

Créditos como parte de La Fábula
Credits as part of The Fábula

Rolando José Rodríguez De León
Universidad de Panamá. Facultad de Arquitectura y Diseño.
Email.comanimeres@gmail.com

RESUMEN

Satoshi Kon se destacó como director y animador no solo en su Japón natal, sino también a nivel internacional. Además, innovó con los créditos de entrada que hizo en sus películas y serie de televisión. Se analizará el tratamiento que le dio a la ficha técnica de cada una de estas y cómo las incorporó dentro de la fábula. Se presenta el porqué de este manejo y las similitudes que existen con las creaciones de Saúl Bass; desde el punto de vista de la idea gráfica y el componente metafórico. Al final, se concluye con un análisis del escaso corpus que dejó el autor y lo que pudiese haber sido su trabajo en un futuro.

PALABRAS CLAVE Créditos, anime, Japón, animación, Satoshi Kon

ABSTRACT

Satoshi Kon highlighted as a director and animator not only in his native Japan, but internationally. Also, he innovated with the intro credits made for his last two films and television series. The treatment given to the technical file of each of these and how it was incorporated into the fable will be analyzed. The reason for this handling and the similarities that exist with the creations of Saúl Bass are presented; from the point of view of the graphic idea and the metaphorical component. In the end, it concludes with an analysis of the scarce corpus left by the author and what could have been his work in the future.

KEYWORDS Credits, anime, Japan, animation, Satoshi Kon

“Una secuencia de créditos animada eleva tus esperanzas. Sirve como una promesa implícita de que la película que estás a punto de ver será de ritmo rápido, loco e impredecible. Mike Sullivan

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen libros o manuales que abarcan todos los aspectos relativos a la creación audiovisual: pre producción, ¿Cómo hacer una película, un documental, cortometraje, animaciones, dirigir actores, crear efectos especiales, técnicos de montaje? y más. Sin embargo, el aspecto principal que engloba la producción audiovisual en general, son los créditos de entrada o salida.¹ No obstante, a pesar de su importancia y del tiempo de pantalla que ambos llegan a tener, sobre este tema no existen teorías relacionadas con su creación o presentación.

No hay duda de que el tiempo de los créditos casi no se utiliza de forma eficaz o divertida, pero existen ciertos ejemplos que podemos contar como la excepción y no la norma. Películas como La Pantera Rosa (The Pink Panther, Blake Edwards, 1963) o en las animadas Robin Hood (Wolfgang Reitherman, 1973) y recientemente Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio (The adventures of Tintín, Steven Spielberg, 2011) son algunas de las emblemáticas, porque son indicadoras de la inquietud de ciertos directores por utilizar esos escasos minutos para presentar al público algo diferente, atractivo, alejado del lugar común con que se tratan los créditos de entrada.

¹ (por rótulos, títulos). Anglicismo innecesario que se refiere a los títulos que anteceden o siguen a una película, en la que se citan todos los datos de realización de la misma. A veces se les denomina, en redundancia, títulos de crédito. Tienen una gran importancia para conocer lo que hay tras una película. Algunos directores se han esmerado en presentarlos de forma cinematográfica convirtiéndolos en verdaderas obras clásicas.

“Los títulos son lo último a considerar en el proceso de producción de una película. A menos que el director o productor –cuando inicia– sienta que es verdaderamente importante tener una secuencia; ellos no tienen nada presupuestado para eso, a excepción de algo mundanamente mecánico.” (HASKIN, 1996)

RAZONES QUE LLEVAN A LOS DIRECTORES A HACER MÁS ATRAYENTES LOS CRÉDITOS EN SUS PRODUCCIONES CINEMATROGRÁFICAS

Se podría teorizar acerca de las razones que llevan a los directores a tratar de hacer más atractivos los créditos, tal vez con la esperanza de que el público no llegue tarde al visionado o que una vez terminada la función, se sienta motivado para permanecer sentado en vez de salir en estampida del lugar. Lo que sí es real es que el animar los créditos no es exclusivo de las películas con actores reales, muchas animaciones también se dan a la tarea de hacerlos más atractivos y los directores de *anime*² japonesas son un buen ejemplo en este sentido, ya que han hecho un uso notable de esta técnica o procedimiento, como se puede apreciar en los créditos de inicio de *Mi vecino totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) en que se animaba el título de la película y algunas criaturas a su alrededor, lo mismo que los finales con personajes que aparecían caminando entre los textos.

Uno de estos creativos fue Bass quien expresaba: “*Mi pensamiento inicial es, ¿Qué es lo que los créditos pueden hacer para establecer un estado de ánimo sobre el fondo de la película?, expresar la historia de una forma metafórica. Vi en los títulos una forma de*

² El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico.

condicionar a la audiencia, para que cuando la película comience, el público ya tuviese una resonancia emocional con ésta” (YU, 2008. p.17)

A pesar de la diferencia entre Bass y Kon en cuanto a concepciones sobre este aspecto, ambos artistas revalorizan el papel de la ficha técnica que los llevó a construir algo alejado del lugar común y que Kon manejó excelentemente desde el punto de vista gráfico.

PRODUCCIÓN DE SATOSHI KON (1963-2010)

El famoso director Satoshi Kon, con solo cuatro películas y una serie de televisión, siguió esa corriente y aportó novedades a los títulos de créditos. En sus dos primeras obras, *Perfect Blue* (1997) y *Millennium Actress* (2001), los títulos de entrada aparecen superpuestos a la animación; es decir, los títulos que comúnmente vemos en los audiovisuales, son un texto sobre las imágenes, entidades separadas que envían dos mensajes diferentes; pero complementarios, aunque en los de cierre utiliza el desplazamiento de arriba hacia abajo, tipos blancos sobre fondo negro, lugar común de las producciones audiovisuales de nuestra época, ya se avizora la inquietud por poner en valor lo que podría haber sido considerado mera formalidad.

El bagaje intelectual de Kon, su estudio de las raíces histórico-culturales de Japón y haber nacido y crecido en una sociedad tan diferente a la occidental pueden ser motivos para que desarrollara una visión diferente sobre la presentación de la ficha técnica, en relación con sus colegas occidentales.

Kon tiene otra forma de crear la fábula, en la que tanto el título como los créditos de inicio no están al principio de la película, lo cual es una muestra de la evolución en su

presentación; esta forma mantiene el ritmo sin que la fábula se vea cortada por la ficha técnica. Debido a que se utilizan caracteres japoneses, *–kanjis, hiragana y katakana–*, no se hará un análisis del tipo utilizado en los textos o sus clasificaciones; además, como es fácil encontrar las secuencias de créditos en internet, los ejemplos visuales serán limitados.

PERFECT BLUE, LA OPERA PRIMA DE KON (1997).

La película comienza y a los dos minutos treinta y cinco segundos mediante una disolvencia a blanco, da paso al título de entrada: fondo blanco con letras blancas cuya sombra negra las recorta y permite hacerlas visibles y solo permanece en pantalla ocho segundos. Con otra transición la fábula continúa con diversos planos atemporales, los cuales dificultan entender si lo que se visualiza es el presente, una analepsis o prolepsis³. A los ocho minutos del metraje, entonces inician los créditos, algo no acostumbrado en las producciones cinematográficas. El texto es simple, el tipo es color blanco con una sombra negra que los separa del fondo, se extienden por un minuto treinta.

MILLENNIUM ACTRESS, PRIMERAS INNOVACIONES (2001)

A los dos minutos veinte segundos de iniciada la película se presenta el título sobre una pantalla de televisión en que se ve un video rebobinando, como si fuese un casete análogo, la secuencia disuelve a negro y deja el título en pantalla. El texto de los créditos mantiene el color blanco con sombras, superpuesto a secuencias del viaje que hacen los

³ **La analepsis** es un recurso muy usado en narrativa. Consiste en interrumpir la línea temporal de la narración para narrar hechos del pasado. La interrupción puede tener una extensión menor o mayor: desde una única frase hasta varias páginas de texto o incluso uno o varios capítulos. **La prolepsis** se utiliza para anticipar o para realizar una pausa en el presente narrativo y narrar un acontecimiento que tiene lugar en el futuro.

documentalistas para entrevistar a Chiyoko Fujiwara. En esta se intercala el viaje –que ocurre en el presente– con cortes del pasado, las películas y la vida real de la actriz.

El rebobinado que aparece de fondo para el título de la película narra de manera visual el viaje al pasado que hará el espectador, pues debe echar la cinta hacia atrás para conocer la vida de Chiyoko.

TOKYO GODFATHERS O LA FÁBULA CONTINUA (2003)

Seis minutos aproximadamente después de iniciado el film se presentan los créditos cuya duración es de dos minutos, tiempo que es utilizado por Kon para continuar el relato mágico de la fábula, que es su característica específica. La ficha técnica es presentada al espectador imbuido en el entorno en que los personajes deambulan, atrás quedan los textos sobre las imágenes de sus anteriores creaciones, ahora su forma de narrar una la fábula y la ficha técnica como partes indivisibles del todo.

Toda la secuencia consta de veintiún planos, catorce de los cuales son dedicados a presentar los créditos. El trato diferente radica en que el texto de la ficha técnica ha sido asimilado en el entorno urbano, e incluido directamente en la animación, utilizando de forma creativa los letreros de la ciudad y dándole un doble uso al tiempo de pantalla. Siendo un experto en la edición y el manejo espacio-temporal, Kon borraba los límites entre la realidad y la fantasía; y así como hizo que la línea que divide a esos dos mundos desapareciese en sus fábulas, también lo logró en sus créditos, lo que se aprecia perfectamente en la entrada de Tokyo Godfathers.



Figura 1 – ©Tokyo Godfathers Production Committee. Se aprecia a los personajes que caminan por la acera y pasan detrás de unas banderolas, en las cuales se lee: ‘Diseño de personajes Kon Satoshi’, en la primera, y ‘Diseño de personajes Konishi Kenishi’, en la segunda.



Figura 2 – ©Tokyo Godfathers Production Committee. Mientras los personajes caminan por la acera, un camión pasa frente a ellos y se detiene unos segundos, en uno de sus lados está escrito: ‘Dirigida por Kon Satoshi’. Debido al uso de los caracteres japoneses, estos pasan desapercibidos para el público de otra lengua; pero la aplicación de esta técnica en cualquier idioma cumpliría el mismo propósito.

SERIE PARANOIA AGENT-KON (2016)

Los planos utilizados para la presentación de los protagonistas son quince. Los primeros siete aparecen de forma individual, luego inicia una secuencia en que el fondo cambia entre el día y la noche, y los personajes están superpuestos en primeros planos o planos

generales. Esta secuencia es la más larga con una duración de quince segundos e introduce el título de la serie; luego coincidentemente, siguen siete planos finales donde se presentan otros personajes, todos en grupo y en el plano final, el antagonista.

Los trece capítulos inician de igual forma, tienen una duración aproximada de un minuto treinta segundos, los personajes ríen en pantalla y el entorno en que se encuentran podría clasificarse como onírico, debido a lo extraño de su situación. Estos planos en palabras del director, no tienen un significado específico: *“La introducción no tiene nada que ver con la historia, son una serie de imágenes que esperábamos simbolizaran la serie completa”*. (Kon S. 2006)

Sin embargo, luego de varias visualizaciones de la serie, se hace evidente que estas imágenes relatan –de forma metafórica y sucinta– las fábulas individuales de los personajes que aparecerán. Esto lo logra mediante la unión de los personajes con el fondo en el que son presentados y es diferente para cada uno de ellos.

Los créditos inician con Tsukiko Sagi en la azotea de un edificio, el cielo azul con nubes blancas repentinamente oscurece y comienza una tormenta, lo que representa a dicho personaje en la cúspide de su carrera y los problemas que se avecinan; también aparece el policía Hirukawa en las bases de un edificio roto, en que la estructura metálica interna sobresale del concreto, como referencia a la pérdida de la casa que construyó con el dinero de la mafia.



Figura 3 – ©Paranoia Agent Production Committee. Se aprecia al detective Maniwa que cae en picada desde el cielo y se ve una ciudad en el fondo, como representación de su despido de la policía y la pérdida de la cordura.

A los treinta y cinco segundos, inicia una secuencia en que el fondo se mantiene igual: un paso de cebra, donde los autos parecen moverse aceleradamente a su alrededor y el entorno cambia rápidamente del día a la noche. Allí van apareciendo todos los protagonistas hasta conformar el grupo completo.

De los cuarenta y seis a los cincuenta segundos, en el tercio superior de la imagen, se muestran los *kanji* que formarán el título de la serie, y a partir de ese momento la presentación de los tres personajes restantes. Al minuto cero seis, sobre el fondo blanco la sucesión de todos los personajes en un plano medio hasta alejarlos a un plano entero, donde se disuelven a blanco; en este mismo fondo se ve la figura del antagonista que se acerca hacia la cámara o el público. Finalmente, en el último plano, se observa al antagonista sobre un fondo que representa un campo verde con un cielo azul y nubes blancas; el cual se repetirá para los títulos de cierre.

Como la serie saldría al aire después de medianoche, quería algo que hiciera que la gente se despertara, algo que dijese a la audiencia ‘¡Despierta!’ y que el final les dijera ‘¡Vayan a dormir!’. Quería crear las imágenes y los sonidos con la capacidad de despertar a la gente.

PAPRIKA Y LA APLICACIÓN DE LA FÓRMULA (2007)

La secuencia consta de veintisiete planos, de los cuales veintidós se utilizan para presentar la ficha técnica. Los textos son proyectados como una fuente de luz sobre diferentes superficies, objetos y personajes, lo que recuerda a la introducción de *Desde Rusia con amor* (*From Russia with love*, Terence Young, 1963), cuyos créditos iniciales se proyectan sobre el cuerpo de una bailarina. La utilización de la luz proyectada es una metáfora de la película, el personaje principal –Paprika– será la portadora de la luz y por ende, su analogía con la forma de presentación de la ficha técnica.

Los kanjis que forman las palabras se deforman dependiendo de la superficie en que estén proyectados, dándole profundidad y volumen al medio. Durante la secuencia se introduce, por un lado, al personaje principal y por otro, al público en el ambiente onírico que se mantendrá durante toda la fábula.

En ciertos títulos se aprecia un pequeño temblor, como si alguien en el fuera campo estuviese sosteniendo la lámpara mágica que los proyecta; además, el texto se difumina o pierde luminancia en ocasiones y el haz de esta tenue luz azul es roto por el personaje principal mientras interactúa en diferentes ambientes, ya sea conduciendo una moto o volando sobre un cohete.



Figura. 4 – ©Paprika Production Committee. Se muestra el rostro de Paprika enmarcado en un primer plano tiene escrita sobre su mejilla la frase: “Director de animación, Diseño de personajes. Masashi Ando” y se puede observar cómo se rompe al quedar – supuestamente– sobre parte del cabello y los labios de dicho personaje.

CONCLUSIÓN

El trabajo que realizó Satoshi Kon en sus créditos de entrada es una superación de las animaciones que precedieron a mucha de la filmografía mundial, el nivel de detalle como elemento sustancial de sus animaciones indica que vio más allá de la simple presentación de la ficha técnica inicial, pues la unió al relato, la mezcló de forma que desapareciese mientras se mezclaba con su entorno y la llevó a una representación metafórica de lo que globalmente trataría en la fábula.

Las películas de Kon no duraban más de noventa minutos, el uso de ese escaso tiempo era creativamente empleado en función de la obra, ya había encontrado la forma de incorporar dentro de la fábula los créditos de entrada, creando un todo a partir de dos cosas que se podrían considerar diferentes.

Esta continuidad de la historia elimina los tres actos antes mencionados, hace que el público experimente la fábula de forma integral, sin cortes bruscos que podrían sacar al espectador de ese momento de suspensión de la incredulidad.

Esa forma de presencia creada por Kon, fue semilla que germinó en otros directores como Bekmambetov, que probablemente, vieron en los escasos dos minutos una obra de arte, algo digno de reproducir adecuando la técnica a sus producciones.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

HASKIN, P. (1996). *Saul, can you make me a title?* Film quarterly, 50 (1).

INCEER, M. (2007). *An analysis of the opening credit sequence in film* (Unpublished master's thesis). University of Pennsylvania.

SATOSHI, K. (Director). (2005). *Tokyo Godfathers [Motion picture on DVD]*. Roma: Sony pictures home entertainment.

SATOSHI, K. (Director). (2004). *Paranoia Agent [Motion picture on DVD]*. Japón: Geneon.

KON, S. (Director), & Kon, S., Minakami, S., Beacock, B., Erholtz, D., & Forest, M. (Writers). (2007). *Paprika [Motion picture on DVD]*. United States: Sony Pictures Classics.

YU, L. (2008). *Typography in film title sequence design* (Unpublished master's thesis).