173-1232) llevó un diario de sueños. Al parecer, Myōe fue la primera persona, no solo en Japón sino en el mundo entero, en llevar a cabo un diario de sueños que además, en algunas ocasiones, incluía su propia interpretación (Kawai, 1995, p. 41). Se trata de un legado sin precedentes a la historia espiritual de la humanidad.

La valía de los sueños de Myōe ha sido reconocida por la academia japonesa, la prueba está en los múltiples estudios que se han hecho en derredor de su diario de sueños (*yume no ki*).

---

<sup>16</sup> Myōe se ordenó en el budismo Shingon, más esta no fue su única afiliación sectaria. En la segunda mitad de su carrera sirvió en el templo Kōzanji, el cual perteneció al budismo Kegon (*Hua-Yen*). (Unno, 1997, p. 8)

Claro está que, cuando se habla de Myōe, otros aspectos de interés académico desbordan de su existencia como hombre: el de monje, el de un escolástico bien capacitado, el de reformador, el de idealista, el de un hombre pragmático, el de renovador de la tradición... Aunque, finalmente, todas estas facetas de su personalidad se reúnen bajo una constante: el sueño. El sueño cruza a través de ellas como atraviesa la vigilia día con día.

Myōe interpretó algunos de sus sueños bajo las mismas reglas de los libros que asignan un sentido fijo a ciertos aspectos determinantes del sueño, como si la interpretación pudiera ser parte de una definición universal. Sin embargo, este tipo de reglas no fueron determinantes ni prevalecen en las interpretaciones que escribió en su diario. Nada en sus sueños le pareció definitivo. Así pues, mayoritariamente, juzgó que la búsqueda de sentido debía hacerse en el reino de lo divino. Myōe tuvo en claro que los sueños interpretados son ventanas a otro mundo, además de espejos del alma (Tanabe Jr., 1992, pp. 15-16).

Como resultado del análisis de sus experiencias oníricas, Myōe dijo haber alcanzado el estado en el que el cuerpo y la mente son uno mismo; es decir, llevó a cabo una práctica en la que hay poca diferencia entre las actividades de lo consciente y lo inconsciente; en la que las diferencias entre el espíritu y la materia, el cuerpo y la mente, no existen. Se trata de un flujo incesante, un sistema de relaciones que nunca se fractura y que representa el acceso a un mundo nuevo. Kawai Hayao (1995, p. 10) le llama “estado de coagulación del cuerpo y la mente”<sup>17</sup>: un *continuum* del cuerpo y la mente<sup>18</sup> que es más fácil de comprender si se asume que tú y yo, humanos y naturaleza, realidad y fantasía, fluimos espontáneamente en el mundo al tiempo que se trasciende cualquier distinción entre las partes.

---

<sup>17</sup> “Coagulation of body and mind.”

<sup>18</sup> Una aproximación diferente a la de Descartes.

El estado de coagulación del cuerpo y la mente tiene relación con dos nociones que se enraízan en el lenguaje y la filosofía japonesa. La primera: para considerar la relación existente entre lo humano y el mundo, debemos preguntarnos qué significa “mundo”, qué es la naturaleza en el ámbito japonés. En Japón, la naturaleza no se opone ni a lo civilizado ni a la cultura, tampoco se le ve como un objeto aparte de los seres humanos. La palabra “naturaleza” se tradujo al japonés como *shizen* (自然), puesto que, anteriormente, no tenían un término para “naturaleza”; cuando los japoneses querían hablar de la naturaleza utilizaban expresiones como *sansensōmoku* (山川草木) que, literalmente, quiere decir “las montañas, los ríos, el pasto y los árboles” (Kawai, 1995, p. 26). En realidad, la palabra *shizen* (自然) —antes de su encuentro con el Oeste— no se parecía del todo al término “naturaleza”; ni siquiera era un sustantivo, casi siempre se utilizaba como adverbio o adjetivo. Se trataba de un estado en el que cualquier cosa fluía con espontaneidad. Todo (el cielo, la tierra, el hombre) estaba contenido en *shizen* y, al tratarse de un proceso continuo —imposible de determinar en el espacio y el tiempo— estrictamente no podía ser nombrado. Los sueños también eran parte de *shizen*. Es así que la idea del estado de coagulación del cuerpo y la mente encajaba muy bien dentro de este marco conceptual y lingüístico<sup>19</sup>.

La segunda noción —necesaria para la comprensión del estado de coagulación del cuerpo y la mente de Myōe—, es aquella que refiere un ámbito filosófico, el *yūgen* (幽玄). *Yūgen*, aun vista como una forma de comprensión estética, representa una de las ideas japonesas más inefables. “Se parece a una tarde de otoño bajo una extensión incolora del cielo silencioso. De alguna manera, es como si hubiera una razón por la cual somos capaces de recordar, y las

---

<sup>19</sup> En la actualidad, muchos japoneses confunden el término *shizen* con la definición occidental de naturaleza, lo cual provoca graves malentendidos (Kawai, 1995, p. 26).

lágrimas brotan sin control.”<sup>20</sup> Según Cavallaro, aquellos en *yūgen* pretenden alcanzar la inmensidad del tiempo, un nivel de realidad al que ningún ciclo de vida podría aspirar, sin embargo, la participación simbiótica en el recuerdo de otras personas y épocas lo puede evocar (Cavallaro, 2009, p. 6). *Yūgen* encuentra raíz y eco en los ideales budistas y, aunque la discusión en torno suyo a veces parece infructífera o vacía, precisamente, es la existencia de estas lagunas la que estimula el pensamiento, fortalece el cuerpo y la mente, e idea formas que provisionalmente le den contenido a la experiencia metafísica. *Yūgen* es uno de los tantos escenarios en los que la percepción y la creatividad se conjugan.

Si los sueños no son una realidad menos real —ya que pertenecen al mismo plano en el que actúan los fenómenos de la vigilia— la búsqueda espiritual de Myōe y el logro del estado de coagulación del cuerpo y la mente son posibles. En el estado de coagulación del cuerpo y la mente el sueño se compenetra con la realidad. *Shizen* y *yūgen* suceden.

Myōe incluyó en su diario de sueños la visión extraordinaria que tuvo a través de la meditación zen; se trata de la experiencia que concibió como “coagulación del cuerpo y la mente” o superposición del sueño y la vigilia:

Del cielo, un tubo de vidrio hueco vino a mí. Cuando lo tomé, alguien tiró de él junto conmigo, hacia el cielo. Pensé que había llegado a Tusita (donde Maitreya da sus sermones). En la parte superior del tubo había una bola preciosa. Agua bendita salió de ella y fluyó sobre todo mi cuerpo. Entonces quise ver mi cuerpo. De pronto mi cara se convirtió en un espejo brillante. Se transformó en una bola de cristal y rodó hacia otro

---

<sup>20</sup> “It is like an autumn evening under a colorless expanse of silent sky. Somehow, as if for some reason that we should be able to recall, tears well uncontrollably.” (Kamo no Chōmei en Parkes, 2011) Kamo no Chōmei fue una de las personas que contribuyó al establecimiento del término *yugen*.

lugar. Una voz dijo: “Ahora, todos los budas han entrado en ella. Tú te transformarás en un cuerpo mayor y serás bendecido.”<sup>21</sup>

Según esta visión, una vez que el cuerpo de Myōe ha devenido en transparencia, aquí y allá, permite a otros penetrar dentro de él, dentro de sí mismo. De acuerdo con las enseñanzas que Myōe predicó hacia el final de sus días —las de la escuela *Hua-Yen*<sup>22</sup> de budismo zen—, éste es el objetivo mayor que cualquiera podría alcanzar.

### ***El escritor Shimao Toshio***

Ahora veremos cómo, siglos después, de una forma muy diferente a la de Myōe pero a partir de conceptos similares, el escritor Shimao Toshio relató su experiencia del cuerpo que habita el sueño y la vigilia hasta constituirse de ambos estados por igual.

Shimao Toshio (島尾 敏雄) nació el 18 de abril de 1917, en Yokohama, y murió el 12 de noviembre de 1986; fue un reconocido novelista japonés<sup>23</sup>.

La vida de Shimao y los textos basados en ella representan, de muchas maneras, una historia en miniatura de la experiencia japonesa durante la segunda mitad del siglo pasado. Las

---

<sup>21</sup> From the sky a hollow tube made of glass came down to me. When I took it, somebody pulled it up with me to the sky. I thought I reached Tusita (where Maitreya gives sermons). On the top of the tube there was a precious ball. Holy water came out from it and flowed over my whole body. Then I wanted to see my real body. Suddenly my face became a bright mirror. It became a crystal ball and rolled over to another place. A voice said, "All buddhas now entered into it. You will change into a bigger body and be blessed." (Kawai, 1995, p. 64)

<sup>22</sup> O budismo Kegon, en japonés.

<sup>23</sup> Aunque se le conoce poco en el mundo de habla hispana y apenas un tanto más en el angloparlante. Shimao Toshio abandonó la región de Kanto en los días previos al terremoto de 1923, así que escapó al terrible desastre que destruyó Tokio y Yokohama. Asimismo, en 1944, durante la Segunda Guerra Mundial, se le envió al sur de las islas Amami a cargo de un escuadrón kamikaze, solo que en lugar de aviones se trataba de botes suicidas. La guerra terminó mientras Shimao Toshio esperaba la orden que determinaría el final de sus días.

ficciones literarias de Shimaō albergan la experiencia traumática de quien sobrevive a la guerra y pretende reajustarse a la normalidad de la posguerra, a una vida real, aunque descubierta en su fragilidad, en su impermanencia.

La literatura de Shimaō, aquella que narra las experiencias de posguerra, detenta características que mejor le semejan con la literatura contemporánea o posmoderna que con la de su propio tiempo: es caótica, fragmentaria, dos o tres mundos se superponen unos a los otros y la narrativa no consta de una continuidad lineal. En resumen, la normalidad no puede mantenerse inerte, sino que recibe embestidas de anormalidad que le desestabilizan al grado de no poder fijarle un punto de anclaje. Estas características devienen de forma natural en los textos que tratan del sueño, en los que se sueña. Lo consciente y lo inconsciente se intercalan, lo racional y lo que no.

Mientras muchos japoneses deseaban —y continúan deseándolo— aprisionar la guerra en el reino de la amnesia colectiva, Shimaō trabajó durante décadas en diseccionar su experiencia traumática: historias fantásticas, románticas, surrealistas, ficción realista, sueños... Bajo diferentes géneros literarios y diferentes formas narrativas, Shimaō quiso retratar las consecuencias personales y colectivas de la Segunda Guerra Mundial, incluyendo el ser kamikaze. Para alguien “obsesionado” con la búsqueda de narrativas que pudieran conectar los mundos interiores con los exteriores, la narrativa inherente a los sueños proveyó un modelo (Gabriel, 1996, p. 24).

El trabajo de este novelista permeó de sueños la literatura japonesa de posguerra. En un despliegue de creatividad y trabajo, Shimaō escribió dieciocho historias, doce de ellas fueron sueños (historias cortas erigidas en el inconsciente). Posteriormente escribió otras treinta historias sobre ensoñaciones, algunos ensayos, e incluso publicó dos volúmenes de diarios de sueños (Gabriel, 1996, p. 23). En su literatura, las memorias reprimidas de la Segunda Guerra Mundial

salieron a flote como burbujas de aire atrapadas bajo el agua. Shimao Toshio se encargó de narrar la pesadilla colectiva del Japón de posguerra. Esta forma del sueño reveló información sobre el reciente pasado nacional y fue un punto de encuentro para la experiencia fragmentada.

El trauma de la guerra fue una ruptura del mundo que habitaba Shimao, al igual que para otros tantos. Previo a este tiempo había una narrativa del estado de las cosas que se quebró con violencia. Para Shimao, la guerra interrumpió y generó conexiones problemáticas entre el lenguaje y lo real; sus historias sobre sueños son un intento de exploración ante esta ruptura, una búsqueda de caminos alternativos para comunicar lo vivido, lo que hay —al mismo tiempo— en el inconsciente y en la vida cotidiana (Gabriel, 1999, p. 57). Por ejemplo, Shimao nunca experimentó acción en combate, no obstante, los efectos traumáticos inducidos por su involucramiento bajo un estado de guerra se manifestaron en sus sueños. Hay vidas que solo conocemos por nuestros sueños. Shimao Toshio escribió sobre las suyas.

En un momento de su carrera Shimao dividió su trabajo en dos tipos: aquél que escribió con los ojos abiertos y aquél que escribió con los ojos cerrados. Posteriormente se retractó de esta distinción, concluyendo que ambos eran equivalentes a la realidad de una misma persona (Gabriel, 1999, p. 53). Para Shimao, tanto los sueños como la vigilia son una experiencia válida en la vida de los seres humanos ya que, conforme el tiempo pasa y afecta la memoria, ambos mundos, el sueño y la realidad, forman parte de una misma experiencia. De tal manera, su estilo literario fue el de aquél que pretendió un mundo que no es real ni imaginario, es decir, una narrativa del lenguaje inconsciente que, finalmente, se estructura en un acto, en una decisión consciente.

En el léxico de los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, los sueños y la literatura de Shimao Toshio se aproximan cual si fueran sinónimos (Gabriel, 1996, p. 51).

Pero, ¿qué hace la guerra con los sueños y qué hacen los sueños con la guerra? A continuación, un breve listado sobre las características que construyen los sueños representados por Shimao:

Primero, la literatura de Shimao es una mezcla de realismo y surrealismo. Curiosamente, lo surreal, en vista de su proveniencia onírica, se transforma en un esfuerzo reiterativo de conexión entre el mundo interior del individuo y el mundo exterior. En este sentido, cuando el mundo exterior está en crisis (en el caso de Shimao, dicha crisis es exacerbada por la guerra), la ligereza de los sueños y su narrativa, que carece de tensiones deterministas, permite escapar aunque sea por un momento del miedo a la muerte; aunque, por el contrario, también puede invocar los peores temores. En términos de un proyecto literario, de una representación onírica con palabras, el estilo de Shimao no es sueño ni es realidad, es otra cosa: un discurso sin fronteras estrictas. La enunciación de hechos que constituyen y recrean la experiencia humana sin distinción ni privilegio jerárquico por entre aquello que sea sueño o realidad.

Las primeras historias de Shimao, posteriores a la Segunda Guerra Mundial y escritas bajo el estilo antes mencionado, muestran un claro distanciamiento frente a los eventos descritos en ellas, es decir, una ficcionalización no realista<sup>24</sup>. Shimao, mientras no estuvo listo para hacerlo de otra forma, experimentó con formas narrativas que le permitieran enfrentarse con los sucesos del mundo exterior. Así, la forma en la que pudo lidiar con la guerra y consigo mismo fue a través de un estilo simbólico, ahogado en la liquidez de los sueños. A final de cuentas, lo que hizo con sus primeros sueños de posguerra fue revelar el entorno pesadillesco que se vivió en Japón.

Los símbolos que se generan en los sueños de Shimao no representan un conocimiento común, accesible a cualquier lector, Shimao escribe para aquél a quien le interesa entender su

---

<sup>24</sup> Fue hasta después, en los años sesentas, con *Shutsu kotōki —Exodus from the island*, de 1949— que el autor adoptó una postura más realista acerca de sus traumas como sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial.

relación con el mundo real. Por ejemplo, en algunas de sus historias, como en el caso de *Yume no naka de no nichijō* (*Everyday life in a dream*, 1948), el protagonista de pronto se encuentra en una situación en la que no tiene idea de cómo es que llegó ahí. Algo parecido debió de ocurrirle a millones de japoneses cuando se descubrieron en medio de la guerra. De esta forma, el sueño es característico no por ser algo imposible, sino un cambio absurdo en la corriente natural de las cosas.

Por otra parte, la posibilidad del sueño de permitir la duplicidad del yo entre ser actor y audiencia de los propios actos, disuelve el cuerpo, el ser. De esta manera, la desintegración de las dicotomías entre el sujeto y el objeto permiten que hable lo que no puede ser dicho por separado.<sup>25</sup> Dejar de ser lo que uno es puede ser un descubrimiento alegre (Gabriel, 1996, p. 73). El inconsciente emerge hacia la superficie y se convierte en algo real de una forma en la que nunca antes lo había sido.

La inseparabilidad del sueño y de la vigilia es una condición determinante de todas las representaciones oníricas de las que se ha hecho y se hará mención. Tanto en Myōe como en Shimaō, comprender el sueño implica, inevitablemente, comprender la realidad.

Los sueños en Myōe y en Shimaō no son cajas chinas ni *matrioshkas*<sup>26</sup>; tal vez se parecen al infinito que produce un espejo montado frente a otro, pero tampoco son ese abismo que se

---

<sup>25</sup> D. T. Suzuki ofrece una pista sobre la desintegración de las dicotomías en el pensamiento al analizar un poema de Tennyson y uno de Bashō. El de Tennyson dice: “Flor en el muro agrietado, / te arranco de las grietas;— / te tomo, con todo y raíces, en mis manos, / florecilla —pero si pudiera entender / lo que eres, con todo y tus raíces, y, todo en todo, / sabría qué es Dios y qué es el hombre.” El de Bashō es el siguiente: “Cuando miro con cuidado / veo florecer la nazuna / junto al seto.” De acuerdo con Suzuki: “Bashō acepta, Tennyson resiste. La individualidad de Tennyson permanece aparte de la flor, de Dios y el hombre. No se identifica con Dios ni con la naturaleza. Permanece siempre aparte de ellos. Su conocimiento es lo que ahora llaman “científicamente objetivo”. Bashō es completamente “subjetivo”. (Ésta no es la palabra adecuada, porque siempre se opone el sujeto al objeto. Mi “sujeto” es lo que me gusta llamar “subjetividad absoluta”.) Bashō permanece en esta “subjetividad absoluta”, en la cual Bashō contempla a la nazuna y la nazuna contempla a Bashō. (...) Bashō dice: “miro con cuidado” (en japonés “*yoku mireba*”). Las palabras “con cuidado” implican que Bashō no es ya un observador, sino que la flor ha cobrado conciencia de sí misma y se expresa silenciosa y elocuentemente. Y esta elocuencia silenciosa o silencio elocuente por parte de la flor encuentra un eco humano en las diecisiete sílabas de Bashō.” (Suzuki & Fromm, 2012, pp. 9-13)

<sup>26</sup> Muñecas rusas tradicionales contenidas unas dentro de otras.

oscurece mientras menos luz llega a él. Estos sueños se representan como un flujo; se trata de un sistema de relaciones dinámico para el cual la palabra más precisa es esa, flujo. Un flujo incesante.

Estamos hablando de una representación del inconsciente colectivo, de la experiencia del yo individual y su interacción complementaria, una implicación del todo humano: sueño y vigilia a la vez, el yo y los otros.

En el siguiente capítulo se hará una descripción general de la animación —con énfasis en la animación japonesa— en busca de señalar las posibilidades de representación del medio animado y cómo es que éstas sirven para la creación y transmisión de identidades ideales, de imágenes y conceptos que no existen en el mundo “real”, como los sueños. La orquestación que el medio animado provee para el imaginario humano, en color, con música, en el diálogo y antecedido por las emociones que provee una trama, se parece en gran medida a las construcciones oníricas que se representan cada noche en nuestra mente.

## 2. EL MEDIO ANIMADO

*El cielo azul, es cielo y es azul.*

J. L. Borges

*La animación es el movimiento dibujado, no unos dibujos que se mueven.*

Norman McLaren

Por lo general, al hablar de animación, nos referimos a aquella que pertenece al entorno cinematográfico y televisivo. Es decir, pensamos en la animación como una simulación de las cosas, producida mediante imágenes que fueron creadas una por una y que al proyectarse sucesivamente producen la ilusión de actividad, de movilidad. Dichas imágenes, conocidas como “cuadros”, guardan una estrecha relación con todo tipo de artes visuales: el dibujo, la pintura, la fotografía, la escultura, etcétera; es más, incluso con cualquier forma o técnica de obtener una imagen que se pueda manipular: *stop motion*, pixilación, rotoscopía, animación de recortes, entre otras.

La animación, por lo tanto, es el resultado de tomar una serie de imágenes individuales y articularlas en una secuencia transitiva, de manera tal que den la impresión de movimiento constante y continuo. Así es como la animación se vuelve una herramienta especialmente apropiada para visualizar información; por ejemplo, para representar el cambio en el transcurso del tiempo, para representar la causalidad, para señalar todo acto que exprese un flujo comunicativo, o como lenguaje narrativo acompañado de un número inacabable de metáforas y formas retóricas... Hablar de animación es hablar de algo que va más allá de los dibujos animados, el ocio y el entretenimiento.

Bien, ya hemos destacado dos elementos clave dentro de la animación: las imágenes y el tiempo. Ahora, a partir de estos dos elementos, podemos decir que la animación es un medio utilizado para otorgar movimiento a las imágenes. La animación permite la representación del cambio al introducir el tiempo en la ecuación de lo visible. Sin embargo, no debemos dejarnos engañar, dicho movimiento —representado en las cosas animadas, en lo animado— no existe en la realidad. Es sólo una ilusión de movimiento.

En breves tres párrafos ya podemos atisbar la complejidad del tema. Hablar de imágenes, tiempo y movimiento implica demasiadas sutilezas interpretativas como para quedar siempre en términos de claridad. Ésta es una de las razones por las que las definiciones sobre animación son múltiples; y, al mismo tiempo, la comunidad internacional ha establecido otras basadas en criterios diversos, lo cual complica el obtener una definición única y precisa<sup>27</sup>. Y, además, las definiciones de animación varían de una a otra por diversas razones: el desarrollo histórico, la producción, los requisitos de comercialización y hasta las particularidades estéticas.

Por otra parte, el estudio de la animación oscila entre: 1) ser un producto más de las artes visuales, y 2) un fenómeno narrativo que involucra el tiempo del espectador. Así que, al igual que el cine, la animación puede ser estudiada como una forma narrativa. En la medida en que la animación se compone de un principio declarado y su continuidad responde a un tiempo definido —del que el espectador es partícipe hasta el final— también puede ser leída como un texto.

La temporalidad es un atributo característico de ciertas narrativas, un distintivo frente a los objetos que, si bien comunican algo, no son formas verbales ni narrativas, por ejemplo, la pintura o la escultura. En el caso de la pintura, la temporalidad se involucra únicamente en el

---

<sup>27</sup> En principio están quienes consideran al anime como un género filmico (Cubbison, 2006); quienes le definen a partir de su situación geográfica: “la animación japonesa es uno de los elementos de la cultura nipona más populares en Estados Unidos” (Tominaga, 2002); y, por mencionar otro caso, quienes -como un argumento generalizante- conceptualizan al anime como “una forma posmoderna de la cultura popular que requiere de un equilibrio de enfoques entre la forma, el medio, el contexto cultural y los creadores individuales” (Moist, 2007).

“trabajo” que el espectador realiza durante su observación; no es parte de la pintura en sí (Chatman, 1990, p. 8). En el caso de la animación, la temporalidad es un atributo inherente a su constitución: no se trata únicamente del tiempo exterior —la duración del producto animado—, sino de su estructura cronológica al interior de la obra —la duración en la secuencia de eventos que constituyen el argumento. De tal forma, la animación puede ser vista y estudiada como un texto narrativo.

Por otro lado, gran parte de la complejidad del acto narrativo dentro de la animación radica en que, a diferencia del cine convencional<sup>28</sup>, en la animación cada aspecto es manipulado por la mente del creador: incluso las representaciones de los fenómenos naturales, el rostro de los protagonistas y el mundo a su alrededor. Todo el dibujo y su composición conspira en conjunto para funcionar dentro de un marco narrativo coherente.

Por dichas razones, la animación pasa a ser una herramienta propicia para la creación de espacios ideales, componente clave del éxito de este medio; además, estos espacios ideales que crea tienen un enorme potencial para apoyar el desarrollo —la creación— de identidades humanas ideales. De tal manera, la animación puede soportar la imaginación de estas identidades ideales, generando así mundos ficcionales alternativos a la condición humana y su cuerpo. Es decir, la posibilidad máxima a la que puede aspirar el arte de la animación radica en su propio nombre; en ser capaz de animar, de dar vida a los objetos, a las ideas, a los sueños y a las cosas que en una representación “realista” resultarían imposibles. La animación puede hacer que una bicicleta despierte a las seis de la mañana de muy mal humor.

Mientras que las películas ofrecen plenitud visual sin especificidad descriptiva, es decir, su riqueza visual es basta sin la necesidad de aclaraciones verbales —como en la literatura—; también puede ocurrir que, si la imagen cinematográfica no es complementada por el diálogo o la

---

<sup>28</sup> Con seres humanos (actores) dando cuenta de las acciones en el film.

voz en off, ésta no puede garantizar que el espectador tenga la capacidad de nombrar cada elemento informativo de valor (Chatman, 1990, pp. 39-40). De acuerdo con lo anterior, es posible que la imagen cinematográfica muestre su contenido visual sin necesidad de hacer descripciones específicas de lo que hay que ver en ella, a menos claro que el guión cinematográfico así lo establezca, pero, a diferencia del cine, el tipo de descripción visual que se hace en la animación requiere de la realización de dibujos en torno a una idea que —a causa de la necesidad de economizar esfuerzos por parte de los creativos— se desarrolla con esmero y se reafirma a partir de ciertas técnicas:

- ❖ El uso adicional de planos fijos. Por ejemplo, para un primer plano del rostro de un personaje, de algún detalle o una escena en particular, un sólo dibujo puede ser utilizado durante varios segundos.
- ❖ La utilización del zoom en la cámara para acercarse y desplazarse por las imágenes individuales y crear la ilusión de movimiento.
- ❖ La creación de un bucle de animación para mostrar movimientos repetitivos (como cuando un personaje corre).
- ❖ Como los personajes son dibujados antes de grabar las pistas de voz, normalmente basta con dibujar tres posiciones de la boca al hablar (abierto, semiabierto y cerrado). La pista de voz se añade después y se trata de coordinar de la mejor manera posible las líneas en el guión con las imágenes, en lugar de que sea al revés. Los personajes que hablan también son dibujados dando la espalda a la cámara, o a la distancia, para reducir el tiempo requerido en animar una boca.
- ❖ Creación de un banco de imágenes comunes que puedan ser reutilizadas más tarde (Richmond, 2009, p. 13).

Este breve listado no podría contener la infinidad de técnicas que existen en la animación, las cuales se multiplican —exponencialmente— con el desarrollo tecnológico, sin embargo, sirve para familiarizarse con algunos condicionamientos inherentes al medio y, obviamente, con su propio potencial creador.

En el siguiente apartado se seguirá hablando de animación, con especial énfasis en la animación japonesa o anime. A manera de introducción, baste decir que, actualmente, el sesenta por ciento de los dibujos animados que se ven en televisión alrededor del mundo son originarios de Japón. También que, cada minuto, de cada día, alrededor de seiscientos videos animados japoneses son descargados por usuarios en Internet, el equivalente a seis millones de copias por semana (Richmond, 2009, p. V).

## LA ANIMACIÓN JAPONESA

La animación japonesa, independiente a otras formas de animación en el mundo, ha sido considerada un estilo por sí misma. Un estilo compuesto por una variedad multifacética de estilos que, pese a todo, mantienen un carácter diferenciador que ha posicionado al anime como género; un género que, a su vez, está compuesto de subgéneros y clasificaciones varias. Tradicionalmente, en Japón hay un apego por las imágenes bidimensionales. Esta continuidad histórica en el dibujo es uno de los rasgos más notorios del anime<sup>29</sup>.

Hay autores que proponen considerar al anime no como un género, sino como un medio por sí mismo (Richmond, 2009): en primer lugar, los formatos de la animación son tan vastos que van desde el corto animado de cinco minutos hasta las series de televisión de cuatro o más de seiscientos capítulos; también están las llamadas ovas<sup>30</sup> y las películas. En segundo lugar, el anime se utiliza con fines muy diversos al puro entretenimiento, éste sirve en la difusión de campañas políticas, para el diseño de videojuegos, cápsulas educativas, publicidad y otros. En tercer lugar, un género determina una categoría literaria a partir de una aproximación

---

<sup>29</sup> Lamarre, acerca de los orígenes del anime, y después de haber hecho mención a los chōjū jinbutsu giga e-maki (pergaminos medievales japoneses en los que aparecen animales animados), dice: “La idea de que los orígenes del anime se encuentran en el arte clásico o medieval es muy atractiva, ya que no sólo funciona para monumentalizar al anime sino que también produce un “shock de lo viejo” o un “shock de tiempos antiguos” en el que formas culturales olvidadas, antiguas y fuera de moda, de pronto reaparecen y se sienten como algo contemporáneo, incluso posmoderno. Hay un sentido del tiempo que está fuera de lugar. Pero entonces, a otro nivel, resulta que no hay nada fuera de lugar. Por el contrario, todo encaja perfectamente dentro de una tradición del arte japonés. (...) Otros comentaristas han establecido diferentes linajes en la historia del arte para la animación japonesa. Por lo general, es el arte temprano de la Edad Moderna en Japón -durante el gobierno de los Tokugawa o período Edo- el que proporciona un punto de referencia. El Japón Edo con frecuencia es evocado como el origen, no sólo para los estilos de composición en el anime y el manga, sino también para los fans del anime. (...) La construcción de los linajes históricos en el arte para el anime y el manga han tendido a eliminar toda consideración sobre el impacto de la cultura de masas americana y el arte pop japonés. En suma, buscando exclusivamente en el lado artístico del anime, éste tiende a fomentar la aceptación de los linajes recibidos para el arte tradicional.” (Lamarre, 2009, pp. 13-14) Traducción propia.

<sup>30</sup> Original Video Animation.

estructuralista o, dado el caso, determina formas de arte o de entretenimiento, lo cual resulta confuso al hablar de anime porque, como vimos en los puntos anteriores, su estructura, formato y funciones son muy diversas. Además, el anime cuenta con sus propios géneros, los cuales superan en número las clasificaciones occidentales porque hace combinaciones de éstas<sup>31</sup> o, simplemente, tiene modos exclusivos<sup>32</sup>. No obstante, a pesar de todas estas facetas, el anime siempre será anime, un producto único.

### ***Los personajes en el anime***

A veces, en la animación japonesa los personajes pueden llegar a parecer simples: dibujados a partir de un trazo limpio, muy parecidos unos de otros, de vestimenta sencilla. Esto puede ser debido al estilo de la animación o por estar dirigida a un público infantil muy joven, sin embargo, no se trata de una condición absoluta. Para salir rápidamente de este equívoco, basta con tener una empatía mínima con el creador del anime, con su dibujante: hay que atender con cuidado el vasto conocimiento de la anatomía humana y animal que hay detrás de cada personaje, los efectos de la gravedad y el peso en la manera de caminar, la correspondencia entre la luz y la sombra en cada uno de sus movimientos; solo así el asombro nace. En la animación cada personaje es una abstracción de una gran cantidad de objetos reales. O inclusive, irreales. Una de las posibilidades

---

<sup>31</sup> Normalmente, en Japón prolifera un tipo de clasificación a partir de géneros demográficos. Es decir, se enfocan en la edad y el sexo del público al que están dirigidos. Por ejemplo, el *josei* (女性). Éste tipo de anime tiene como audiencia a mujeres jóvenes y adultas. Abarca los géneros dramáticos o recuentos de vida. También puede hablar de sexo desde el punto de vista femenino. (Ito, 2003)

<sup>32</sup> Por ejemplo, el *kemono*: en este tipo de anime aparecen humanos con rasgos de animales.

más sorprendentes de este medio es la capacidad que tiene para representar imágenes nuevas, recompuestas, escurridizas; personajes que cambian de cuerpo.

La creación de sujetos animados consiste en la exaltación de rasgos únicos. No hay personajes iguales. Y, a diferencia de la connotación peyorativa con la que se habla de una caricatura (haciendo énfasis en la simplicidad de su ser), los personajes del anime se caracterizan por un desarrollo de la personalidad que busca detallar minuciosamente la psicología del ser. Hay un énfasis en la comunicación no verbal, el desarrollo de caracteres en la animación japonesa es muy superior a otras formas visuales. El espectador de anime por lo general cree conocer a los personajes con una hondura incomparable.

### ***Tratamiento de la imagen***

Crear que las imágenes de las que dispone una sociedad no forman parte de su identidad y conocimiento sería un descuido grave. El anime es el desarrollo de una forma, de una representación de la mirada. Imagen y simulación son instrumentos para acceder al mundo. O como dice Ike Nobutaka, director de arte de la película *Paprika*, “es difícil crear un mundo realista, pero es más difícil crear un sueño.”<sup>33</sup>

Pareciera que la marca de nuestra época es un realismo fallido que se manipula y retoca a través de Photoshop. En este sentido, la animación no tiene nada que envidiar a la fotografía o al cine; el anime conlleva su propia *verdad*.

---

<sup>33</sup> Paprika, 2006. Material extra en el DVD.

Por si fuera poco, con el anime como formato y medio propio, Japón cuenta con una poderosa industria comercial<sup>34</sup> que genera empleos, da pie a premios y exposiciones artísticas, exhibe su literatura y filosofía, realiza contactos culturales internacionales y dulcifica el espacio y las señales públicas al interior del país.

Asimismo, la comprensión de las imágenes y su interpretación se relaciona profundamente con el conocimiento de un espacio cultural y su historia. Las figuras del folclore japonés son reconocidas a la par de las figuras tradicionales —como el samurái o la geisha— gracias a los contenidos animados que se miran por todo el mundo. La difusión del idioma japonés, la cultura, comedia, educación y maneras de comportamiento, en gran medida se conocen en otros lugares debido al anime.

### ***Las películas animadas en Japón***

En el cine japonés, por ejemplo, ni el principiante ni el experto deben de perder de vista el hecho incuestionable que emparenta la historia japonesa con el entendimiento de las características y logros de su cinematografía, hay un encadenamiento irrefutable de los fenómenos culturales a través del tiempo y el lugar. Para el lector que desconozca la historia de Japón al grado de no poder formularse dichos fenómenos culturales en específico, baste con sugerirle un punto de partida: en Japón, la tradición teatral era tan fuerte que, en un principio, el nuevo arte cinematográfico introducido al país no conseguía imaginar convenciones dramáticas propias. El

---

<sup>34</sup> A principios de la década que inició con el año 2000, se estimaba que el anime era un negocio con ganancias por más de 500 millones de dólares anuales (Anime News Network, 2002). Actualmente, las cifras han decaído por el aumento de la piratería (Yumeka, 2012), sin embargo, continúa siendo una industria estable.

primer film japonés visto con éxito en el *cinématographe*, en 1897, mostraba panorámicas muy conocidas ya de Tokio, entre ellas, el puente Nihonbashi; por su parte, el primer comercial jamás filmado, 1898, constaba únicamente de las tomas centrales de tres geishas bailando. Por los próximos diez años la mirada del cine permaneció así, como la de quien mira un escenario (McDonald, 2006). Era como si el peso de las artes antiguas hubiera retrasado la formación de una gramática específicamente cinematográfica.

En el caso de la animación japonesa, la relación que tiene con la historia nacional incluso tiene un involucramiento geográfico y climático. Richmond (2009), en su breve historia de la animación japonesa, establece que es difícil fijar una fecha única para el comienzo del anime pues, los desastres naturales (como el terremoto de Kanto) y los ataques recibidos durante la Segunda Guerra Mundial destruyeron las primeras cintas animadas, ya de por sí sujetas al deterioro del tiempo<sup>35</sup>.

En enero de 1917 se proyectó públicamente una de las primeras animaciones japonesas, *Mukuzō Imokawa the doorman* (*Imokawa Mukuzō genkanban no makī*) de Shimokawa Ōten, y; para ese mismo año, se desarrollaron otros cortos animados, *The monkey and the crab* (*Saru kani kassen*) y *Momotarō*, de Kōuchi Junichi y de Kitayama Seitarō, respectivamente. (Richmond, 2009, p. 2). El argumento en las tres animaciones responde a cuentos del folclor japonés e, incluso, en *Mukuzō Imokawa the doorman* se representa la vestimenta clásica del samurái. Continuando con esta línea tradicionalista, entre los animes más antiguos que aún es posible ver están *The mountain where old woman are abandoned* (*Obasuteyama*) y *The tortoise and the hare*

---

<sup>35</sup> No obstante, Antonio Horno López (2012) dice que, la primer película animada en formato cinematográfico data de la década de 1900: “El hallazgo, producido en 2005, da a conocer unos fotogramas encontrados en el interior de una casa en Kioto (...) y para nuestro interés, no sólo nos invita a cuestionar cuál es la primera película de animación sino también, y quizás más relevante, como apuntan Clements y McCarthy, de si fueron los japoneses los primeros en utilizar el procedimiento de filmación de dibujos consecutivos (...)” (pp. 112-113)

(usagi to kame), ambas creadas en 1924 por Yamamoto Sanae (Clements & McCarthy, 2006, p. 170).

Durante este periodo, la década de los años veinte, el anime, además de exhibirse en cines, cuando se relacionaba con objetivos comerciales se proyectaba en áreas comerciales, con la finalidad de incrementar inmediatamente las posibilidades de compra y venta de productos. Y, si se trataba de animes de naturaleza didáctica, su proyección se llevaba a cabo en las escuelas (Clements & McCarthy, 2006, p. 171).

Asimismo, no hay duda en que las transformaciones que ha sufrido la topografía de Japón y de sus metrópolis está en estrecho contacto con el imaginario colectivo del pueblo japonés. La Torre Tokio, por ejemplo, desde su construcción en 1958 (año 33 de la era Shōwa), ha aparecido en una gran cantidad de obras literarias y cinematográficas; también, con atrevidas modificaciones y propósitos, se le ha retratado en mangas y animes como *Sakura card captors* (*Kādo kyaputā Sakura*), *Sailor moon* (*Bishōjo senshi Sērā Mūn*) y *Magic Knight Rayearth* (*Majikku Naito Reiāsu*). De esta manera, resulta imposible perder de vista las ciudades japonesas, la época y el contexto social cuando se observa un anime: son congénitos a su ficción.

Si aceptamos que para comprender la cinematografía japonesa debemos de admitir su relación intrínseca con las características culturales y nacionales de Japón, de la misma manera, la animación correspondería a una tradición nacional y al desarrollo de ésta. Así como el renacimiento del periodo filmico *jidaigeki* (durante la década de los años veinte) dio luz a un nuevo estilo de héroe que con su comportamiento más libre y realista rompió con las convenciones del teatro kabuki —aparentemente bajo la influencia de las películas americanas (McDonald, 2006, p. 4)— el cine de animación es parte de un proceso que ha asimilado una carga histórica visual única.

Por mencionar algo, en la década de los sesentas —con la revolución televisiva—, la serie *Astro Boy (Tetsuwan Atomu)* de Tezuka Osamu (1963) tenía tanto éxito que su transmisión logró cruzar el océano Pacífico; posteriormente, en los setentas, en sincronía con las expectativas mundiales, proliferaron las sagas que se desarrollaban en el espacio; para los años ochenta, el anime empezaba a ser reconocido mundialmente y, tanto en Japón como en otras partes del mundo, la cultura *otaku* manifestaba sus exigencias de consumo a través de publicaciones especializadas, concursos y convenciones; finalmente, hacia el año 2000, con la aparición del DVD y el uso extendido de Internet, la explosión comercial del anime tuvo un desarrollo espectacular (Richmond, 2009).

La animación japonesa es un fenómeno único en la historia de la humanidad. Además, entre las películas de animación, probablemente las japonesas sean las más influyentes entre la audiencia internacional, en vista de que las películas más taquilleras de la cinematografía japonesa de todos los tiempos, *La princesa Mononoke (Mononoke-hime)* (1997) y *El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)* (2001), de Miyazaki Hayao (宮崎駿), son películas animadas (McDonald, 2006).

## EL ANIME Y LOS SUEÑOS

Pensar en la época en la que el cinematógrafo aún no existía es un ejercicio justo. Como se trata de un tiempo previo al nuestro es inaccesible a la experiencia y se torna especulativo por naturaleza. Entre lo poco que se puede figurar sobre ese entonces es que todas las imágenes compartidas por el hombre —a excepción del presente que capturan los ojos, de la *realidad*— eran estáticas. Nada se movía. Dibujos y pinturas encarnados en papel o piedra, tallados en madera o bordados en algodón, estaban congelados, siempre fijos al mismo lugar. Las películas no existían aún y, a excepción de los sueños y el mundo de los ojos abiertos, en la imagen no había tiempo para ver los impulsos y las trayectorias.

Ahora, propongo pensar en esta época sin ilusiones de luz y sombras, sin cine, en Japón. Así, una vez más la condición insular japonesa fungirá como un filtro de particularidades distinguidas.

Por supuesto, en las representaciones pictóricas de dicho tiempo hay un sinnúmero de trabajos que, atendiendo a la dinámica de la composición, la profundidad y las intenciones del dibujo, éstas son perfectamente capaces de enunciar acciones, principios y desenlaces en lo capturado. Los mándalas, que son parte fundamental del imaginario budista, son un ejemplo magnífico de una trampa que obliga a dinámicas móviles. Al tratarse de conjuntos de figuras y formas geométricas concéntricas, si bien pretenden ser fuente de concentración y focalización de la mente, su constitución concéntrica (de equidistancia con respecto a un centro) evoca el eterno retorno de los ciclos de la naturaleza. Así que ahí hay movimiento. De otro tipo, pero las imágenes en los mándalas se mueven.

Como ya se dijo en el apartado anterior, el arte clásico japonés se conforma principalmente de imágenes bidimensionales, como las del anime. Con estas formas planas, pero realistas, el desarrollo de transiciones animadas surgió muy pronto. Desde hace casi más de un milenio, en el periodo Kamakura (鎌倉時代) (1185-1331), en Japón, ya se producían rollos de papel con dibujos de animales vestidos como humanos y que realizaban actividades en sociedad y cultura. La idea era que, mientras el espectador los iba desenrollando, una historia fuera contada a partir de cambios cronológicos en el dibujo.

La animación japonesa es el resultado de tomar una serie de imágenes bidimensionales individuales y articularlas en una secuencia transitiva de manera tal que den la impresión de movimiento continuo. De esta forma se obtiene un lenguaje narrativo que, a partir de la técnica, se acompaña de sus propias metáforas y formas retóricas.

Así fue como hace tiempo, cuando el cine no existía, gracias a la animación era posible la representación del cambio. Así se introducía en la ecuación de la cultura material al tiempo. Pero no debemos de dejarnos engañar, dicho movimiento no existe en la realidad. Es sólo una ilusión de movimiento. Una ilusión grave, como aquella que acaece notoriamente en la estrecha relación que tienen el anime y el manga (漫画)<sup>36</sup>. Estos últimos llegan a compartir las mismas historias y, aunque las imágenes del manga son estáticas y las del anime no, los espectadores saben que ambas se mueven porque justo eso es lo que significa una imagen animada o un personaje animado: movimiento, vida, sueño revelado.

En la película animada *Paprika*, el director Kon Satoshi utilizó los sueños para representar interrogantes profundas acerca de la conciencia humana y lo real. Así, echando mano de su talento como director y animador, llevó a cabo una de las particularidades más valiosas del

---

<sup>36</sup> Los manga son las historietas (comics) hechas en Japón, o por japoneses en idioma japonés. Así como hay películas que basan su argumento en libros, un gran número de animes basan su historia en mangas exitosos.

trabajo en la animación, de sus posibilidades creativas: en vista de que la animación se construye pieza por pieza, desde cero, Kon generó un mundo determinado por sus relaciones conceptuales; y en él realizó un esfuerzo especial para crear imágenes que respondieran a la manera en que se manifiestan ciertos procesos mentales, como el sueño.

Una de las primeras escenas de la película *Paprika* exige que el suelo pierda solidez, como si fuera de agua. Éste es un escenario onírico inconfundible (ver imagen 1). Katō Michiya, director de fotografía, dice que era necesario hacerse ciertas preguntas antes de llevar a cabo la animación de esta escena, por ejemplo, ¿el piso tiene la textura de un malvavisco o de una gelatina? ¿Qué tan suave es al tacto? (Paprika, 2006) Esto quiere decir que la animación de un sueño requiere de un proceso previo de elucubración metafísica para poder construir un concepto estético a la vez que se respeta el realismo inherente a la representación del sueño. Por si fuera poco, los gráficos animados por computadora deben de guardar la suficiente armonía con el resto del trabajo para que todo el material parezca dibujado a mano.

Probablemente, las películas son el medio más próximo a la experiencia onírica: son ricas en símbolos, metáforas, recuerdos, movimiento y misterio. Las películas, igual que los sueños, nos permiten ser partícipes de otra realidad y, a través de dicha intervención, consienten que nuestro ser y experiencia se transformen. La metáfora que equipara el sueño con la visión de la película es una de las metáforas más persistentes tanto en la teoría del cine clásico, como en el moderno (Marinelli, 2006).

Por su parte, el anime oscila entre su condición cinematográfica (de proyección visual en movimiento) y la técnica en la cual se origina (un dibujo que surge de la imaginación); no obstante, la conjugación de estas características propicia la vecindad entre las convenciones de la realidad y la imaginación, de tal forma que su predisposición para la representación del sueño se torna única.

En entrevista, Kon Satoshi declaró que el inconsciente, precisamente por su condición de inconsciencia, no puede ser controlado, y; desde que el inconsciente es parte de la mente consciente, se gesta un espacio para el absurdo, para la falta de autocontrol<sup>37</sup> (Abrams, 2008). Esa oscura frontera, esa imprecisión entre el sueño y la vigilia, entre la mente inconsciente y la consciente, es fascinante y se presta para todo tipo de alucinaciones. El trabajo del director de anime Kon Satoshi está enfocado en reflejar dicha fascinación a través de las imágenes animadas.

En el siguiente capítulo, el objetivo es establecer algunas relaciones entre las representaciones oníricas que se escriben y las que se animan; asimismo, señalar cuáles son los recursos narrativos del medio literario y del medio animado frente a los sueños. Para esto analizaré las técnicas y el método que utilizaron Tsutsui Yasutaka y Kon Satoshi para dotar de realismo los sueños de la novela y la película *Paprika*.

---

<sup>37</sup> En palabras del mismo Kon Satoshi: “El sueño es incontrolable, un drama incontrolable. Y las películas, en cierto modo, tienen que ser controladas porque el presupuesto es ajustado, el personal está trabajando y se tiene una fecha límite para crear todo. Aún así, yo quiero que mis películas sean inspiradas por sueños, de esta forma obtienen ese mismo poder vital, que es incontrolable. Esa fuerza creativa.” (Abrams, 2008)

### 3. LA NARRACIÓN DE UN SUEÑO: EL SUEÑO QUE SE ESCRIBE Y EL SUEÑO QUE SE ANIMA

*El extraño poder de los sueños y el misterioso trabajo del inconsciente eran cosas con las que estaba familiarizándose, y detectó que se abría frente a él un mundo asombroso.*

Tsutsui Yasutaka, *Paprika*

Las implicaciones filosóficas de mirar un sueño dificultan la tarea de reproducir o representar ese mismo sueño porque se trata de una combinación entre imágenes e información que no siempre es visible. Dentro del sueño hay conceptos que diluyen la visión a causa de su naturaleza abstracta, conceptos que no son sencillos de ver, empero, son susceptibles de conocimiento o memoria. Las figuras quiméricas, por ejemplo; aquellos personajes dentro de nuestros sueños que si bien guardan la forma y el rostro de algún conocido, de algún familiar, dentro del sueño se atribuyen la identidad de otros, de un actor famoso o un maestro de escuela. En general, a las imágenes en el sueño les es inherente información muy peculiar de la experiencia del individuo. Mientras que esto se puede explicar con relativa comodidad en palabras, idear una representación visual parece bastante más problemático, pues requiere que la imagen dé cuenta de una historia personal, de un trasfondo simbólico que no siempre es visible en las cosas, sino sensible.

*Paprika*, tanto la novela como la película animada, tratan el tema de los sueños y su contenido mismo es un sueño. Como resultado, *Paprika* —la película— es una ficción muy ambiciosa de realizar en pantalla (Kon, 2006). Los sueños difieren de la realidad. Representarlos desde la realidad obliga a crear ilusiones.

En entrevista<sup>38</sup>, Tsutsui Yasutaka, autor de la novela *Paprika*, expresa lo deseoso que estaba de una adaptación cinematográfica cuando se publicó la novela con tan buena acogida por parte de los lectores. El problema fue que —si bien hubo algunas ofertas— al momento de hacer cuentas y confrontar el presupuesto que se requeriría para una película de naturaleza onírica, el proyecto se venía abajo. En el momento en que las esperanzas de Tsutsui flaqueaban, el destino lo reunió con Kon Satoshi y el proyecto filmico se trasladó al formato de animación.

La animación como medio, como materia del lenguaje, resultó muy apropiada en este caso, en el que se tenía como objetivo mirar dentro de un sueño. Para una adaptación cinematográfica de *Paprika* era necesario adecuar algunas transformaciones en el mundo físico que dieran cuenta de su poca palpabilidad, cierta liquidez en la imagen de los objetos que hubiera requerido de efectos especiales impresionantes, sin contar con la misma ausencia de gravedad... Pero todo se resolvió de forma efectiva con el trazo que dibuja la mano, algo imposible con el retrato de la máquina cinematográfica. Es como si representar las imágenes que podemos ver con los ojos cerrados fuera más natural y más fácil cuando provienen del trazo libre que el pensamiento dicta a la mano del dibujante, porque la cámara cinematográfica registra aquello que ya está dado en el mundo de los ojos abiertos.

En este capítulo, primeramente, hablaré de Tsutsui Yasutaka y de Kon Satoshi, de su vida, sus trabajos previos y de la forma particular que cada uno diseñó para la creación de *Paprika* en el formato literario y cinematográfico, respectivamente. Después, a partir de algunos momentos oníricos que comparten tanto la novela como la película, destacaré las características del sueño representado. Finalmente, analizaré aspectos únicos en la animación de *Paprika*. Es decir, estrategias que se gestaron específicamente para su narración como película animada.

---

<sup>38</sup> Vista en el material extra del DVD de *Paprika* (2006).

## **SOBRE EL AUTOR Y EL DIRECTOR DE *PAPRIKA***

### ***Tsutsui Yasutaka***

Tsutsui Yasutaka (筒井康隆) (Osaka, 1934) es un novelista japonés<sup>39</sup>, dramaturgo, crítico literario, actor y músico. Tsutsui ha declarado que siendo joven quiso ser actor pero, sin saber cómo materializar esta inquietud, se interesó por la psicología. Fue así que leyó la obra de Sigmund Freud, se topó con el surrealismo, la edad de oro de la ciencia ficción en los Estados Unidos y, posteriormente, en mancuerna con estos antecedentes teóricos y con lo aprendido de su padre —quien fue zoólogo—, empezó a escribir (Tsutsui, 2010). Se trata de un hombre versátil y multifacético.

En la literatura de Tsutsui Yasutaka, en especial en la ciencia ficción —una de sus incursiones de género más recurrentes—, el montaje surrealista funciona para deconstruir la realidad: “En la vida real, ficción y realidad no se entremezclan, pero en el mundo literario yo creo que no se diferencian. Por eso, como forma de vincular la ficción y la realidad, pensé en introducir los sueños. Y con ese tema de fondo he escrito muchísimas obras” (Tsutsui, 2010, p. 174). Así, el trabajo de Tsutsui es tan característico de la metaficción que, después de haber escrito más de seiscientas obras en este tenor, se ha ganado el mote de “gurú de la metaficción”. Los sueños, entonces, son la llave para integrar diversos mundos en Tsutsui.

En entrevista, a Tsutsui se le cuestionó si acaso piensa que la realidad es pura contingencia, porque sus cuentos no siguen un desarrollo lineal sino contingente, y éste respondió

---

<sup>39</sup> En 1996 fue partícipe en la creación de JALInet, el primer servidor online de literatura en Japón. En 1981 recibió el premio Izumi Kyōka; en 1987, el Tanizaki Junichirō; en 1989, el Kawabata Yasunari; en 1992, el Japan SF Grand Prize y; en 1999, el premio literario Yomiuri.

que hay una filosofía de lo casual y otra de lo inevitable: “(...) es posible que tenga dos personalidades que pueden discutir eternamente entre la contingencia o la inevitabilidad de la realidad.” (Tsutsui, 2010, p. 179). Es como si el autor no se decidiera entre el libre albedrío o el determinismo; y tal vez es por esta duda que el sueño le acomoda a la perfección para contar sus historias.

Tsutsui parece haber encontrado un punto de quiebre para sus actividades y sus ideas, para actuar con libertad entre lo que es y lo que no. A Tsutsui le gusta representar sueños. Para él, los sueños son ventanas. Veamos un ejemplo.

### *El Bonsái Dabadaba*

“Mi padre llegó del pueblo con un bonsái que tenía una forma curiosa” (Tsutsui, 2010, p. 11). Así comienza el cuento *El Bonsái Dabadaba* (ダバダバ杉) (2005), en el que dicho árbol, si se pone en la cabecera de la cama, produce sueños eróticos. La historia empieza así, con la presentación de un objeto que es un portal entre mundos, que produce sueños.

El narrador —a quien le han regalado el bonsái Dabadaba— y su esposa se van a la cama con cierta prisa. Ambos están excitados ante la idea de probar si el árbol funciona. El narrador se queda dormido casi inmediatamente. “¡Qué bien, un sueño!” —exclama. Acto seguido se sienta en la cama y ve que su mujer está a un lado, completamente desnuda (esa es la forma habitual de dormir para ella).

Es curioso, en este punto, el narrador dice estar soñando, aunque todo es muy parecido a como son las cosas en el mundo real: la habitación, la cama, la esposa dormida... incluso hay congruencia entre que él esté soñando mientras él y su esposa duermen. El mismo escenario del

que proviene el sueño es el mismo escenario del que es consciente en el sueño. El narrador piensa: “¡Fantástico!, pero ¿qué tiene todo esto de erótico?” Y tiene razón, todo es igual a la vida real. Si hiciera el amor con su esposa no tendría nada de erótico, “sería la triste realidad” (Tsutsui, 2010, p. 12). Por tanto, tratándose de un sueño, el narrador decide que será mejor salir a la calle en busca de una mujer hermosa. La encuentra, le explica toda la situación (que tiene un árbol Dabadaba en la cabecera de su cama y que en ese preciso instante se encuentra soñando); no de muy buena gana pero la mujer acepta ir a un hotel. Una vez ahí, mientras la chica se da un baño, el narrador explica:

Mi nerviosismo iba en aumento. Este sueño era terriblemente parecido a la realidad. Incluso llegué a pensar que podía ser la realidad. Así que, como prueba, me clavé una uña en la mejilla derecha. Si era un sueño no me dolería.

Pero el caso es que me dolió.

Me dolió tanto que me desperté. En el sueño me había clavado la uña en la mejilla con todas mis fuerzas. (Tsutsui, 2010, pp. 16-17)

Tras clavarse la uña el narrador despierta. Se encuentra en su habitación nuevamente. A un lado, su esposa duerme plácidamente; y, en un ataque de ira, la despierta. Ella se queja, su esposo la ha despertado “justo cuando estaba llegando a lo mejor”. Se reclaman, se molestan, se dan la espalda, y ambos se apuran en volver a conciliar el sueño.

El narrador, en cuanto empieza a soñar otra vez, corre al hotel en el que dejó a la mujer del sueño anterior. Se sale sin pantalones, al fin y al cabo se trata de un sueño. Lamentablemente, cerca de un cruce, la policía comienza a perseguirlo. Despierta. Enfurecido, por segunda vez también despierta a su esposa. Se duermen. El narrador encuentra el sueño en el que estaba, se viste y sale disparado hacia el hotel en el que la chica lo está esperando. Cuando por fin va a ocurrir lo que tanto anhela, suena el timbre (el timbre suena en la vigilia, pero se escucha hasta el

sueño). Despierta. Se levanta y va a ver quién tocó el timbre. Es su vecino, el señor Miyamoto. Éste le explica que en su casa, en la cabecera de la cama, tiene un árbol Dabadaba y que ha venido en busca de la esposa del narrador, que desde hace tiempo le gusta. También aparece la esposa del señor Miyamoto. Entonces, el señor Miyamoto propone al narrador que intercambien de esposas. A nadie parece molestarle la idea, así que todos se dirigen hacia la misma cama. En algún momento, todavía se les une una vendedora de cosméticos que va de puerta en puerta... Pero muy pronto se acaba la diversión, pues aparece un hombre del Departamento de Higiene Municipal para llevarse el árbol Dabadaba. El señor Miyamoto le aclara a dicho hombre que éste es su sueño y si él así lo quiere puede hacer que deje de existir. El oficial lo cuestiona: “Así que aquí hay otro loco, ¿eh?” Miyamoto se pone a chillar como un poseso, entonces: “Miyamoto se despertó por el ruido de su propia voz. En ese instante, todos nosotros simplemente dejamos de existir.” (Tsutsui, 2010, p. 25)

En *El Bonsái Dabadaba* no hay forma de saber en dónde comienza la historia, si se trata de la vigilia o el sueño. El narrador, quien cuenta la historia de principio a fin, al final desaparece; ni siquiera podemos saber de dónde desaparece. Sin embargo, hay otras cosas que sí se pueden saber. Se puede saber, por ejemplo, qué tipo de relación tienen el narrador y su esposa en la vigilia. Y que la congruencia, la continuidad de las verdades de nuestra vigilia, no está del todo supeditada a la lógica del sueño; por ejemplo, si sales a la calle sin pantalones, la policía puede detenerte por faltas a la moral.

El ordenamiento narrativo y la presentación de los motivos en la historia prefiguran al bonsái Dabadaba como un objeto que pertenece al mundo real y al de los sueños. Así, el bonsái Dabadaba es una llave que abre la puerta entre dos mundos; al igual que todo lo que “existe” sobre la faz de la tierra, porque todo puede ser soñado. El ser humano, por sí mismo, es presencia dentro del sueño y en la vigilia. De esta forma, el trabajo de Tsutsui toma tintes filosóficos

cuando se extrapolan las posibilidades de los objetos soñados que, a final de cuentas, nos rodean cotidianamente. El tipo de conocimiento que uno acepta de las cosas, o lo que puede hacer con las posibilidades representativas de éstas, es algo muy personal; en este caso, la magia de Tsutsui radica en las implicaciones metanarrativas de sus sueños; las cuales trascienden hasta el lector y sus sueños.

Todo conjunto es subconjunto de un conjunto mayor. Las historias de Tsutsui son ficciones metafísicas. Lo que hacen este tipo de ficciones es trasladar a la literatura paradojas físicas como la “cinta de Möbius” (Rodríguez, 2009, p. 49); paradojas que están más allá del tiempo y del espacio. La relación dicotómica de la realidad y el sueño se torna en continuidad, independientemente de si las percepciones se llevan a cabo en la órbita del sueño o la vigilia. Es decir, las categorías físicas (la sustancia, el tiempo, el espacio y la materia) sufren la acometida de la categoría ontológica de lo onírico. Los objetos son sueño y vigilia a la vez.

Lo onírico no supone una cesación de la vigilia, sino una forma de profundizar en su conocimiento. Este tipo de estructura metanarrativa destaca el carácter real de la ficción: la superposición del plano real y el onírico se complementa con la interacción de ambos. De esta forma, la realidad —en la medida en que es representada— adopta el carácter del sueño y gana matices sólidos que van más allá del realismo.

Entre *El Bonsái Dabadaba* y *Paprika* de Tsutsui Yasutaka hay puntos en común; se trata de aspectos típicos que permean con frecuencia el estilo de hacer ficción que tiene el autor. Primero, el retrato psicológico de los personajes es de corte realista: llevan vidas normales y sus hábitos y actitudes no destacan de manera fantástica o irreal. Por otro lado, las circunstancias —o los escenarios por los que transitan los personajes— son las que dan pie a lo ficticio; a lo quimérico. Tanto en *El Bonsái Dabadaba* como en *Paprika*, el paisaje onírico es el que se sale de control y produce una transformación ilusoria del mundo. Si bien los escenarios se asemejan al

plano en que vivimos, al ser recreados por el inconsciente revelan posibilidades que los tornan irreconocibles. En consecuencia, la aparente normalidad de la psique de los personajes resulta imposible. Segundo, a riesgo de caer en lo repetitivo, he de decir que las dos historias, la de *Paprika* y la de *El bonsái Dabadaba*, además de compartir el sueño como medio y lugar para la trama narrativa, juntas conjugan un amasijo de verdades humanas incuestionables, sin que por esto tengan que ser precisas: ambas son una mezcla a partes iguales de ilusión y realidad, como la vida misma; su función está en hablar con libertad de los deseos inconfesables, pero existentes; también tratan los pensamientos inadmisibles que están al acecho de nuestras acciones y de nuestro íntimo albedrío. Tercero, la representación del sueño. Si el lugar para la trama narrativa es el sueño, y éste proviene del inconsciente, el realismo está en aceptar que la subjetividad de los personajes da forma al mundo. La conciencia de los hombres oscila entre estados y circunstancias: una persona puede soñar mientras se encuentra despierta y, de igual manera, puede alcanzar la lucidez dentro de un sueño. Ninguna de estas facetas invalida a las otras, juntas conforman la experiencia de la vida.

### *Paprika* de Tsutsui Yasutaka

El argumento de la novela *Paprika* se resume fácilmente en la existencia del Mini DC, un aparato que permite a la doctora Chiba Atsuko acceder a los sueños de otros y grabarlos. Chiba trabaja en el Instituto de Investigación Psiquiátrica de Tokio y utiliza el Mini DC para dar terapia a pacientes a través del sueño. Como dichos procedimientos aún no han sido aprobados legalmente, y como un método para proteger su propia psique, en sueños, Chiba recurre al desdoblamiento de su personalidad. Es así como surge Paprika, la detective de los sueños. La trama se complica cuando algunos de los Mini DC son robados y comienza a haber indicios de mal uso por parte de

los ladrones (sueños implantados, intromisión en la mente de otros, etc.). Para recuperar los Mini DC, Chiba y Paprika deberán rastrear pistas y tomar medidas urgentes, una en la vigilia, la otra en el sueño.

Desde el momento en que algunas de las acciones en *Paprika* tienen lugar en el sueño, y éstas continúan y se corresponden con la vigilia, deja de ser posible determinar a quién y en dónde ocurren. Según Fernando Iwasaki, la intención de Tsutsui era crear un espacio cerrado donde todo pudiera ocurrir, un “no-lugar”: “Es decir, narrar desde el sueño para mantener al inconsciente encerrado y así poder perder el control.” (Iwasaki, 2011, p. 13) Se trata de una ficción que asume hechos fantásticos como parte de un contexto realista.

Para reforzar dicho espacio, el “no-lugar”, Tsutsui se sirve de los “residuos diurnos”, restos de actividad diaria que se manifiestan en los sueños. Se trata de un término freudiano al que el autor alude en *Paprika* (Tsutsui, 2011, pp. 47-48) y que le provee de una pauta sólida para mezclar información de la vigilia —información “real”— dentro del sueño. De esta manera lo soñado gana realismo e incluso cierta veracidad.

De acuerdo con la concepción de los sueños que Tsutsui retrata en *Paprika*, hay “algo” por debajo de la vida cotidiana que, para poder verlo, requiere del psicoanálisis y la observación de los sueños. A continuación, recupero algunos aspectos clave acerca de los sueños en la novela. Se trata de experiencias oníricas “comunes”, el sueño que la mayoría reconoce, ese gran rumor de la noche humana:

Para empezar, están aquellos sueños que cambian de escenario constantemente. Por ejemplo, de estar en una carretera desierta, sin ningún tipo de transición se pasa a estar dentro de un departamento en la ciudad y, después, a un viaje en bote. También están aquellos en los que se habla con fluidez en otros idiomas o se dicen palabras sin sentido (Tsutsui, 2011, pp. 79-81) y en los que no se sabe si las palabras fueron pronunciadas o bastó con pensarlas para que fueran

dichas (pp. 111-112). Sueños en los que se lucha, “pero es una lucha sin fuerza, perezosa. Un cuerpo a cuerpo insustancial” (pp. 79-81). Y sueños en los que la represión no permite ver las cosas con claridad: “En ese momento, después de notar que iba a toparse con algo que no quería ver, la cara de Paprika se transformó en la de un tigre.” (p. 112) El piso se deshace y las escaleras se balancean (p. 250); los números de los botones de un teléfono están mezclados e incluso cambian al intentar pulsarlos (p. 258). Las personas que ya han muerto, en el mundo de los sueños siguen vivas (p. 285). Y, obviamente, el amor es posible: uno se puede enamorar dentro de un sueño (p. 299); así como la agonía del sueño se puede traer a la realidad (p. 302). “Nuestros enemigos son los fantasmas y espectros que se aparecen en sueños” (p. 326).

Los arquetipos de Jung también están presentes. En la novela se habla del “ánima” (una desconocida que aparece en el sueño de un varón), el “ánimus” (el hombre que se aparece en el sueño de una mujer), la “sombra” (el aspecto inconsciente de la personalidad caracterizado por rasgos y actitudes que el yo consciente no reconoce como propios, ya que son sus aspectos menos positivos) y el “viejo sabio” (un anciano que aparece en el sueño y nos enseña a actuar adecuadamente, aquel que personifica la sabiduría inconsciente en nuestro interior) (Tsutsui, Paprika, pp. 49, 84-85). Mientras tanto, las teorías freudianas permean el grueso de la novela y el análisis de los sueños es una terapia funcional, básica: “Creo que estás a punto de recordar algo enterrado en tu pasado. Una cicatriz mental o, si lo prefieres, un trauma psicológico. Pero lo estás reprimiendo con mucha fuerza. En tu mente se está librando una batalla. Por eso se va amontonando la angustia...” (p. 90). Además, el *modus operandi* de Paprika es tratar a sus pacientes a partir de la transferencia: “La confusa maraña de relaciones paradójicas: médico y paciente, padre e hija, marido y mujer, amante con amante... Se había formado entre ellos una relación muy extraña, diferente a la que hay en un hospital, en un hogar o en una cita amorosa.” (p. 110)

Finalmente, como ya se mencionó, a lo largo de la novela hay una metáfora que el autor explora con insistencia: la de la similitud entre los sueños y las películas. El sueño como película. Tsutsui, a partir de la idea de que todas las enfermedades son contagiosas —en especial las del alma—, pone en peligro a todos los personajes de su novela desde el momento en que estos miran la pantalla en la que se proyectan los sueños de una persona enferma: “Tsumura se ha visto afectado por las alucinaciones paranoides de un enfermo simplemente por mirar al reflector” (Tsutsui, *Paprika*, 2011, p. 21). Con el cine ocurre algo similar, al observar el contenido de una película, el estado mental del espectador puede verse afectado. De igual forma, las historias del cine se entremezclan con las historias personales y tejen memorias compartidas; con el paso de los años cada vez resulta más difícil distinguir su proveniencia.

Para Tokita (el personaje que inventa el mini DC) es una motivación fundamental el poder compartir los sueños. Compartir un sueño es algo muy especial. Y, mientras el mini DC no exista en el mundo real, lo que más se asemeja a la experiencia onírica es el cine; quienes asisten a la proyección de una película en compañía de un amigo son afortunados, pues comparten un mismo referente e intiman sentidos significantes.

En *Paprika* la vida es sueño, y el sueño es como una película:

La escena era como un nebuloso dibujo al pastel en el que se evidenciaba la falta de fronteras entre el sueño y la realidad. La luz y la oscuridad se alternaban como el parpadeo de un proyector de cine. Los edificios se tambaleaban, y los caminos pavimentados ondeaban como trapos. Los vehículos, las personas, los fantasmas, los policías y los coches patrulla iban y venían como sombras coloreadas reflejadas en la ventana de una sala de proyección. (Tsutsui, 2011, pp. 327-328)

En resumen, en la novela *Paprika* el mundo fenoménico ocurre aquí y allá, en el sueño y la vigilia. Todo se comparte, pues todo ocurre en la mente de quien percibe las cosas. Tal vez por eso es que con toda certeza Tsutsui dice: “La gente interesante suele tener sueños interesantes, y la aburrida, sueños aburridos” (p. 41).

### **Kon Satoshi**

Kon Satoshi (今敏) nació en Sapporo, Hokkaido, Japón, el 12 de octubre de 1963; y murió el 24 de agosto de 2010. Se inscribió en la Universidad de Arte Musashino para estudiar pintura pero, su interés se enfocó en la animación. Fue así que comenzó a dibujar para revistas manga (Scott, 2010). Antes de convertirse en director de animación, Kon Satoshi escribió guiones para otros directores; entre estos se encuentra el guión de *Magnetic Rose*<sup>40</sup> (1995).

Los sueños, en esencia, son la constante que plaga el trabajo de Kon Satoshi. Precisamente, los sueños que se fusionan con la realidad. Ya lo había intentado con trabajos anteriores, con las películas *Perfect Blue* (パーフェクト・ブルー; Pāfekuto Burū) (1997) y *Millennium Actress* (千年女優; Sennen Joyū) (2001) sin embargo, no fue sino hasta la realización de *Paprika* (パプリカ; Papurika) (2006) que Kon Satoshi reconoció el haber realizado la película que llevaba tanto tiempo persiguiendo, la que realmente quería hacer. No falto de modestia, Kon le reconoció este logro al escritor de la novela *Paprika*, Tsutsui Yasutaka.

---

<sup>40</sup> Un corto animado dentro de la película *Memories*. Una historia confusa; el desconcierto proviene de las disparidades entre la memoria y el mundo real.

Al utilizar los sueños como tópico central de su obra, Kon Satoshi pretendía responder a sus preocupaciones en torno al tema de la metaficción. Esta última, a grandes rasgos, es una forma de narrativa autorreferencial: le recuerda al lector que se encuentra frente a cierto tipo de narrativa ficcional que habla de sí misma y problematiza la relación entre sus contenidos y la realidad.

Para Kon, el que los sueños sean parte de uno mismo y, no obstante, puedan cobrar independencia, resulta muy atrayente. Ese conflicto en las personas, aquél que se revela cuando los sueños no se parecen a uno mismo, acudió una y otra vez a su pensamiento y su trabajo (Abrams, 2008), junto con la fantasía, la paranoia y la confusión como formas que se entretujan irremediabilmente en las historias.

Más debe aclararse que Kon no sólo trabajó sus inquietudes a nivel anecdótico, sino también teórico. Según él, lo “real” es lo que se siente en la experiencia de cada quien en relación con una obra, por lo tanto, lo “real” se parece (o se relaciona) mucho más con aquello que estimula los sentimientos de los espectadores (Kon, 2002). Fue así que, a través de diversas entrevistas, Kon desarrolló sus ideas acerca de la ficción y su trabajo como animador y director de animación:

Recientemente, he estado pensando que el gráfico es diferente a lo real. En absoluto, no pienso que por dibujar de manera realista eso se convierta en algo real. Un coleccionista de antigüedades, Aoyama Jiro, dijo: “Ni siquiera un gran poeta o un excelente pintor han podido plasmar la belleza. La belleza no se trata de dibujar, sino del descubrimiento y creación por parte del espectador”. Es decir, lo real se genera por descubrimiento y creación del espectador. Lo real no se puede describir o dibujar, es el espectador quien lo descubre en la obra<sup>41</sup>(Kon, 2002).

---

<sup>41</sup> Traducción propia.

Como se puede apreciar en el párrafo anterior, Kon tiene una idea de lo “real” que no se puede fundamentar en aspectos únicos de la materia o del pensamiento, sino en una combinación de ambos. Al insistir en la creación de historias abismadas, es decir, de películas que existen dentro de otras películas (como en *Perfect Blue* y *Millennium Actress*), Kon demostró su preocupación por las diferentes posibilidades narrativas y la manera en que éstas terminan por insertarse como entidades dinámicas en relación con el mundo “real”: “Si miramos las cosas de forma objetiva o subjetiva obtenemos dos imágenes muy diferentes. Para un extraño, los sueños y las película dentro de otra película son fáciles de separar del mundo real. Pero para la persona que los experimenta, todo es real. Yo quise describir esa clase de situación, y fue lo que hice en *Perfect Blue*.” (Mes, 2002)<sup>42</sup>

En las películas de Kon Satoshi, la digresión entre la trama principal y la percepción subjetiva funge como búsqueda inevitable de lo “esencial”, de lo “verdadero”. El juego de las contradicciones en Kon nos indica que no todo es unidireccional, la ficción no surge exclusivamente de hacer modificaciones a las narrativas sobre lo “real”, sino que, a veces, lo “real” proviene de la ficción. Además, la obra no se completa hasta que el espectador no se involucra en ella.

---

<sup>42</sup> Entrevista a Kon Satoshi. Traducción propia.

## EL SUEÑO QUE SE ANIMA

Por extraño que parezca, el escenario perpetuo en el que transcurre *Paprika*, la película, es el estado del sueño. Nunca se manifiesta con claridad la vigilia porque, a pesar de la fantasía manifiesta de los pasajes oníricos, la historia está contada a partir de un montaje abismado, es decir, la realidad contiene al sueño que contiene a la realidad que contiene al sueño. El mundo en *Paprika* es una ilusión perpetua. Dicha ilusión funciona a partir del montaje animado. Respecto a él, Kon dice: “No es nada interesante si dibujo un escritorio por la simple razón de que esté ahí, más bien, dicho escritorio, como parte del fondo [del escenario] es un medio de expresión que refleja los sentimientos, la descripción psicológica de los personajes. Entonces, hay que cuestionarse para qué está el fondo, éste debe de servir a lo que se quiere expresar” (Kon, 2002). En este fragmento, el director de películas animadas alude al trabajo que hay detrás del diseño de una escena. En el anime, a diferencia del cine convencional, se requiere hacer una construcción del escenario paso por paso, creando cada elemento presente en la imagen. Por ejemplo, si uno toma una fotografía en la calle sin intención ni propósito, aunque revele una impresión de lo real, no deja de ser más que una simple fotografía; al ver la imagen, no se considera el espacio contenido en ella como algo “real”, pues, a final de cuentas, es sólo una fotografía. Para hacer pensar al espectador que ahí hay algo que se puede entender, se necesita de cierta artificialidad. Kon (2002) también utiliza el ejemplo del actor de teatro, él cual, para aparentar naturalidad, debe repetir una y otra vez su entrenamiento actoral. El resultado, la acumulación de la práctica, es la que finalmente puede aparentar “algo” en el escenario.

Así, la animación en *Paprika* representa algo natural a pesar de la artificialidad del dibujo o de la fantasía manifiesta en la vigilia; la animación en *Paprika* demuestra que el espectador puede atribuir un sentido “real” a lo dibujado. En la obra de Kon Satoshi el espectador aprende que la técnica o el medio no es el fin de la obra, sino lo que está detrás, el conjunto armado pieza por pieza.

Como si se tratara de un sueño, la animación de Kon apunta hacia aquellos sentidos que están por detrás de la imagen. En la novela *Paprika*, Tsutsui Yasutaka habla de figuraciones oníricas que van más allá de la pura imagen onírica, por ejemplo: “...cuando estaba soñando esto, no creía que fuera un aula, sino mi trabajo.” (Tsutsui, *Paprika*, 2011, p. 44) o “—¿Quién es esa mujer? —La esposa de Namba, uno de nuestros empleados. Aunque la verdad es que nunca la he visto.” (p. 47) Así, la técnica fundamental del dibujo animado en *Paprika* precisa de un ordenamiento específico de las cosas: el ángulo desde el que se percibe el contenido de la imagen debe indicar la forma en que ésta debe ser vista e interpretada para que cumpla con la emotividad del sueño, la cual suele ir más allá de la pura información que proporciona una imagen por sí misma.

De acuerdo con la novela en cuestión, los mini DC creados por Tokita pueden detectar y grabar campos de la conciencia (Tsutsui, *Paprika*, 2011, p. 57). Pero la conciencia es algo más que una simple imagen. Kon Satoshi emula dicho potencial del mini DC al ofrecer al espectador imágenes que sugieran pensamientos destinados a superar lo contenido en el dibujo mismo: ¿Esto pertenece al sueño o a la vigilia? De acuerdo con la historia, ¿cómo puedo diferenciar los elementos del sueño que han escapado a la realidad y viceversa? ¿Qué simboliza la composición de la escena?... De esta forma, la naturaleza de la animación utilizada en *Paprika* dispone que el espectador no puede señalar de manera tajante cuál es la “realidad” diegética de la historia.

Ya que la animación de *Paprika* propone una trama evidente y una trama secreta —disponible para todo aquél que desee buscarla—, esto quiere decir que, de origen, las imágenes de la película requieren de una interpretación proactiva por parte del espectador. Ike Nobutaka, director de arte de la película, piensa que, al terminar de ver *Paprika*, la audiencia no debería de poder despertar del sueño (Paprika, 2006).

## **ASPECTOS NARRATIVOS, LA DIRECCIÓN Y EL TRABAJO EN *PAPRIKA***

Llevar a cabo un estudio sobre el film como objeto del lenguaje, como lugar de representación, como momento de narración y como unidad comunicativa, deviene en valor didáctico: el film se desmonta y se remonta con el fin de comprender su estructura y su funcionamiento, lo cual permite apreciar la mecánica interior del film, la composición de su lenguaje y el necesario adiestramiento de una mirada cómplice y disciplinada (Casetti & di Chio, 1991).

En el caso de *Paprika*, por la congruencia argumental entre la novela y el film, si las películas son como los sueños, los sueños deberían de poder analizarse como una película y viceversa, las películas como si fueran sueños.

Si la interpretación de los sueños es una continuidad, un acto que se realiza desde la vigilia, no es descabellado que la estructura en *Paprika*, tanto en la novela como en la película, sea un recordatorio constante de que los sueños están dentro de la vida tanto como la vida está dentro de los sueños. La estructura en abismo —esas cajas chinas infinitas, una dentro de otra— anuncia la tarea interminable del relato del cual son capaces los hombres. De lo eterno, de lo cíclico.

### ***Enlazar una escena con la otra***

Para perfeccionar una técnica de “narrativa onírica”, Kon Satoshi estableció un método de trabajo en el que, cada vez que dibujaba una escena para el *story board* de *Paprika*, lo hacía teniendo en mente la siguiente escena, de esta manera, el flujo narrativo visual se estrechaba tanto en su

continuidad como de manera conceptual (Kon, 2006)<sup>43</sup>. Es decir, en la transición de una toma a otra, hay líneas u objetos que permanecen a pesar del cambio de perspectiva. Al parecer, esta técnica fue utilizada por Kon para simular una narrativa onírica que sostuviera un subjetivismo sin sujeto; una historia individual en cada espectador que contara una asociación inconsciente en las imágenes, parecida a la del sueño. En este caso, la animación facilitó la selección de objetos o trazos a continuar en la siguiente escena.

Esta idea visual asemeja el cúmulo de experiencias sensoriales de una persona como narración ininterrumpida entre la vigilia, el cine, la memoria, las ideas y los sueños:

...una persona no es toda cosa que los momentos sucesivos que pasa, que la serie incoherente y discontinua de sus estados de conciencia. B, [...] no es B. Es [...] mirar distraído un farol + apurar el paso + [...] etcétera... La primera consecuencia de esa teoría es que B no existe. La segunda (y mejor) es que no existiendo N tampoco, muchos instantes de la casi infinita serie de B pueden ser iguales a los de N. Vale decir: B, en determinados instantes, es N. [...] Nadie es sustancialmente alguien, pero cualquiera puede ser cualquier otro, en cualquier momento... (Borges, visto en Rodríguez, 2009, p. 25)

De tal forma, la animación en *Paprika* es un indicador de que sueño y vigilia no se interrumpen, son parte del mismo flujo que constituye la existencia.

### ***Desconocimiento del final***

Cuando Kon Satoshi trabajaba en el *story board* de *Paprika* desconocía cuál iba a ser el final de la película. Estas circunstancias, de alguna manera, propiciaron en él las condiciones ideales en

---

<sup>43</sup> Entrevista, material extra en el DVD de la película.

su búsqueda por aproximarse a los sueños, a la manera en la que se cuentan los sueños (Kon, 2006)<sup>44</sup>.

Hacedor de presente, el sueño nunca nos revela cuál será su final. Todos los eventos ocurren en el marco de lo inmediato y lo sorprendente. Cuando Kon se pone en esta situación por medio de su trabajo creativo, pretende que, al desconocer el final de la película, nada de lo que haga esté condicionado por la intención de alcanzar un clímax en la historia, razón por la cual podía verse obligado a ajustar los elementos del film en función de su final<sup>45</sup>. Además, si el creador no sabe cómo terminará la película, la audiencia tampoco.

En Paprika, al igual que en un sueño, Kon mantuvo el suspenso hasta el verdadero final y, al trabajar sin saber con claridad hacia dónde ir, propició que el desarrollo de la película tuviera una evolución contingente, onírica.

---

<sup>44</sup> Mismo caso que la nota anterior.

<sup>45</sup> Según Kon, las películas que había producido anteriormente estuvieron condicionadas, durante el proceso creativo y de trabajo, a que se la pasara pensando en cómo hacer para llegar al clímax final, lo cual predispuso cada trazo de su dibujo (Kon, 2006).

## 4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

Con el análisis de *Paprika* mi intención es retomar tópicos en decadencia como el problema de la representación de los sueños y su concepción contemporánea. Por ejemplo, considero que la definición de sueño está más allá de aquello que tiene cabida en *La interpretación de los sueños*, de Sigmund Freud; así pues, aunque la idea de interpretar los sueños parece un fin adecuado para el discurso académico, nunca he creído que ahí terminen las preguntas respecto al sueño. Como dijo Mario Casalla: “(...) interpretar es abrirse a lo que adviene, aun en su incompreensión y fragmentariedad, desconfiando de toda totalidad cerrada y autosuficiente. Es un acto, al mismo tiempo, de libertad y de liberación de los sentidos, del cuerpo todo.” (2003, p. 384) El estudio de los sueños (precisamente porque se trata del mundo onírico) requiere de una mente abierta: un pedazo de verdad no debe impedir o entorpecer la aparición de otras verdades.

Por supuesto, hablar de verdad respecto al sueño parece una contradicción debido a que la naturaleza del sueño (naturaleza ficcional) no se presta al análisis lógico o racional por medio del cual narramos los fenómenos de la vigilia. A menos que, de antemano, hayamos insertado el sueño dentro del dominio de la consciencia y lo incluyamos como una manifestación bien asumida entre los múltiples estados de la mente<sup>46</sup>, lo cual nos llevaría a admitir la condición cíclica de la naturaleza del sueño que —al igual que el día y la noche— retorna una y otra vez, sucesivamente. Así, la sucesión del sueño y la vigilia da pie al reconocimiento de un fenómeno que transcurre a lo largo del tiempo y, en conclusión, hablar de una verdad respecto al sueño sería hablar de una verdad que ocurre a lo largo del tiempo.

---

<sup>46</sup> La vigilia, el sueño, y el sueño sin sueño.

Se han desarrollado innumerables teorías para explicar ese conjunto de experiencias compartidas que llamamos sueños. En particular, las representaciones y las interpretaciones del sueño a las que me he referido aquí nos hablan del sueño como parte de la vida consciente de las personas; en ellas el sueño y la vigilia son una misma entidad, con caras diferentes, cierto, pero no por eso aisladas o independientes. Si bien hay un reino de lo consciente y de lo inconsciente, el ser humano existe en ambos como continuidad. Este tipo de representaciones e interpretaciones requieren de mucha claridad, incluso en materia de sueños; de eso va su narración, puesto que construyen historias que no reniegan del sueño como parte integral de la vida y, todavía más allá, implican una ocasión para la manifestación del estado de coagulación del cuerpo y la mente, es decir, para la continuidad de la consciencia, ya sea que se esté dormido o despierto.

Por tanto, en el caso de *Paprika*, lo menos que se puede esperar de la protagonista es que tenga la capacidad de alcanzar la lucidez en el sueño<sup>47</sup>. Paprika es capaz de reconocer la vigilia porque sabe —o es capaz de observar— que está despierta y; cuando sueña —de igual forma— sabe que se encuentra dentro de un sueño y puede actuar en consecuencia.

El sueño lúcido es una práctica que no puede ejecutar cualquiera. Como ya se vio en el primer capítulo —gracias al ejemplo del monje Myōe—, se trata de un estado mental que, parecido al de la iluminación budista, le ocurre solo a quienes accionan las mancuernas entre la teoría y la praxis. La verdad que ocurre a lo largo del tiempo no puede ser sólo una abstracción teórica, la verdad que ocurre a lo largo del tiempo requiere de un ensayo físico, constante y presente, requiere de práctica.

---

<sup>47</sup> Los informes sobre sueños lúcidos han existido durante miles de años y, explícitamente, no hay una definición única. Así pues, baste como definición primaria lo que Aristóteles dijo en relación al estado de lucidez en el sueño: "...a menudo cuando uno duerme existe algo en la consciencia que declara que lo que se presenta no es más que un sueño." (visto en Rimpoché, 2002, pág. 22)

El despertar de la consciencia es una característica notoria del sueño representado en *Paprika*. No importa que se trate de una ficción —así como no importa que se trate de un sueño—, si se pretende saber qué está ocurriendo a nuestro alrededor, hay que ser capaces de comprender la naturaleza de las circunstancias cambiantes en las que nos encontramos. Por tanto, *Paprika* es una invitación a reflexionar los procesos inconscientes de la vida.

Las formulaciones anteriores me recuerdan cierta línea de pensamiento sugerida por el autor japonés Mishima Yukio en *Nieve de Primavera*: cuando resulta imposible asegurar que las emociones cotidianas forman parte de nuestro verdadero yo, al menos, el yo de los sueños parece ser real<sup>48</sup>. Es decir, el encuentro con el ser nos espera en el sueño.

---

<sup>48</sup> “Nunca estaba seguro de que sus emociones cotidianas fuesen parte de su verdadero yo, pero sí sabía, al menos, que el Kiyooki de los sueños era real.” (Mishima, 2010, p. 114)

## EL SUEÑO QUE REPRESENTA LA ANIMACIÓN DE *PAPRIKA*

Las obras de ficción se encuentran pobladas de todo tipo de argumentos y los lectores de ficciones literarias están habituados a toparse, dentro de cualquier género, con parábolas, fábulas, alegorías, parodias y diversas concepciones moralizantes. Las películas, por otro lado, si bien no están exentas de la argumentación por parte de sus creadores, pocas veces recurren a una argumentación explícita. Aún son más extraños los films que en toda su estructura —tanto visual como verbal— constituyen un argumento por sí mismos; o, en otras palabras, que en un sentido retórico se complementen de premisas y pruebas (Chatman, 1990, p. 56).

En el caso de *Paprika* el argumento es tan consistente (los sueños son como una película, y viceversa) que el espectador puede aceptar el devenir de la película como el de un sueño. Los elementos metanarrativos del sueño, en conjunción con los elementos metanarrativos del film, terminan por absorber al espectador; de esta manera Kon Satoshi deja la continuidad del relato en la experiencia y la interpretación del espectador.

Respecto al arte japonés, Gutiérrez (1999) destaca su propensión hacia la intuición, hacia las manifestaciones artísticas que son reflejo de la naturaleza y, por tanto, no requieren de una producción elaborada; en consecuencia, la economía de medios es la que otorga al arte su sentido de trascendencia, de algo que tan solo puede ser esbozado o sugerido, siendo el espectador quien, posteriormente, debe interpretarlo. Por supuesto, Gutiérrez no pensaba en anime cuando escribió esto, sin embargo, en el poder de las imágenes que construyen *Paprika* puede observarse la herencia estética japonesa de los últimos mil años: tendencia hacia el dibujo lineal, planos asimétricos, elementos dinámicos y estáticos en la bidimensionalidad. Además, después de ver

*Paprika* ocurre una transformación: el espectador se da cuenta que los sueños tienen continuidad en el pensamiento y en la memoria de la vigilia, algo que ocurre en la trama pero, sobre todo, es sugerido al término del film para que el espectador lo lleve consigo.

Asimismo, la argumentación y la animación en *Paprika* conllevan otra particularidad digna de mención: el formato animado permite un tipo de figuración única para el sueño. Ya que la mayoría de las escenas y de los escenarios en *Paprika* ocurren en el mundo de los sueños, es decir, mientras alguien sueña, no siempre es claro a quién le pertenece la visión onírica o, en principio, si se trata de algo que pasó en la vigilia. Dicho efecto —en gran medida— ocurre gracias a la construcción del mundo animado o del principio narrativo que demanda en el espectador una comprensión del discurso más allá de la forma en que éste es presentado; así, el escenario animado es un aspecto clave del mecanismo narrativo, del argumento y del desarrollo de los personajes. Y, como en muchos otros anime, los hacedores de *Paprika* pusieron especial cuidado en que los detalles del dibujo fueran convincentes; una prueba de ello está en lo que dice Ike Nobutaka<sup>49</sup> acerca del uso del color en *Paprika*. De acuerdo con Ike, en el sueño el color es más vívido para hacer una clara distinción entre éste y la realidad; por ejemplo, el suspenso tiene un color azul. Así pues, no se trata de una progresión lineal de la historia, sino de una progresión del color. El fluir del color puede verse a lo largo de toda la película puesto que, cuando soñamos, saltamos. Nada es lineal en un sueño.

Por lo dicho anteriormente, es viable pensar que el ambiente creado en el mundo de *Paprika* no solo es representado, sino creado. Hablar del tipo de sueño que se gesta a partir de la animación japonesa es un pretexto para hablar de estética, de literatura y atributos narrativos únicos... Este enfoque de estudio difiere de las investigaciones más comunes respecto al anime,

---

<sup>49</sup> Material extra, *Paprika*, DVD, 2006.

en especial de aquellas que se concentran en aspectos socioculturales, teorías de género o psicología juvenil.

### ***Naturaleza del sueño animado***

Hay escenas que únicamente existen en el teatro, en el cine o en los sueños; dichas escenas no suelen ocurrir en la vida cotidiana, son ilusiones de la “realidad”. Probablemente, la manera más sencilla de ejemplificar esto sea evocando aquello que en términos literarios ha sido nombrado bajo el concepto de “fantástico cotidiano”. Lo fantástico cotidiano son cosas imposibles pero creíbles, por tanto, se trata de un aspecto en la narración que busca dar verosimilitud a lo fantástico (de Santis, 2014).

La naturaleza del sueño en *Paprika* está ligada a la naturaleza del sueño animado; es decir, el formato animado por sí mismo representa un aspecto narrativo que pretende otorgar verosimilitud a lo contado, valga la redundancia, procura que el espectador acepte la historia a pesar de su imposibilidad cotidiana.

Ya que la animación de *Paprika* es un tipo de representación figurativa, el realismo que representa difiere de los referentes tangibles del mundo material para mejor aliarse con las visiones de la mente y con ellas configurar una narrativa conceptual que sostiene su verosimilitud en la comprensión de los fenómenos mentales, no del cuerpo físico. En consecuencia, el espectador de *Paprika* se ve liberado de las formas visibles que tiene la historia contada y, sin embargo, son éstas mismas las que le permitan sublimar una estructura narrativa que funciona en el mundo “real”, que es creíble a pesar de su imposibilidad física: la coagulación del cuerpo y la mente.

Hay una escena en la película *Paprika* que ejemplifica muy bien lo dicho anteriormente. Chiba Atsuko se apoya en el barandal de una terraza que, al contacto con su mano, se deforma como si estuviese hecho de goma (ver imagen 2). Chiba apenas se salva de caer al vacío (ver imagen 3). Entonces, el espectador comprende que aunque Chiba está despierta, la caída —una posibilidad del sueño— se manifiesta como un evento viable en la realidad de los personajes, ya que los conceptos del sueño han empezado a invadir la realidad.

Así, la animación funciona como representación visual de lo fantástico cotidiano; y por su parte, el sueño, al tratarse de un fenómeno simbólico, encuentra lugar en la animación como exploración del mundo representacional. La naturaleza del sueño animado en *Paprika* es la de la representación animada de lo abstracto.

Otro ejemplo interesante, aunque no es específico de *Paprika*, es el de la representación de los personajes transgénero en el anime: pocos cuestionan el hecho de que es el medio el que provee la posibilidad de poner en escena a personajes que caen en la ambigüedad absoluta<sup>50</sup>.

Con otras palabras, la discusión puede tomar un rumbo más complejo: habría que preguntarse si la animación de *Paprika* es mimesis, imitación de la naturaleza como fin esencial del arte que se resiste a la comparación con el referente y se convierte en algo equivalente a lo original; o *diégesis* del relato, como lo pensó Platón, una copia de la copia de la copia.

*Paprika* imita la naturaleza del hombre, ¡y su sueño!, desde un estilo y un formato poco realista, no obstante, es reflejo íntimo de la psique de sus personajes, como gustaba de hacer Kon Satoshi.

La animación de escenas oníricas no sólo es un proceso marcado por el cuidadoso trabajo y la atención a los detalles, también implica un interrogatorio a las características del sueño y su

---

<sup>50</sup> Ante las preguntas del público, Isayama Hajime (諫山 創), creador de *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人), se negó a tomar una postura oficial respecto al sexo de uno de los personajes secundarios del anime, Hange.

metafísica; ésta es la razón por la cual, en múltiples entrevistas sobre el tema, los realizadores de *Paprika* declararon haber trabajado motivados por la experiencia de sus propios sueños.

## ¿CÓMO SABER SI SE ESTÁ SOÑANDO? PRIMERAS ESCENAS DE LA PELÍCULA

La película comienza con un pequeño automóvil que emerge de la oscuridad para estacionarse debajo de un círculo de luz, muy bien delimitado, producido por un potente reflector. Dicho reflector no se ve, solo se intuye (ver imagen 4). El automóvil en verdad es pequeño; el espectador descubre cuán pequeño al momento en que un payaso forcejea para salir de su interior, perspectiva de una acción imposible (ver imágenes 5 y 6). El payaso logra extender una de sus piernas fuera del auto, su sólo zapato supera las dimensiones del cochecito. Después, tras unos cuantos tirones, logra salir por completo. El cuerpo del payaso no debería de poder caber en ese auto, lo cierto es que de ahí salió. El payaso hace las de presentador de circo, se para de frente a la cámara y con las siguientes palabras inaugura la función: “It’s a great showtime!” En ese momento, elefantes, contorsionistas, un payaso tragafuegos, botargas, etc., empiezan a desfilar frente a la cámara (ver imágenes 7 y 8).

Respecto a este *incipit* cinematográfico, Kon Satoshi<sup>51</sup> explica que su intención era establecer ciertas relaciones conceptuales. Toda esa oscuridad en la escena, a excepción del círculo de luz en donde se detiene el automóvil, representa el inconsciente —desconocido, esquivo e insondable. Asimismo, el pequeño automóvil vendría a ser la representación de una idea que emerge de las profundidades de la mente —de esa oscuridad— y que, una vez revelada bajo el reflector, aflora muy por encima de sí misma, se desarrolla<sup>52</sup> (al igual que el payaso-presentador, que inaugura toda una función de circo).

---

<sup>51</sup> Entrevista, material extra en el DVD de *Paprika* (Kon, 2006).

<sup>52</sup> En la entrevista en la que Kon expresa las intenciones aquí descritas, Yasutaka Tsutsui se encuentra sentado a su lado. La reacción que este último expresa ante lo dicho por Kon resulta notable, con total franqueza Tsutsui dice

En concordancia con las ideas freudianas sobre el mapa de la conciencia humana y la dinámica del sueño, la forma en que comienza la película *Paprika* es una representación gráfica del deseo onírico —rechazado por instancias mentales superiores— que remueve el mundo mental inconsciente para hacerse escuchar.

Cada una de las escenas subsecuentes en el film son de una naturaleza tan peculiar que ponen en entredicho la posible relación entre unas y otras; incluso parecieran no tener correspondencia narrativa. En una secuencia de menos de un minuto de duración (posterior a la presentación del payaso antes mencionada), se puede ver a un hombre que pasea por las gradas del circo; de acuerdo con sus propias palabras, se infiere que es un detective encubierto en busca de algún criminal (ver imagen 9). De pronto, la luz de un reflector se posa sobre él y, en cuanto esto sucede, el detective se ve envuelto en el truco de magia llevado a cabo por un individuo que está en el escenario. El detective “desaparece”<sup>53</sup> de las gradas y “reaparece” dentro de una jaula en el centro del escenario (ver imagen 10). La impresión que esto causa en el detective es notoria. La sorpresa en su rostro se transforma en miedo cuando un grupo de personas proveniente de todas partes corre en dirección suya. Dichas personas —hombres y mujeres de complexión física diversa y todo tipo de ropa— comparten algo en común: todos tienen el mismo rostro, el rostro del detective enjaulado. Una situación plagada de angustia y desconcierto por lo que hay en ella de agresivo y de absurdo (ver imagen 11). A continuación, el detective enjaulado, quien ahora se encuentra rodeado por sus propios clones, logra escapar porque el piso debajo de sus pies se diluye y cae a otro mundo, a otro escenario independiente. Corte. El detective ya no es un

---

estar celoso: “Estas son las cosas que la animación puede hacer. En la novela resultaría completamente confuso iniciar con algo así sin antes haber dado un contexto.”

<sup>53</sup> En realidad, el detective no desaparece de las gradas, sino que sufre un desdoblamiento. Una vez en la jaula, con la perspectiva de sus ojos encerrados en la jaula, mira a las gradas y su silueta sigue ahí, en el mismo sitio en el que él se encontraba hacía medio segundo. Este “desdoblamiento” es una manifestación típica del sueño, en el que la conciencia de las cosas no siempre está en relación con el cuerpo de uno mismo.

detective, ahora viste el atuendo de Tarzán y se balancea entre lianas (ver imagen 12). Corte. El detective ahora está en un tren (ver imagen 13). Corte. El detective está haciéndola de fotógrafo en una feria (ver imagen 14). Corte. Un cuerpo y un largo pasillo de alfombra roja (ver imagen 15); el pasillo se deshace en un oleaje; el detective cae. Corte. Cuadro en blanco. El detective despierta. Estaba soñando.

Al final de esta primera secuencia se ve al detective despertar del sueño, sin embargo, el espectador ya sospecha que se trataba de un escenario onírico, ¿en dónde más podría existir con tanta lógica una secuencia de eventos así, en transformación y caos? Por la velocidad con la que ocurre todo, lo extraño y lo inconexo, solo hay una explicación posible a estos primeros minutos de film: el detective se encontraba dentro de un sueño.

De esta manera queda establecido que el sueño es un escenario familiar para cualquiera, su disposición hacia lo ambiguo es un síntoma que todos conocemos, ya sea dormidos o despiertos. El sueño se reconoce desde la vigilia y la vigilia se distingue gracias al sueño.

Ahora bien, el problema con los minutos iniciales reside en lo que ocurre poco después. El detective Konakawa despierta y, junto con Paprika, lleva a cabo un análisis del sueño que acaba de tener. Tanto para ellos —como para el espectador— hay desconcierto al ver nuevamente el sueño de Konakawa reproducido en la pequeña pantalla de un ordenador portátil (ver imagen 16). El análisis es breve, pero es suficiente para sentir empatía por la emoción del inspector Konakawa, quien ha experimentado el sueño compartido por primera vez. Posteriormente, cuando Paprika se despide de él, le entrega una tarjeta de presentación que, al ser enfocada por la cámara de tal manera que ocupe todo el marco visible de la pantalla, da inicio a la secuencia de créditos inicial (ver imágenes 17, 18 y 19). Dicha secuencia es completamente surreal. Paprika se

integra y diluye en fotografías publicitarias, detiene el tiempo, vuela, trae objetos a la vida, etc.<sup>54</sup> Posteriormente, la noche se transforma en día y Paprika, montada en una motocicleta, se superpone a la figura de la doctora Chiba Atsuko en su automóvil verde deportivo<sup>55</sup> (ver imágenes 20, 21 y 22).

A partir de la secuencia de créditos la historia comienza de nuevo, solo que esta vez tiene a Chiba como protagonista de los problemas que ocurren en el hospital donde trabaja. Por tanto, la clave en la narrativa introductoria del film recae en la secuencia de créditos, en esa transición surrealista de lo ocurrido en la noche —en el sueño—, con dirección hacia el día —el ordenamiento consciente. No se trata de un proceso brusco y bien delimitado (dormir, luego despertar); no, se trata de una transición suave en la que la existencia de Paprika pervive en el cuerpo de Chiba y viceversa. Paprika está latente en la vida de Chiba y Chiba da cabida a la existencia y proceder de Paprika. De tal forma, es posible identificar el sueño y la vigilia, sin embargo, ambos estados son como un péndulo que oscila de un lado a otro y que, no obstante, siempre tiene el mismo punto de apoyo: la mente, o la experiencia. Es decir que, mientras las actividades en el mundo de los ojos abiertos dan pie a las formas que aparecen en el sueño, este último actualiza y resignifica la próxima interacción con el mundo de la vigilia.

¿Cómo saber si en el film se está soñando o se está despierto? No es fácil saberlo. El enlace narrativo más sólido entre la representación verbal y la visual es la secuencialidad, ya que los signos literarios y filmicos son aprehendidos consecutivamente a través del tiempo, sobre todo (aunque no siempre) a raíz de un orden sucesivo y causal. Esta consecutividad da lugar a la

---

<sup>54</sup> Realmente es importante que el lector de esta tesis observe dicha secuencia de créditos para ganar una comprensión objetiva de lo aquí descrito. La secuencia se puede ver en la página de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=uXCoXW8lr0k>

<sup>55</sup> Chiba y Paprika son la misma persona. Chiba es una psicoterapeuta muy reconocida, nominada al premio nobel, y Paprika es su *alter ego*. Si bien Paprika es el disfraz que Chiba utiliza al tratar a sus pacientes para no ser descubierta en prácticas ilegales, también debe entenderse que Chiba no puede ser la misma Chiba mientras sueña, es necesario que su personalidad sea mucho más maleable para ganar consistencia en el mundo onírico. Así surge Paprika, la voz del inconsciente.

estructura de desarrollo, al conjunto diegético (Cohen, 1979, pág. 92). En el caso de *Paprika* se trata, precisamente, de una estructura de desarrollo indistinguible: los personajes son conscientes de estar soñando, es decir, están despiertos en el sueño y llevan a cabo acciones que repercuten en la vigilia. Tal vez, antes de que se desatara la trama (no es algo que se especifique en la película), para los personajes era fácil distinguir si percibían la vigilia o si percibían el sueño pero, después del robo de los DC mini y los eventos que se desataron en consecuencia, nunca más les volverá a ser fácil saber en qué plano se encuentran. Lo cual es extensivo para el espectador.

Asimismo, dicho conjunto diegético tiene cabida en la sensibilidad propuesta por el budismo en Japón, el cual, para los más sensibles, contempla la transformación irremediamente de las cosas, lo cual diluye todos los fenómenos en las cualidades insasibles del sueño y, su contemplación, en momentos de lucidez onírica.

## EL NARRADOR EN EL FILM

El inicio de la película debe ser comprendido como una secuencia narrada por el inconsciente del detective Konakawa; lo que se ve en ella es el sueño del detective. No obstante, una vez que él despierta, ¿quién continúa con la narración del film? La respuesta a esta pregunta probablemente se halle en otra pregunta: al despertar, ¿por qué se encuentra un agente del sueño a su lado, es decir, Paprika? Obviamente esa Paprika (en la cama, a un lado de Konakawa) es Chiba Atsuko disfrazada de su alter ego<sup>56</sup>, sin embargo, no deja de ser Paprika, con su personalidad y su cuerpo haciendo de “hilo conductor” entre el sueño y la vigilia.

En el desarrollo ulterior del film, Paprika se introducirá en diferentes sueños pertenecientes a diferentes personajes; ninguno de estos últimos tendrá control sobre sus sueños, por el contrario, Paprika sí. Entonces, resulta necesario interpretar el inconsciente de los otros personajes que sueñan —más que como narradores del sueño— como escenarios del sueño. Éste es un desarrollo conceptual muy interesante: la mente como un lugar. No importa que el lugar sea material o inmaterial, ya que esto depende del estado de conciencia en que uno se *encuentre*. Por ejemplo, en la vigilia se conoce el espacio por medio de los sentidos y, en el sueño, a partir de las posibilidades de representación sutil sobre lo que existe y lo que no existe.

De cualquier manera, volviendo al tema de la narración, aunque Paprika puede transitar conscientemente por el mundo de la vigilia y el mundo onírico, hay momentos en la historia en los que ella no aparece ni tampoco tiene control o entendimiento de lo que está pasando,

---

<sup>56</sup> En la novela queda muy en claro que cuando Chiba da terapia onírica se presenta con sus pacientes disfrazada de Paprika (pantalones vaqueros, pecas falsas, etc.). Éste es uno de los elementos que se adaptó fielmente en la versión cinematográfica.

asimismo, su presencia en el mundo físico está limitada por su cuerpo carnal. En consecuencia, Paprika no puede ser la narradora del film, quien cuenta esta historia es omnipresente.

El narrador de un film no siempre aparece con claridad. En el caso de *Paprika*, múltiples narradores que sueñan entretajan su discurso para estructurar un mismo producto global sin que ninguno de ellos se imponga. No obstante, la ausencia de un narrador explícito en el film debe ser compensada a través de una forma narrativa puramente visual, es decir, por la animación misma.

La animación incorpora y combina diversas técnicas para construir una historia. En otras palabras, su impacto se deriva de una serie de estrategias técnicas, performativas y estéticas que se combinan de manera sincrética. La animación es un medio esencialmente híbrido en el que al establecer ciertos convenios se produce la narración. En el caso de *Paprika*, la ausencia del narrador se ve subsanada con la construcción de una forma narrativa que se sustenta en la composición visual —en el color y en la perspectiva, por ejemplo. Al mismo tiempo, la animación surte su efecto único al dar vida a la materia inanimada (ver imagen 23, muebles que caminan) y al representar conceptos del sueño, entidades quiméricas producto de lo real y lo atribuido (ver imagen 24). En general, la narración en el anime es un discurso único, sensible a las exigencias de la historia y a las capacidades representativas del medio animado.

Expertos en teoría cinematográfica han dicho que, a excepción del narrador personaje y el dispositivo cinematográfico de la voz en off, los rastros de una entidad narradora son prácticamente invisibles, por lo que el concepto "narrador de película" —en realidad— ha sido empleado como una metáfora (Hühn, Pier, Schmid, & Schönert, 2009, p. 219). También existen definiciones que exaltan cierto control general de los registros visuales y sonoros a partir de las funciones de la cámara, como si ésta última fuese la que narra (p. 221).

En cuanto a *Paprika*, hay puntos de vista internos y externos que aparecen simultáneamente como funciones narrativas. Este es el caso del espectador, quien se ve obligado

a moverse dentro de la historia animada para construir un discurso propio al interior del film o, de lo contrario, lo contado no tendría sentido; otra de tantas similitudes entre el cine y el sueño, la necesidad de un espectador que se desplaza en el mundo diegético.

La secuencia animada como forma narrativa es reunida a través de un proceso único. De la misma manera en que la narración literaria de la novela *Paprika* puede hacer entender al lector una disposición especial del tiempo y el espacio, la animación ofrece un constructo propio para la representación del sueño. Por tanto, en *Paprika*, la animación misma es la forma que adopta la representación y narración del sueño. El haber podido llevar a cabo una adaptación cinematográfica de *Paprika*, junto con todos los conceptos y abstracciones que detalla el narrador omnipresente de la novela, es prueba de las capacidades narrativas del medio animado.

## SUCESIONES ENTRE EL SUEÑO Y LA VIGILIA, ESTRUCTURA DE LO NARRADO EN *PAPRIKA*

*They are able to switch freely between levels of fictional context. They see reality as a kind of fiction. Since this means they do not necessarily privilege reality, it can be mistaken for an avoidance of reality. So while otaku do not in any way “confuse fiction with reality,” they are uninterested in setting fiction and reality up against each other. If anything they are able to find reality equally in both fiction and reality.”*

Tamaki Saitô, *Beautiful Fighting Girl*

Al ser contada, toda historia establece sus propias circunstancias, su tiempo y lugar, pero, en ciertos casos específicos, la historia demanda que la narración exponga la existencia de elementos únicos o condiciones particulares que solo existen para su mundo ficcional, por ejemplo, la creación de los DC mini en *Paprika*. En el cine, las escenas en las que ocurre la explicación o desarrollo de alguna de estas “condiciones esenciales” deben ser llevadas a cabo con especial cuidado para no comprometer la verosimilitud de la narración. Chatman dice que esta pausa en la historia es la invocación de algo sin tiempo o indiferente al tiempo (1990, p. 54). Curiosamente, en *Paprika* los momentos de reflexión en que se exponen aspectos únicos de la historia y hasta un análisis metanarrativo sobre la composición de la escena cinematográfica (ver imagen 25) no ocurren “indiferentes al tiempo”, como dice Chatman, porque en el sueño no hay tiempo; y tampoco se corre el riesgo de perder la verosimilitud porque no se puede perder el sentido de realidad si no hay uno. En el sueño puede ocurrir cualquier cosa.

El sueño es un evento singular y su representación implica un cuestionamiento del mundo que percibimos... ¿acaso nuestra memoria y nuestra imaginación no son también naturaleza? Ambas afectan nuestro conocimiento de las cosas porque se convierten en experiencia de las

cosas. Con el sueño ocurre lo mismo, éste último se entrelaza a la conciencia que podemos tener de la naturaleza. La percepción de la vigilia se parece tanto a la percepción del sueño que, probablemente, la experiencia compartida es lo único que diferencia las visiones del mundo interior (onírico y personal) de las del mundo exterior (social, colectivo). Lo que vemos en un sueño solo pueden verlo nuestros ojos y no hay cómo compartirlo de no ser por medio del relato o la representación.

Cuando en *Paprika* se trata dicho punto, ¿cómo compartir el sueño con un amigo?, queda claro que ésta es la motivación que inspira a Tokita al momento de crear los DC mini. Asimismo, el cuerpo de la historia o desarrollo del film recae en los eventos que ocurren a razón del robo de los DC mini. Como el uso efectivo de estos aparatos significa que es posible compartir los sueños, en este evento se halla el porqué de la fusión entre el sueño y la vigilia y, por consiguiente, de la manera en que se estructura el cuerpo de la historia. La fusión del sueño y la vigilia es producto del sueño compartido.

En *Paprika*, la suma de dos individualidades que participan del mismo sueño es el equivalente a poner un espejo frente a otro: hay una multiplicación de las posibilidades del mundo a cuadro. De tal manera, la estructura narrativa de esta multiplicación puede ser: la de las cajas chinas o las matrioshkas, la del sueño dentro del sueño, y la del abismo. El desarrollo narrativo de la película juega con dichas posibilidades al retratar escenas que: empalman la ciudad de Tokio con imágenes pertenecientes al mundo de los sueños; en las que los personajes despiertan de un sueño para encontrarse en otro; se accede al sueño desde una página de internet, o; se muestra —repetidamente— un desfile que no va a ningún lado ni tiene fin.

El sueño compartido, entonces, es un tipo de interacción rizomática en la que inevitablemente se crea una conexión con la vigilia, proveedora de “realidad”, memoria, solidez e información.

En un principio, el mundo onírico de *Paprika* es pura representación, en donde sujeto y objeto están claramente delimitados. Conforme se desarrolla la historia, el mundo se transforma en pura voluntad. El narrador-espectador y los personajes terminan siendo engullidos por lo narrado. O lo que es lo mismo: ya no es posible distinguir el sujeto del objeto. Un mundo en el que el sueño es compartido y la homogeneización del sueño y la vigilia ha ocurrido es un mundo que ya no está regido por el dualismo. Esta es la razón por la que al observar el principio de la película *Paprika* y reconocer sus cualidades oníricas, también parece posible que, al tratarse de una ficción cinematográfica, cualquier ilusión pueda tener cabida dentro del realismo atribuido a la cotidianidad representada. Es decir, cualquier fenómeno es posible puesto que todo realismo cabe dentro de las ilusiones del ensueño.

*Paprika* es una metanarrativa y de eso trata su sueño representado: una ilusión laberíntica en la que la vigilia se adentra una y otra vez. Así, lo onírico no supone una cesación de la vigilia sino, por el contrario, una manera de profundizar en su conocimiento, de avanzar. Entonces, Kon Satoshi, consciente del juego de reflejos entre ficción y realidad, decide intensificar dicho efecto y para ello realiza una historia que se ve como un espejo frente a otro. Se trata de la ilusión del desarrollo (del tiempo sobre el Ser), que devora al espectador, que avanza hasta los confines de lo cognoscible... Este tipo de estructura narrativa termina por destacar el carácter real de la ficción y el carácter ficticio de la realidad.

Antes de finalizar este apartado, probablemente sea un buen momento para recordar que lo dicho con anterioridad no pretende ser una teoría ni una interpretación sobre la relación *verdadera* entre sueño y vigilia, aun cuando exista la tentación de hacer una lectura literal y tomar lo dicho al pie de la letra. El sueño en sí mismo es representación y, en lo que corresponde a esta tesis, se ha propuesto el análisis de la representación de los sueños en *Paprika*. Por tanto, no se debe perder de vista que se está hablando de la representación de una representación y,

dadas las condiciones, ésta tiene la capacidad de tomar casi cualquier forma, prueba de ello está en la conceptualización del sueño que hacen la novela de Tsutsui Yasutaka y la animación de Kon Satoshi.

## **SOBRE LOS PERSONAJES**

Antes de hablar directamente sobre los personajes en *Paprika*, hay dos cosas que quiero resaltar sobre los personajes y el anime, en general. Una es el impacto que los personajes llegan a tener sobre los fans, al grado en que estos últimos imitan a los primeros, no solo en el aspecto físico sino, también, al adoptar actitudes y formas de ser. La otra cosa es que, si nunca se ha estado en Japón, puede ser difícil imaginar cómo es que en todas partes hay imágenes de personajes animados; son emblemáticos; y sus manifestaciones conectan una amplia ecología de medios y productos. El anime, a través de sus personajes, conforma una nueva lógica de producción y consumo que da forma a un mundo paralelo y al fenómeno que, en Japón, hoy se llama *media mix* (Steinberg, 2012). Tal vez estas son algunas respuestas al por qué el anime se ha elevado como categoría de estudio más allá de un mero entretenimiento.

No hay otros personajes como los de Kon Satoshi. Sin embargo, el ojo no entrenado en la animación japonesa se atreverá a afirmar que éstos y todos son iguales, “*delgados, de ojos grandes y cabello en picos*”, sin darse cuenta de lo atinado que hay en el comentario, pues señala las particularidades en la estética del dibujo animado japonés. Por supuesto, la construcción de un personaje en plenitud, en forma y fondo, es algo mucho más complejo. La creación de sujetos animados —como ya se dijo— consiste en la exaltación de rasgos únicos, es decir: no hay personajes iguales entre sí, y, a diferencia de la connotación peyorativa con la que se habla de una caricatura (haciendo énfasis en la simplicidad), los personajes en el anime se caracterizan por un desarrollo de la individualidad que busca detallar minuciosamente la psicología de su ser. El desarrollo de caracteres en la animación japonesa es muy superior a otras formas visuales; el espectador cree conocer a los personajes animados a profundidad.

*Paprika*, al tratarse sobre sueños, queda ligada inevitablemente al deseo y a la sexualidad. En tanto, no está de más señalar cómo es que los sueños de los personajes masculinos impulsan la trama puesto que, finalmente, entre los personajes principales solo figura Chiba/Paprika como entidad femenina y el resto son hombres. En busca de satisfacer sus propias necesidades y, al mismo tiempo, queriendo ganar el afecto de Chiba Atsuko, son ellos quienes se involucran en la lucha por recuperar los DC mini. En consecuencia, los deseos masculinos, reales y oníricos, son la fuerza de la que se alimenta Paprika.

El creador de los DC mini, Tokita, y el psicólogo Shimura son los personajes masculinos que menos parecen impulsados por los deseos egoístas de poder. Tokita es un personaje puro, de talante sincero, que se presenta como un niño atrapado en el cuerpo de un genio. Lo anterior es dicho por el mismo Shimura, un hombre mayor que detenta una personalidad jovial y despreocupada; suele ser paternal y afectuoso con Paprika quien, tiempo atrás, lo curó de una fuerte depresión. Nótese la afinidad entre la personalidad y el retrato físico del personaje (ver imágenes 26 y 27, Tokita y Shimura, respectivamente).

El detective Konakawa (ver imagen 28) es el personaje masculino principal. Él es quien tiene los deseos románticos más evidentes hacia Chiba/Paprika. Konakawa es un cinéfilo, por tanto, sus sueños suelen tomar escenarios o referencias obvias que pertenecen al mundo del cine. Esta mezcla de sueños y películas funciona como prueba visual de la relación que hay entre el cine y los sueños.

Por otro parte, además de la tríada de héroes (Tokita, Shimura y Konakawa) está la dupla de villanos, Inui y Osanai (ver imágenes 29 y 30). El primero, Inui Seijiro, es el presidente de la fundación psiquiátrica para la investigación de los sueños; es un hombre mayor, postrado en una silla de ruedas. Su papel es antagónico al de Paprika, desconfía de su juventud y le tacha de irresponsable. Osanai, aunque tiene aproximadamente la misma edad que Chiba y es un

psiquiatra talentoso, se ha visto eclipsado por el talento de su colega; es envidioso y, por si fuera poco, padece el amor no correspondido por Chiba. Osanai es un narcisista que ya no soporta la situación en la que se encuentra frente a la bella protagonista de la historia.

Todos los personajes están tan bien caracterizados que resulta fácil trasladarlos a su versión de carne y hueso. Además, sus motivaciones y deseos están expresados de forma tan clara que logran mantener el interés del espectador, tanto en la trama detectivesca correspondiente al robo de los mini DC, como en los conflictos internos que vive cada uno.

### **¿Quién es Paprika?**

Paprika (ver imagen 31) es el alter ego de Chiba Atsuko (ver imagen 32). A diferencia de lo que ocurre con la protagonista de *Perfect Blue*, otra de las películas de Kon Satoshi, Chiba no padece de un trastorno disociativo de la personalidad, más bien le ocurre que tiene un segundo yo, una faceta muy diferente de una misma personalidad. Puesto que Chiba es una mujer seria, comprometida con su profesión hasta el grado de sumergirse completamente en su trabajo e investigaciones, Paprika sirve en ella como una manifestación de sí misma mucho más cálida y comprensiva, capaz de ofrecer intimidad y desahogo en sus pacientes. Sanar es uno de los principales motivos para la existencia de Paprika.

Así es como la dualidad sueño-vigilia —de la que se ha hecho mención ya tantas veces— y la dupla consciente-inconsciente toman forma bajo las maneras de ser de la protagonista. Chiba/Paprika es capaz de jugar con dicha dualidad, de hecho, en esta capacidad radica su mayor talento y su calidad de heroína.

No obstante, a lo largo del film la polarización entre ambas personalidades se va haciendo más y más evidente, llegado el punto en el que Chiba lamenta la falta de sueños propios y Paprika le pregunta si le gustaría que soñaran juntas para así analizarlos (ver imagen 33). Luego, más adelante, Paprika le plantea a Chiba lo siguiente: "¿Alguna vez has pensado que a lo mejor tú eres parte de mí?" La pregunta representa un dilema terrible: ¿acaso es nuestro yo de la vigilia una fracción menor de nuestro ser inconsciente?

Otro momento en el que se pone de relieve la diferencia entre las dos mujeres es cuando, hacia el final del film, Paprika quiere atrapar al presidente del instituto, Inui, y termina discutiendo con Chiba, quien prefiere quedarse al lado de Tokita. Chiba desea el amor y el bienestar de Tokita, mientras Paprika, que es un espíritu libre, no comparte lealtades con ninguna persona en específico aparte de Chiba.

Si la divergencia al interior de Chiba/Paprika continuara sería la causa de una fractura fatal, por suerte, la dualidad representada en ellas detenta una natural inclinación por el equilibrio, al fin y al cabo ambas forman parte de una misma entidad. El equilibrio entre Chiba/Paprika propone un conflicto entre fuerzas opuestas, entre realidad y sueño. Si alguna de ellas se impusiera a la otra sería de esperarse un desequilibrio con tendencia al caos y a la destrucción, aunque este no es el caso. El efecto global que logra la personalidad fragmentada de Chiba/Paprika es el de un yo enriquecido y complejo, de gran cohesión en el cambio y en la impermanencia. Paprika representa aquello que fluye, motivo por el cual es capaz de recuperar la lucidez una vez que el mundo de los sueños ha invadido a la vigilia y el orden de las cosas resulta trastocado por los ladrones de los mini DC.

Como ya se dijo, los deseos masculinos, reales y oníricos, son la fuerza de la que Paprika se alimenta. Siendo niña, amiga, madre y terapeuta —a grandes rasgos, como principio femenino—, Chiba/Paprika trata los malestares de sus pacientes y, sin mayor coacción que el

agradecimiento, suscita en ellos solidaridad y protección. Por primera vez en el cine de Kon, la doble personalidad de la protagonista es retratada de un modo positivo: sin su alter ego, Chiba sería incapaz de acceder a los sueños de los demás y ofrecerles terapia de forma lúcida.

Ian Parker, a partir de las teorías de Lacan y Saito, establece que, con frecuencia, en las narraciones japonesas existe la condición de un ciberespacio que es erotizado como algo espiritual; éste solo puede ser necesariamente femenino (Parker, 2008). Se trata de una matriz, de un principio de creación. He ahí la relación con lo femenino. Como veremos en el siguiente apartado, Paprika, siendo parte y lugar del sueño en el que se desarrolla la trama, representa dicho ciberespacio erotizado como algo espiritual. Su heroísmo es receptivo, pues no interviene como principio activo, pero tiene el potencial para dar vida, para generar nuevos órdenes. Paprika, a ratos, es la encarnación de un ser divino<sup>57</sup>.

---

<sup>57</sup> La divinidad en los personajes del anime japonés es algo bastante común. Probablemente se trate de un préstamo cultural en el que la unión del budismo y el shinto permite que la presencia de lo divino conviva con lo cotidiano, algo que en las tradiciones de Occidente se ha ido perdiendo bajo la lógica que separa a Dios de su creación. Las narraciones japonesas al permitir que se manifieste la divinidad acrecientan por mucho la profundidad de su discurso.

## LAS ESCENAS FINALES

Cuando el film de Kon Satoshi alcanza el clímax, el presidente Inui se ha convertido en un gigante que destruye la ciudad de Tokio, la ciudad “real”, plagada de manifestaciones oníricas (ver imagen 34). Ante tales condiciones, la única que puede hacerle frente es Paprika.

La masculinidad del presidente Inui representa el impulso de destrucción y de muerte; Paprika, por su parte, representa el impulso de creación o de vida. En realidad, Paprika no necesita luchar contra Inui para vencerlo y devolver el mundo a la normalidad, le basta con permitir que él encuentre su propia autodestrucción en el poderío desequilibrado que ha estado acumulando. Paprika desaparece deliberadamente de la escena. Ella así lo decide. En su lugar surge una niña chiquita que comienza a devorar al anciano Inui (ver imágenes 35, 36, 37 y 38). Esta secuencia refiere la resolución del conflicto entre la infancia y la vejez, la mujer y el hombre, entre Eros y Tánatos; se trata de la representación de distintas fuerzas de la naturaleza en lucha por alcanzar el equilibrio. La niña continúa devorando al anciano hasta desaparecerlo, al tiempo que se transforma en una mujer adulta (ver imagen 39). Esta mujer gigante de cabello largo y negro no es Paprika, Paprika solo fue el ingrediente, la especia que detonó su aparición. De pronto, todo ha terminado, el cielo azul que se eleva detrás de la gigante desnuda es más que suficiente para comprender el cambio positivo en el estado de las cosas o, mejor dicho, el signo evidente del próximo retorno a la normalidad (ver imagen 40).

El film *Paprika* está plagado de simbolismos y es la animación la que ayuda a destacarlos a través de una representación más rica, más profunda. Otro ejemplo claro es el del villano Osanai, a quien se le relaciona con mariposas azules. De tal forma que, cuando hay una o varias

de éstas a cuadro, aunque Osanai no esté presente queda claro que su influencia e intenciones sí lo están (ver imagen 41).

La crítica social también se revela en las figuras de la animación, aunque ésta se muestra de forma sutil, oculta en las escenas del ensueño. Por ejemplo, en la secuencia en la que el mundo onírico se vierte y mezcla con el mundo real, los hombres de negocios se suicidan y las jóvenes estudiantes tienen un teléfono celular en lugar de cabeza, además, permiten que un grupo de hombres tomen fotografías por debajo de sus faldas (ver imágenes 42 y 43, respectivamente).

A veces la animación de Kon mezcla atributos reales con atributos ciertamente caricaturescos. Los escenarios de *Paprika* son un festín para los sentidos, son simbólicos, coloridos y palpables (ver imagen 44). Una figura central de la película es el desfile que marcha dentro del sueño. El desfile marcha hacia lo desprovisto de sentido y, curiosamente, se compone de objetos de la vida cotidiana que la animación ha despertado; como resultado, lo familiar en esos objetos produce en el espectador asociaciones inevitables sobre los cambios que la ficción origina en lo “normal”. Se trata de una animación sobresaliente: un desfile que es carnaval que es sueño (ver imagen 45 y 46). Igualmente, hay ocasiones en las que los fondos son reales —en lugar de fondos dibujados—, lo cual proporciona un estilo muy poderoso al diseño visual de la película (ver imagen 47).

Quizás *Paprika* es la obra que mejor ha perfilado los temas que interesaron en vida a Kon Satoshi: el cine, la nostalgia y la memoria, los problemas de la personalidad, el inconsciente colectivo (en perpetua relación con los sueños) y el internet. Por si fuera poco, la película concluye con uno de los finales más contundentes entre sus obras: la resolución del sueño pesadillesco del detective Konakawa. Al final de *Paprika*, Konakawa admite ser un actor que interpreta la vida de un policía, sin embargo, también es un policía que sueña con ser un director de cine de la talla de Kurosawa. “Es la realidad la que proviene de la ficción.” (Kon, 2006)

El sueño representado en *Paprika*, visible a través del formato animado, revela un realismo conceptual bien pensado y simbólico que emparenta la lógica del mundo de los sueños con la narración cinematográfica; al mismo tiempo, logra que las teorías psicoanalíticas de Occidente tengan cabida en el discurso histórico tradicional del pueblo japonés.

## CONCLUSIONES

*“Al establecer como hipótesis de partida que tanto la sensibilidad como el acto perceptivo poseen las mismas características y propiedades, la relación dicotómica realidad/sueño se diluye en un continuum, independiente de si las percepciones se llevan a cabo en la órbita de la vigilia o del ensueño. Es decir, las categorías de sustancia, espacio, tiempo, materia y yo sufrirían la acometida de la categoría ontológica de lo onírico.”*

María del Carmen Rodríguez. *Borges: El Sueño Imposible de Ser*

Todos los seres humanos, de alguna forma, somos muy parecidos y, de otra, muy diferentes. Nuestra naturaleza biológica y fisiológica nos asemeja en múltiples características y, sin embargo, nuestra identidad cultural y las estructuras sociales en las que nos desenvolvemos nos separan enormemente. En los últimos treinta años, la sociedad japonesa se ha visto afectada por grandes cambios sociales, económicos e, incluso, desastres ecológicos; estos, por ser de carácter nacional, dificultan su conocimiento y comprensión desde fuera del país. Ante esta dificultad, el anime ha demostrado ser una *lingua franca* capaz de comunicar aspectos culturales que de otra forma serían desconocidos para el mundo.

Lo dicho en esta tesis sobre la representación del sueño resulta útil para todo aquél con interés en conocer más sobre Japón y su cultura. El sueño visto como continuidad es fundamental a la hora de aproximarse a la literatura, al anime o, en general, a la historia japonesa. Por ejemplo, a diferencia de las ficciones a las que nos hemos habituado en otras partes del mundo, en las que el sueño es vacío —una *episteme* que se ha ido perdiendo con el paso de los años—, en Japón, la cantidad de discursos atentos a dar espacio al sueño es innumerable.

Vivir es lo que nos pasa: es soñar, conmovernos, ir al trabajo o ver una película; también es saber que buena parte del tiempo la pasamos instalados en la ficción. El Japón del monje Myōe —el Japón del período Kamakura— no existe más. Como tampoco existe ya el Japón de Murasaki Shikibu (紫式部)<sup>58</sup> o el que describe Yanagita Kunio (柳田 國男)<sup>59</sup> en las *Leyendas de Tōno* (遠野物語). No obstante, lo que entendemos de estos períodos históricos, en gran parte, es debido a los relatos que escribieron dichos autores. Muy probablemente, en el futuro, los registros visuales contemporáneos darán cuenta del Japón de hoy en día. Entonces, el anime será un recurso muy particular.

¿Qué se obtiene al estudiar la representación de los sueños en la animación japonesa? En primer lugar, ya que es necesario establecer las coincidencias históricas que llamamos “tradición”, se obtiene una idea de la vida y los sueños del pasado en relación con el presente; es decir, una historia de las ideas. En segundo, el estudio de las representaciones oníricas contemporáneas ofrece la oportunidad de emprender nuevos diálogos. A final de cuentas, como dijo Freud, la obligación que tenemos con el sueño es la del análisis.

Uno de los conceptos recurrentes en esta investigación fue el de continuidad. Esta idea acerca del sueño nos indica que las percepciones que alimentan nuestra comprensión filosófica de la vida y la naturaleza —*shizen* (自然)<sup>60</sup>— nunca se detienen. Al aceptar que el sueño es parte de la vigilia y viceversa, que la vigilia es parte del sueño, se acepta que la vida consciente departe la percepción del mundo con el inconsciente. Esto no es algo nuevo, pero sí algo que parece haber caído en el olvido.

---

<sup>58</sup> Escritora japonesa (978-1014?), autora de la *Novela de Genji* (源氏物語).

<sup>59</sup> Erudito japonés (1875-1962) reconocido como el padre de los estudios nativos folclóricos del Japón.

<sup>60</sup> Ver Capítulo 1, el apartado correspondiente al monje Myōe.

Si el mundo de los sueños guarda sincronía con el mundo de la vigilia, las posibilidades del individuo se incrementan, su visión se enriquece. En el primer capítulo, con el monje Myōe y con el escritor Shimao Toshio tuvimos prueba de esto. La experiencia de Myōe da cuenta de una visión religiosa y filosófica que resume siglos y siglos de conceptos budistas, por tanto, no podemos hacer caso omiso de su declaración: la conexión entre el mundo interior y el mundo exterior es ineludible, los hechos que constituyen y recrean la experiencia humana ocurren sin distinción ni privilegio jerárquico entre aquello que es sueño o realidad.

Por su parte, el estilo literario de Shimao Toshio —narrativa del sueño— permitió que el autor contara su vida en la posguerra, es decir, su vida después de un cambio absurdo en la corriente natural de las cosas. Frente al trauma de la pesadilla bélica, narrar desde el sueño le ofreció la catarsis del cuerpo y el ser disueltos en una experiencia colectiva. Los sueños escritos por Shimao son la representación de un momento histórico en el que la normalidad era insostenible.

La representación de los sueños refleja construcciones particularísimas del discurso en torno a lo japonés.

La continuidad en las representaciones del sueño y la vigilia de las que se ha hablado aquí bien podrían tener su origen en el sentido de pertenencia a un grupo social, puesto que los contenidos del sueño le pertenecen a quién los observa o los tiene, pero su desarrollo e injerencias son grupales. Así, la representación del sueño se basa en la continuidad que el individuo comprende (y es capaz de narrar) entre su ser interior y la experiencia grupal de la vigilia.

Ahora bien, en lo que respecta al anime y los sueños, después de conocer parte del proceso de producción de *Paprika* ya sabemos que detrás de cada imagen hay una conceptualización del mundo onírico: cada escena conlleva una labor compleja que, para

representar el sueño de manera efectiva, requirió de un cuestionamiento obligatorio sobre las formas del ensueño y su metafísica.

El film *Paprika* es un producto muy refinado, si no se le ha visto varias veces, el subtítulo de *la detective de los sueños* no cobra sentido. Solo así, en la repetición, el espectador termina por darse cuenta que la animación permite un control muy cuidadoso de los elementos en escena. En lo personal, cada vez que vuelvo a ver la película encuentro una pista sobre la historia, un detalle, un eco de lo que va a pasar o ya pasó. Por ejemplo, en el minuto dieciséis, por apenas un segundo se deja ver la figura de un robot viejo con el rostro de Tokita (ver imagen 48). Bien, ése es el robot que, hacia el final del film, Tokita encarnará como entidad en el sueño (ver imagen 49). Es una pista sencilla y aún así es muy fácil de pasar por alto, en ella está la clave para interpretar la historia de varias formas: como círculos concéntricos, como simbología onírica o, incluso, funciona para justificar que Tokita, “el genio de nuestra época”, es quien sueña toda la película.

Algo similar ocurre con los sueños: es necesario tener varias veces un mismo sueño para conocerlo. Por supuesto, cada vez que el sueño vuelve a aparecer es un tanto diferente, ya que la experiencia (la memoria) trastoca al original. Si cada vez que el espectador vuelve a ver *Paprika* su mente registra una experiencia distinta: ¿cambia el sueño (el film) o cambia el espectador? La respuesta es: ambos. Considero que esto es la continuidad del sueño y la vigilia. O la homogeneidad del cuerpo y la mente.

La construcción de cada uno de los cuadros que conforman el tan citado film es tan cuidadosa que conlleva, inevitablemente, un esfuerzo de lectura por parte del espectador. Comprender las proposiciones y el trasfondo de una trama como la de *Paprika* exige un código de refinamiento, de especialización.

No sólo se trata de saber apreciar los aspectos técnicos más “simples” de la animación (como las figuras que transmutan), o los más “complejos” (como enlazar una escena con la otra), además, hay un tercer aspecto que el espectador debe saber reconocer: la construcción de *Paprika* hace del film toda una estratagema para representar al sueño. La estructura narrativa en *Paprika* —el montaje de la historia— se constituye de elementos metanarrativos que se involucran teóricamente con el sueño y a los que solo es posible llegar por medio de la misma técnica animada.

La manera de crear y observar la animación implica técnicas y adiestramiento que difieren de los de la fotografía y el cine. Estamos parados ante una ventana para los ojos, para la mente. Mientras que la cámara cinematográfica registra imágenes reales en movimiento continuo y la edición cinematográfica las descompone en cierto número de imágenes por segundo, la animación produce imágenes mediante dibujos y otras técnicas que, al ser proyectadas, producen la ilusión de movimiento. Entonces tenemos que: el cine descompone un movimiento real y la animación construye un movimiento inexistente.

Por otra parte, la organización plural de la representación animada concibe el sonido en abstracto, como entidad a parte que se puede superponer a voluntad al escenario animado. Ya sea que brote desde su concepción o *a posteriori*, el sonido es un gusto, una decisión independiente. Los elementos que componen una animación permiten una selección muy cuidadosa respecto al producto final, en consecuencia, los animadores japoneses se convierten en hacedores de sueños que pueden elegir minuciosamente los símbolos y los sentidos de la imagen en movimiento. Finalmente, un sueño es una representación gráfica. Una forma de ver.

El signo de nuestra época bien podría tratarse de un realismo fallido en el que los efectos especiales y el retoque por computadora se han vuelto fundamentales para la manera en la que vemos el cine y la publicidad. Los lineamientos estéticos de la animación guardan un diálogo

muy especial con este “nuevo” realismo. Atender las manifestaciones particulares y sus posibilidades comunicativas es esencial en la comprensión de los juegos de representación y los modelos narrativos contemporáneos.

Rodríguez dice que la relación causa-efecto establecida entre ciencia y progreso requiere de una desfamiliarización de lo cotidiano a través de la cual podamos abandonar (aunque sea por un momento) nuestra fe en lo habitual, que es en donde se originan nuestras apercpciones espacio-temporales regidas exclusivamente por la ley de causalidad (2009, p. 24). En las historias de Kon Satoshi lo importante no es saber con exactitud qué ocurre, sino reconocer el peso de las realidades alternativas que afectan la percepción del mundo. Las creaciones animadas de Kon bien podrían funcionar como “desfamiliarización de lo cotidiano”.

La transformación de las imágenes literarias de la novela *Paprika* y el provecho que se saca de ello en la animación dista mucho de ser una simple adaptación cinematográfica. *Paprika* es una interpretación del sueño que Kon Satoshi vio en la novela de Tsutsui, una interpretación que el público puede atender en tiempo real.

Sí, efectivamente, los sueños son como las películas.

## LISTADO DE IMÁGENES

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

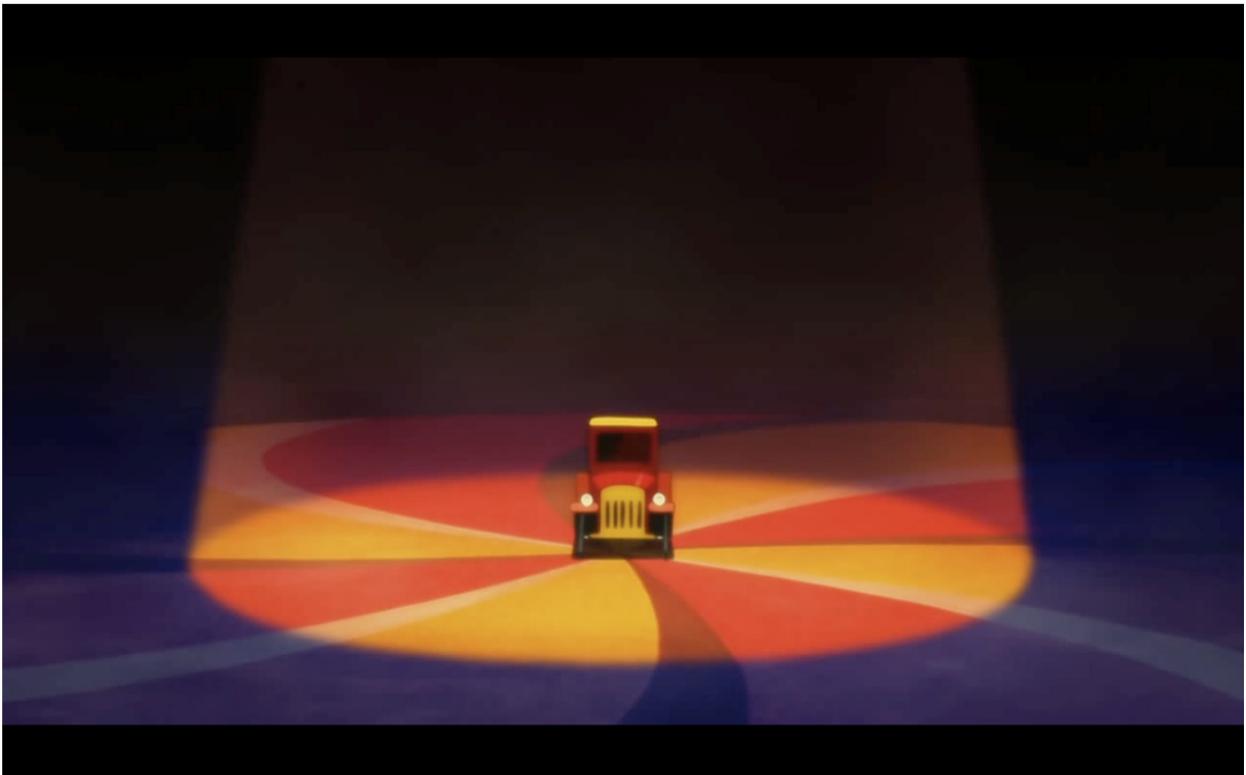


Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16



Imagen 17



Imagen 18



Imagen 19



Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22



Imagen 23



Imagen 24



Imagen 25



Imagen 26



Imagen 27



Imagen 28



Imagen 29



Imagen 30



Imagen 31



Imagen 32



Imagen 33



Imagen 34



Imagen 35



Imagen 36



Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 46



Imagen 47



Imagen 48

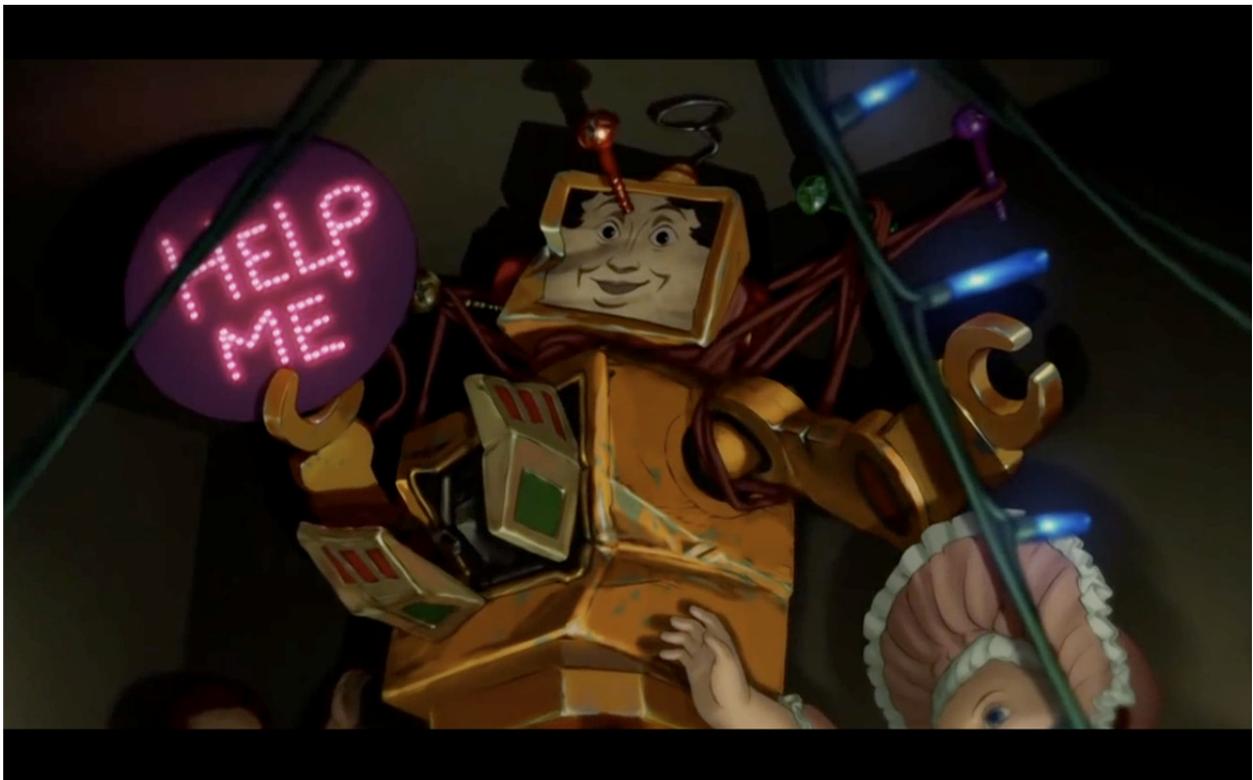
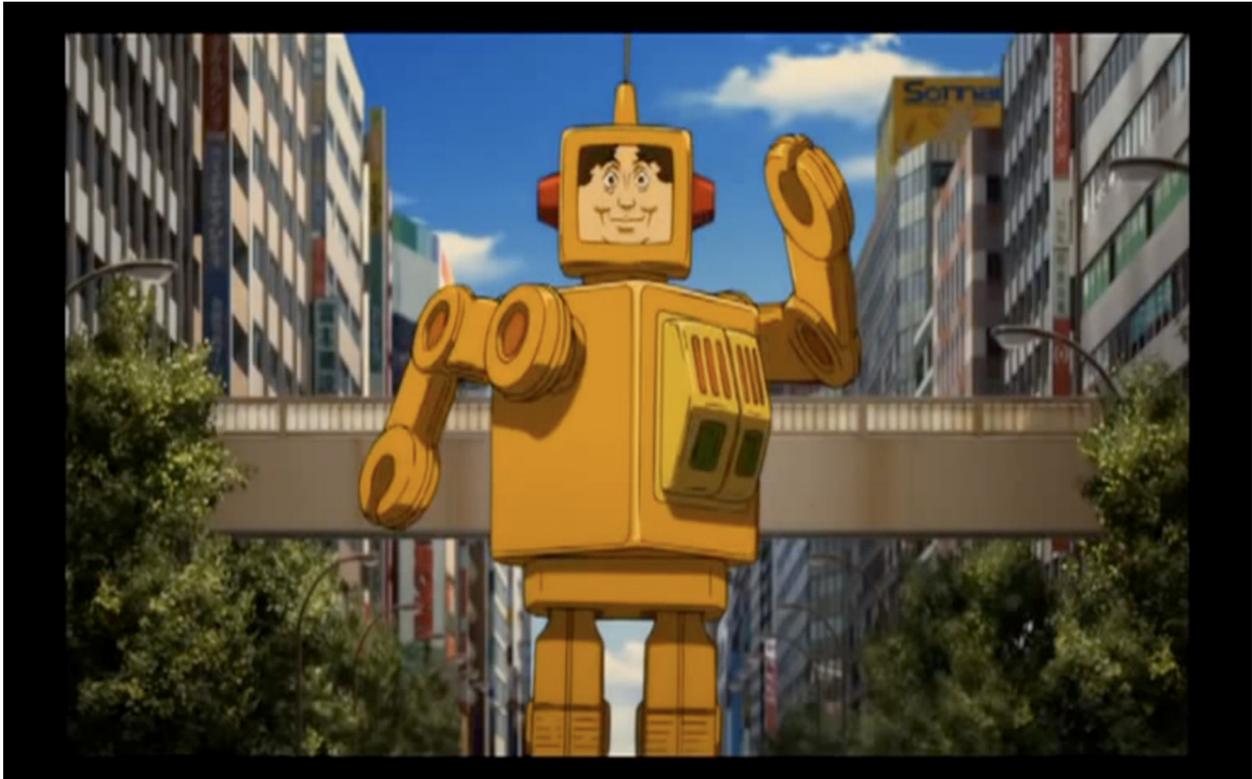


Imagen 49



## BIBLIOGRAFÍA

Abrams, S. (16 de julio de 2008). *Twitch*. Recuperado el 3 de junio de 2013, de Twitch Film: [www.twitchfilm.com/2008/07/exclusive-interview-with-satoshi-kon.html](http://www.twitchfilm.com/2008/07/exclusive-interview-with-satoshi-kon.html)

Anime News Network. (19 de noviembre de 2002). *Anime News Network*. Recuperado el 29 de noviembre de 2012, de Anime News Network: [www.animenewsnetwork.com/news/2002-11-19/anime-manga-market-value-estimate](http://www.animenewsnetwork.com/news/2002-11-19/anime-manga-market-value-estimate)

Artemidoro, Daldiano. (1989) *La interpretación de los sueños*. Introducción, traducción y notas por Elisa Ruiz García. Madrid: Gredos.

Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Borges, J. (1994). *Inquisiciones*. Buenos Aires: Seix Barral.

Brown, S. (2006). *Cinema Anime*. New York: Palgrave Macmillan.

Casalla, M. (2003). Freud en los Márgenes de la Modernidad Europea: Situación del Psicoanálisis en la Cultura Contemporánea. *Revista Portuguesa de Filosofia* , 365-386.

Casetti, F., & di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Caudill, W. (1973). The Influence of Social Structure and Culture on Human Behavior in Modern Japan . *Ethos* , 1 (3), 343-382.

Cavallaro, D. (2009). *Anime and Memory: aesthetic, cultural and thematic perspectives*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.

Chatman, S. (1990). *Coming to terms. The rhetoric of narrative in fiction and film*. New York: Cornell University Press.

Clements, J., & McCarthy, H. (2006). *The anime encyclopedia*. United States of America: Stone Bridge Press.

Cohen, K. (1979). *Film and Fiction: The Dynamics of Exchange*. New Haven: Yale University Press.

Conde, Teresa del. (2000) *Sueños, memorias y asociaciones: a cien años de "La interpretación de los sueños"*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cubbison, L. (2006). Anime Fans, DVDs, and the Authentic Text. *The Velvet Light Trap* , 45-57.

Daldiano, A. (1989). *La Interpretación de los Sueños*. (E. R. García, Trad.) Madrid: Gredos.

del Conde, T. (2000). *Sueños, Memorias y Asociaciones: a cien años de "La Interpretación de los Sueños"*. México: Fondo de Cultura Económica.

de Santis, P. (29 de 08 de 2014). *Lo fantástico cotidiano*. Recuperado el 2 de 09 de 2014, de Revista ñ: [http://www.revistaenie.clarin.com/literatura/fantastico-cotidiano\\_0\\_1202879731.html](http://www.revistaenie.clarin.com/literatura/fantastico-cotidiano_0_1202879731.html)

Freud, S. (1958) *Dreams in folklore*. Madison, Wis.: International Universities.

Freud, S. (1979). *La interpretación de los sueños* (Vol. 1). Madrid: Alianza.

Gabriel, P. (1999). *Mad wives and island dreams. Shimao Toshio and the margins of japanese literature*. Honolulu: University of Hawai's Press.

Gabriel, P. (october de 1996). The alphabet of trauma: Shimao Toshio and the narrative of dreams. *The Journal of the Association of Teachers of Japanese* , 23-54.

Gutheil, E. A. (1964). *The Handbook of Dream Analysis*. New York: Fawcett World Library.

Gutiérrez, F. (1999). *El arte del Japón, Col. Summa Artis*. Madrid: Espasa Calpe.

Hillman, J. (1979). *The Dream And The Underworld*. New York.

Hühn, P., Pier, J., Schmid, W., & Schönert, J. (2009). *Handbook of Narratology*. Berlin: De Gruyter.

Ito, K. (2003). The world of japanese ladies comics: from romantic fantasy to lustful perversion. *The Journal of Popular Culture* , 68-85.

Iwasaki, F. (2011). Yasutaka Tsutsui en el planeta kyōgen. En T. Yasutaka, *Paprika* (págs. 9-14). Girona: Atalanta.

Kawai, H. (1995). *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln, Switzerland: Daimon.

Kon, S. (Dirección). (2006). *Paprika* [Película].

Lague, H. (diciembre de 2010). *Detour*. Recuperado el 2 de junio de 2013, de Detour: [www.detour.es/paisajes/lage-satoshi-kon.htm](http://www.detour.es/paisajes/lage-satoshi-kon.htm)

Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesita Press.

López, A. H. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación* , 106-118.

Marinelli, L. (2006). Screening wish theories: dream psychologies and early cinema. *Science in context* , 87-110.

- McConnell, F. (1982). Film and fiction: the dynamics of exchange by Keith Cohen; storytelling and mythmaking: images from film and literature. *Modern Philology* , 79 (4), 458-464.
- McDonald, K. I. (2006). *Reading a Japanese Film. Cinema in Context*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Mes, T. (11 de febrero de 2002). *Midnight Eye Visions of Japanese Cinema*. Recuperado el 3 de junio de 2013, de Midnight Eye: [www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/](http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/)
- Mishima, Y. (2010). *Nieve de primavera*. Madrid: Alianza Editorial.
- Moist, K. M. (2007). When pigs fly: anime, auterism, and Miyazaki's Porco Rosso. *Animation: an interdisciplinary journal* , 27-42.
- Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York & Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (Fall de 2001). Peek-A-Boo Pikachu: Exporting an Asian Subculture. *Harvard Asia Pacific Review* , 13-17.
- Osmond, A. (26 de agosto de 2010). *The Guardian*. Recuperado el 3 de junio de 2013, de The Guardian: [www.theguardian.co.uk/film/2010/aug/26/satoshi-kon-obituary](http://www.theguardian.co.uk/film/2010/aug/26/satoshi-kon-obituary)
- Parker, I. (2008). *Japan in Analysis. Cultures of the Unconscious*. New York: Palgrave MacMillan.
- Richmond, S. (2009). *The rough guide to Anime*. New York: Rough Guides.
- Rimpoché, N. (2002). *El yoga de los sueños*. New York: Ediciones Dharma.
- Rodríguez, M. (2009). *Borges: El Sueño Imposible de Ser*. Buenos Aires: Biblos.
- Saito, Tamaki. (2011). *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Scott, A. (26 de agosto de 2010). *The New York Times*. Recuperado el 4 de junio de 2013, de The New York Times Art & Design: [www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html?_r=0)
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Suzuki , D. T., & Fromm, E. (2012). *Budismo zen y psicoanálisis*. D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Tanabe Jr., G. (1992). *Myōe the Dreamkeeper*. United States of America: Harvard University Press.

Tominaga, M. (1 de enero de 2002). *Penn Libraries University of Pennsylvania*. Recuperado el 3 de octubre de 2013, de Scholarly Commons: Repository: [repository.upenn.edu/dissertations/AAI3055004/](http://repository.upenn.edu/dissertations/AAI3055004/)

Tsutsui, Y. (2010). *Hombres Salmonela en el Planeta Porno y otros cuentos*. (J. C. Crespo, Trad.) Girona: Atalanta.

Tsutsui, Y. (2011). *Paprika*. Girona: Atalanta.

Unno, M. (1997). *Shingon refractions: Myōe and the mantra of light*. Somerville MA: Wisdom Publications.

Vives Rocabert, J., & Lartigue Becerra, T. (2002). *La Interpretación de los Sueños: un siglo después*. México: Plaza y Valdés.

Walker, M. (s.f.). *Academia.edu*. Recuperado el 3 de junio de 2014, de Representations of Architecture in Japanese Animé and Manga: [http://www.academia.edu/5835866/Representations\\_of\\_Architecture\\_in\\_Japanese\\_Anime\\_and\\_Manga](http://www.academia.edu/5835866/Representations_of_Architecture_in_Japanese_Anime_and_Manga)

Yumeka. (11 de enero de 2012). *Mainichi Anime Yume*. Recuperado el 11 de diciembre de 2013, de Anime Yume: [animeyume.com/blog/2012/01/11/the-present-and-future-of-the-us-anime-industry/](http://animeyume.com/blog/2012/01/11/the-present-and-future-of-the-us-anime-industry/)

Zambrano, M. (1992). *Los sueños y el tiempo*. Madrid: Siruela.