

Una aproximación a la juventud japonesa. Discurso, cine y su reflejo en la obra de Nakashima Tetsuya

Trabajo Final de Máster (Universidad de Granada),
tutorizado por los profesores Blai Guarné y Alicia Relinque

1. Introducción

El objetivo que se plantea en el presente trabajo es el de aproximarse a los mecanismos de representación colectiva de la juventud japonesa que se proyectan en el cine. Todo ello, partiendo de la contextualización histórica y cinematográfica a través del análisis del discurso que tome en consideración a la juventud japonesa de las últimas décadas. Debido a que abordar este rompecabezas de manera general resultaría excesivo, tan solo consideraremos la obra de un autor concreto que está vinculado con la temática de la juventud, de modo que sea más factible abordar este tipo de interrogantes. Por consiguiente, y teniendo en cuenta su trayectoria internacional y su fuerte vínculo con la posmodernidad, he decidido escoger al director Nakashima Tetsuya¹. Así, el epicentro del trabajo se situará en torno al análisis de las siguientes obras cinematográficas, cuyos personajes y temáticas tienen como epicentro la juventud: *Kamikaze Girls* (下妻物語・ヤンキーちゃんとロリータちゃん, *Shimotsuma Monogatari-Yanki-chan to Rorita-chan*, 2004), *Confessions* (告白, *Kokuhaku*, 2010) y *El mundo de Kanako* (湯き, *Kawaki*, 2014).

La motivación principal a la hora de llevar a cabo este estudio nace de la necesidad de comunicarme con japoneses jóvenes y del deseo de entender mejor los procesos que marcan el funcionamiento de su sociedad. Por otro lado, la capacidad que tiene el cine de difundir ideas y colectivos que a menudo se encuentran relegados al entendimiento de una minoría, junto con la fascinación que profeso hacia el cine japonés contemporáneo, me ha llevado a interesarme por cómo los jóvenes son entendidos, influenciados y representados en la gran pantalla. Por lo tanto, este documento puede ser un primer paso hacia estudios de mayor complejidad que me permitan extraer conclusiones más profundas en un futuro.

¹ En lengua japonesa, el apellido se coloca antes que el nombre de pila, por lo que usaremos este sistema cada vez que mencionemos cualquier nombre japonés.

Guillermo Torres Moreno

Graduado en Lenguas Modernas, Cultura y Comunicación, Universidad Autónoma de Madrid; Máster en Estudios de Asia Oriental, Universidad de Granada. Becario de gestión cultural en la Agencia Española de Cooperación Internacional para el desarrollo (AECID).

Interesado en la cultura contemporánea japonesa, particularmente en las interacciones que se dan entre la cultura de masas y la sociedad.

Desde que la Segunda Guerra Mundial llegara a su fin, Japón ha experimentado cambios drásticos en su estructura sociopolítica gracias al progreso y la bonanza económica. Sin embargo, tras el estallido de la burbuja económica a principios de la década de los noventa, Japón se adentró en un proceso de recesión socioeconómica que persiste en la actualidad. Progresivamente, fueron apareciendo nuevas problemáticas tales como la falta de estabilidad laboral y sus consecuentes despidos masivos, la baja natalidad, o el aumento de la tasa de suicidios. Desde entonces, la responsabilidad sobre el futuro del país suele atribuirse a las generaciones más jóvenes, quienes optan por hacer frente a estos obstáculos de maneras muy diversas.

El discurso público japonés, al igual que el que se puede percibir en otros lugares del mundo, tiende a romantizar el pasado y a criticar a la juventud con altanería y severidad, dejando entrever la existencia de un desequilibrio o brecha generacional. En este contexto, conviene señalar que no debemos hablar de una juventud única, estática, hermética u homogénea. Entenderemos a la juventud japonesa, por un lado, atendiendo a variables cuantitativas (generación, edad y sexo) y, por otro, variables cualitativas de tipo social que presten atención a la diversidad juvenil japonesa en términos socioculturales (clase social, contexto urbano o rural, nivel educativo, género, etnia, estética, pertenencia a tribus urbanas bandas, clubs, etc.). Ambas clasificaciones convergen en el factor educativo. Es decir, puede argumentarse que la identidad juvenil viene definida en gran medida por las instituciones educativas intermedias y superiores que, el caso particular de Japón, tienen un protagonismo mayor que en otros países². Por lo tanto, la mayoría de mecanismos de identificación colectiva juvenil están influenciados por el ambiente escolar, que mantiene un fuerte carácter normativo y homogeneizador. No es de extrañar que la forma en la que la juventud se representa y se identifica varíe con el tiempo: dando lugar, además, a infinidad de producciones culturales que dan cuenta de esta casuística. Uno de los interrogantes que pueden surgir, llegados a este punto, es cómo las diferentes tendencias al respecto de la identidad juvenil han evolucionado durante las últimas décadas y de qué manera se reflejan en los ámbitos culturales y subculturales: concretamente, en el cine.

El cine continúa siendo a día de hoy un agente comunicador de masas que proyecta de manera intrínseca una serie de valores y aspectos culturales e identitarios que esbozan diferentes realidades y miradas sobre una determinada comunidad. Algunos teóricos que el cine de un país representa (una parte) de su realidad o lo que esa sociedad considera representable de sí misma (López, 2013: 2), estableciéndose, así, una fuerte unión entre los distintos contextos implicados en la producción de una obra y la obra en sí misma. Es decir, el receptor y el contexto que la rodean cumplen un rol fundamental a la hora de interpretar el significado de una obra cinematográfica determinada. Por su parte, Japón siempre se ha caracterizado por una producción cinematográfica muy prolífica. Sin embargo, y en un contexto internacional, su popularidad se ha construido en base a clichés y efectismos que —a la postre— serían reproducidos por la industria japonesa en un intento de alcanzar la canonización de algunos de sus presuntos valores culturales, donde el cine histórico y de época (*jidai-geki*) ha sido la principal referencia. Sin embargo, en un contexto nacional, los estragos de la Segunda Guerra Mundial y las frecuentes catástrofes naturales han facilitado que nos encontremos ante un país cuya producción cultural y cinematográfica presenta fuertes raíces en la representación del trauma y el más absoluto negacionismo. En este ámbito, géneros como

2 En Japón no existe la figura del conserje, del bedel o un servicio de limpieza en las escuelas. Son los estudiantes quienes deben organizarse en grupos para limpiar las instalaciones, preparar y repartir la comida entre sus compañeros. Al mismo tiempo, los estudiantes invierten una gran cantidad de horas extraescolares participando en los distintos clubs (部活, *bukatsu*) o grupos (サークル, *sākuru*) de deporte, juegos, arte, etc. Es decir, pasan prácticamente la totalidad del día en la escuela, siendo el domingo el único día libre.

el *shomin-geki* (drama familiar) o el *seishun-eiga* (cine adolescente) son, probablemente, los que han definido con particular intensidad, ya no solo el cine japonés en sí mismo, sino también su audiencia.

1.1. Metodología y marco teórico

El trabajo se divide en tres partes. En primer lugar, se dedicará una sección al contexto histórico y antropológico al respecto de las corrientes y tendencias socioculturales implícitas en la idea de juventud japonesa contemporánea: cómo se ha construido a través del discurso público y qué características principales son susceptibles de definir a las juventudes japonesas. En segundo lugar, ya en el ámbito cinematográfico, observaremos cómo la juventud ha sido presentada por autores previos a Nakashima Tetsuya, donde es necesario prestar especial atención al contexto sociopolítico japonés. Finalmente, procederemos al análisis de los filmes propuestos: *Kamikaze Girls* (下妻物語・ヤンキーちゃん and ロリータちゃん, *Shimotsuma Monogatari-Yanki-chan to Rorita-chan*, 2004), *Confessions* (告白, *Kokuhaku*, 2010) y *El mundo de Kanako* (渴ぎ, *Kawaki*, 2014). En esta última parte se pretende hacer hincapié en cómo el cine es susceptible de dar a conocer diferentes rasgos presentes en los mecanismos de representación colectiva y de influir en su desarrollo (Griswold, 2009) a través de la globalización cultural y mediática dentro del contexto social de cada texto filmico.

El *Sakoku*³ y la potenciación auto-orientalista del propio gobierno japonés han facilitado enormemente que Japón se mantenga como un gran foco de otredad basado en el mito y el romance. En este sentido, para el presente trabajo debemos tener en consideración obras y autores que nos permitan alejarnos del orientalismo en la medida de lo posible. Entre ellos conviene destacar *Una introducción a la sociedad japonesa* (2016, Sugimoto Yoshio), uno de los estudios más completos y de mayor relevancia dentro del ámbito de la sociedad japonesa; y *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present* (2006, Yoda Tomiko y Harry Harootunian), un libro que plantea un marco teórico único a la hora de entender la historia sociocultural nipona de las últimas décadas. Paralelamente, los estudios dedicados al análisis filmográfico han presentado especial trascendencia desde que las películas de Kurosawa Akira llegaran a Occidente a través de los distintos festivales de prestigio europeos. En este ámbito, también podemos observar una fuerte influencia de los esquemas discursivos y de pensamiento orientalista marcados por el «efecto kimono»⁴, que aún hoy afectan al cine japonés. La observación de los filmes propuestos plantea un texto sobre el que trabajar e intentar extraer conclusiones al respecto de los distintos modelos de representación de la juventud japonesa en el cine. Para ello, habrán de ser tenidos en cuenta marcos teóricos propios de la teoría del cine o los estudios culturales, donde la idea de japonesidad, los estudios

3 *Sakoku* (鎖国), «aislamiento nacional», es el nombre con el que se denomina al periodo histórico comprendido entre el 1639 y 1853 por el que el Shogunato Tokugawa mantuvo una estricta política exterior en todo el archipiélago japonés, quedando virtualmente aislado de las naciones extranjeras. Para profundizar sobre este tema, ver Laver, M. S. *The Sakoku edicts and the politics of Tokugawa hegemony*. Amherst (Estados Unidos): Cambria Press, 2011.

4 Géneros como el *jidai-geki* (時代劇, cine de época), las *yakuza-eiga* (ヤクザ映画, cine de mafiosos) o el *shomin-geki* (庶民劇, drama familiar) se establecen como tales una vez aterrizan en Occidente, siendo bautizados como tal por sus académicos: Dando pie, de esta manera, a clichés y efectismos que a la postre serían reproducidos por la industria japonesa en un intento de alcanzar cierta internacionalización o canonización de algunos de sus presuntos valores culturales. En este ámbito, Antonio Weinrichter apuntó por medio de lo que bautizó como «efecto kimono» que el espectador occidental reacciona de manera más positiva a una película oriental de época que ante una de ambientación contemporánea (Weinrichter, 2002: 17). Es decir, bajo una coartada de exotismo, los mecanismos de identificación entre el espectador y los personajes del filme se neutralizan, y este se aproxima a él mediante la admiración y el asombro en lugar de conseguir un referente de similares características a las de un personaje de rasgos caucásicos.

semióticos el concepto de posmodernismo⁵ son de relevancia para llevar a cabo un estudio acerca del cine japonés contemporáneo de proyección internacional.

2. Contexto histórico y sociopolítico

2.1. La juventud japonesa desde una perspectiva generacional

Para el presente trabajo, resulta de vital importancia que delimitemos la noción de juventud en términos de identidad grupal y definamos quiénes son susceptibles de pertenecer a este grupo y por qué. La primera definición al respecto de la juventud que debemos tener presente en todo momento es aquella que tiene que ver con la perspectiva generacional. Teniendo en cuenta la complejidad que presenta la división exacta y precisa de las distintas generaciones (especialmente en un contexto transcultural), y a que este no es el objetivo principal de este trabajo, vamos a seguir la clasificación de las distintas generaciones que realiza Sugimoto Yoshio en su *Introducción a la sociedad japonesa* (2014: 74) por medio de la siguiente tabla⁶:

Characteristics	Wartime generation	Postwar generation	Prosperity generation	Global generation
Date of birth	The early 1930s and before	The late 1930s to the early 1950s	The late 1950s to 1970s	The mid-1970s and thereafter
General life-style aspirations	Premodern	Modern	Postmodern	Global
Experience of postwar hardship	As adults	As children	None	None
School life experience	Breakdown of the wartime value system	Social anarchy, emphasis on democracy and freedom	Growing control and regulation	Both bureaucratization and commercialization
Economic situation an the entry into the job market	Recovery from war devastation	High-growth economy	“Bubble economy”	Recession and rising unemployment
Work ethic	High	High	Low	Low
Exposure to the information revolution in adolescence	No	No	Increasing	Full
Environment of social movements in early adulthood	Rise of labor movements	Rise of citizens’ movements	Rise of environmental movements	Rise of non-governmental organizations (NGOs), non-profit organizations (NPOs), and volunteer groups
Attitude to the monarchy	Respectful	Ambivalent	Indifferent	Indifferent
Attitude to sexuality	Closed and strict	Relatively open	Permissive	Liberal

⁵ Este queda reflejado con autores como Roland Barthes y *El imperio de los signos* (1970), Andrew Dorman y *Paradoxical Japaneseness Cultural Representation in 21st Century Japanese Cinema* (2016) o Jordi Costa et al. y *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (2003).

⁶ Existen distintas clasificaciones válidas al respecto. Sin embargo, este trabajo no tiene por objetivo hacer una taxonomía al respecto de las distintas generaciones de jóvenes japoneses, por lo que la propuesta de Sugimoto es lo suficientemente completa y sencilla como para que no sea necesario extenderse en exceso.

A partir de esta división, también es importante prestar atención a los factores sociolingüísticos propios de la lengua japonesa que toman parte en la definición de la juventud. Si consideramos la gran cantidad de términos que se emplean, la lengua japonesa es considerablemente laxa en lo que respecta a las palabras que hacen alusión a la juventud, donde resulta particularmente interesante prestar atención a los conceptos de *wakamono* (若者) y *seishun* (青春). La primera puede traducirse como «jóvenes», «muchacho(s)» o «muchacha(s)»; mientras que la segunda se traduce como «juventud»; utilizándose también ocasionalmente con un matiz poético («verde primavera»). Es necesario, además, hacer hincapié en el hecho de que *wakamono* es una palabra que se utiliza con frecuencia para hacer referencia al grueso de la juventud, de las personas jóvenes, mientras que *seishun* únicamente hace referencia a la etapa de la juventud, no posee un matiz referencial hacia las personas y, por tanto, no son sinónimos. Por otra parte, pensando en las nociones de adolescencia o pubertad, en japonés no existe una palabra homóloga para la primera (se suele utilizar *seishun*), mientras que para la segunda (*shishunki*, 思春期), al igual que en castellano, suele presentar un uso restringido a contextos científicos o académicos. Asimismo, y siendo algo más específicos, deberemos tener en cuenta las palabras *shōnen* (少年) y *shōjo* (少女). Ambas se utilizan, respectivamente, para referenciar a los chicos y chicas jóvenes que son alumnos de secundaria y bachillerato. Ciertamente, son palabras que cobran especial importancia en el terreno (sub)cultural, donde pueden aparecer como marcadores para los distintos géneros de cómics o series y películas.

Posiblemente, el aumento del consumo de manga y anime desde la posguerra entre los jóvenes ha favorecido la aparición y/o resemantización de términos que ayudan a construir una clasificación muy específica al respecto de los distintos arquetipos juveniles⁷. En cualquier caso, haremos uso del término juventud de manera general basándonos en la clasificación generacional que propone Sugimoto, al mismo tiempo que tendremos presente los conceptos de *wakamono*, *seishun*, *shōnen* y *shōjo* por su relevancia en el desarrollo de los siguientes apartados.

2.2. Contexto histórico y social

Estudiar y entender a un país desde una perspectiva histórica y social implica prestar atención a sus jóvenes y a los distintos roles que desempeñan la sociedad. Indiscutiblemente, los jóvenes japoneses actuales demuestran un conformismo social y político muy pronunciado (Kotani, 2004: 31-45), donde la realidad social que el país vivió vivida tan solo unas décadas atrás fue muy distinta. La resistencia ante la autoridad y el activismo político fueron los buques insignia de los movimientos estudiantiles y de la lucha obrera en las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Los jóvenes y los trabajadores inundaron las calles de las grandes ciudades y se atrincheraron en las universidades del país hasta que, a mediados de los setenta, estos movimientos perdieran fuerza por numerosos factores, donde conviene señalar la fuerte represión policial. No obstante, las revueltas estudiantiles de los 60 y los 70 pueden ser entendidas como un conflicto generacional, y no únicamente político, en el que los jóvenes se revelaban en contra del status quo que personificaban sus referentes paternos. En Europa y América, los adultos habían fracasado y por eso, en cierto modo, se vieron obligados a escuchar a los jóvenes que protestaban sin descanso. Mientras que, en Japón, la prosperidad económica había permitido que los adultos se recrearan en términos econocentristas a través de los que se originaba un paradigma social conformado por la cultura del

⁷ No obstante, es conveniente tener presente que existen más clasificaciones de las distintas producciones de manga y anime que tienen en consideración el contenido de sus respectivas tramas en base a los parámetros de edad y género de sus lectores. Para más información al respecto de esta cuestión, ver: Ito, K. «A history of manga in the context of Japanese culture and society», *The Journal of Popular Culture* 38(3), (2005): 456-475; y MacWilliams, M. W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Londres: Routledge, 2014.

trabajador (en el caso de los hombres) y de la ama de casa entregada a la educación familiar (en el caso de las mujeres). En cualquier caso, los altercados de los 60 no dejaron rastro o influencia política por la falta de tradición democrática en Japón, donde la única influencia que presentaba una fuerza mínimamente reseñable era aquella que tenía que ver con el marxismo.

Por lo tanto, la juventud activista y universitaria se debatió entre dos opciones radicalmente opuestas: convertirse en «guerreros corporativos» o recurrir a acciones terroristas: «no political ideologies except obstinate conservatives versus idealistic leftists, “the revolt of youth”, could only end in emptiness» (Kotani, 2004: 38). Es en base a esto por lo que podemos advertir que ha tenido lugar un cambio de actitud bastante significativo al respecto de la conciencia sociopolítica entre las generaciones más jóvenes. Actualmente existe una tendencia por la que la mayoría de jóvenes parecen ignorar o eludir el hecho de que sus perspectivas de futuro son pésimas: mayor pobreza, caída en la oferta de servicios, problemas de natalidad, dificultad para conseguir un empleo estable, etc. En este sentido, ellos mismos son culpados con frecuencia de esta situación, viéndose limitados por la criminalización y despersonalización mediática en la que el econocentrismo que practican sus adultos coetáneos lidera estas críticas. Ciertamente, en mayor o menor medida y apoyándonos una vez más en la tesis de Kotani, la despolitización de la juventud ha sido una tendencia común en todos los países con economías consolidadas y juventudes acomodadas. Culturalmente, la sociedad japonesa ha presentado una visión idealizada del esfuerzo y la meritocracia, trazando una línea que —en cierto modo— divide a los ciudadanos entre ganadores y perdedores. Son los últimos los únicos responsables de su propio fracaso, donde sus condiciones particulares no suelen tenerse en cuenta por la opinión pública. No obstante, y siguiendo el planteamiento de Yuasa (a través de Allison, 2009: 105), es posible entender que en esta dualidad se plantee la única existencia de perdedores —víctimas—, donde, con demasiada frecuencia, el éxito social conlleva unas condiciones de vida no muy favorables (horas extra, muchas horas en el transporte público, vacaciones prácticamente inexistentes) donde el único resarcimiento es el económico. Esto es, sin lugar a dudas, un fenómeno que resulta cada vez más común en las sociedades posindustriales y en sus grandes ciudades. Por su parte, la situación para las mujeres es incluso peor. Hasta ahora, el éxito social de la mujer venía definido por su capacidad para encontrar un marido con un salario suficiente como para que ella dedicara todo su tiempo a la educación de hijos e hijas. Sin embargo, en los últimos años las mujeres japonesas están experimentando un empoderamiento laboral por el que cada vez son más las que se resisten a las dinámicas patriarcales tradicionales; compartiendo las problemáticas que ya viven los hombres, además de la discriminación que sufren en el entorno laboral.

Por último, es interesante plantear que la despreocupación e indiferencia ante la materia política de un país por parte de la juventud suele venir precedida de un cierto bienestar y estabilidad económica y familiar. Es decir, con un gasto del PIB en educación estable durante los últimos años algo inferior al 4% (Trading Economics, 2014) y con aproximadamente un 50% de estudiantes de bachillerato que comienzan estudios de educación superior, de los cuales el 75% acuden a centros de enseñanza privada (MEXT, 2011), podemos comprender que el acceso a la educación está muy limitado por el poder adquisitivo (ergo, la clase social) de la unidad familiar. Por lo tanto, el grueso de los estudiantes universitarios japoneses procede de entornos privilegiados y de clases medias- altas o altas, permitiendo que, dado que sus posiciones les facilitarán conseguir un empleo estable con relativa sencillez una vez entren a la universidad, se desvinculen con mayor facilidad de los asuntos políticos, pues su futura situación laboral no es susceptible de ser negativo. En definitiva, y a la luz de las condiciones de vida del trabajador y la trabajadora joven medio y de las presiones extra a las que la mujer tiene que hacer frente, resulta complicado aceptar la idea de que exista un grupo de

ganadores dentro del entramado social japonés. Estamos, pues, ante una desafortunada casuística que se apoya en la falsa meritocracia que nace de la invisibilización de la lucha de clases a manos del modelo educativo japonés⁸ y de un gobierno que se aleja cada vez más del bienestar ciudadano y únicamente defiende los intereses del mercado. La fuerza y la pasión por la causa revolucionaria que tuvo lugar durante las décadas de los sesenta y setenta quedó atrás para dar paso a una juventud más conformista, menos activa y sin un interés focalizado en las distintas cuestiones sociopolíticas que les rodean. No obstante, siguen existiendo organizaciones y movimientos conformados por jóvenes y, sobre todo por adultos y miembros de la tercera edad, que intentan a toda costa llevar a cabo una mejoría efectiva de la situación política y social. A menudo, estos colectivos se cobran fuerza ayudándose del elemento contracultural, donde la sutileza o la vistosidad les permiten entrar al «juego» que el modelo japonés (amparado en el capitalismo neoliberal globalizado) ha creado y diseminado por medio de una compleja nacionalización de «lo *cute*» y «lo guay».

2.3. La brecha generacional y la pasividad millennial

Nuestro interés se centra principalmente en la generación que Sugimoto denomina global. Hoy en día, esta ha pasado a conocerse de manera común en Europa y América como generación *millennial*⁹. En ella, gracias a la labor de difusión que pueden plantear las redes sociales, por primera vez se incluyen sectores de la población que antes eran ignorados sistemáticamente: *nikkei* (日系)¹⁰, *hāfu* (ハーフ)¹¹, *returnees* (también llamados *kikokushijō*, 帰国子女)¹², etc. Esta visibilización nos remite a un debate al respecto de la existencia de una brecha generacional efectiva, donde autores como Sakurai o Kotani argumentan que, precisamente por la ausencia efectiva de brecha intergeneracional, las juventudes japonesas actuales actúan de manera tan pasiva ante las problemáticas sociales, así como ante sus propias dificultades individuales. En este sentido, puede percibirse un crecimiento de la presión que sufre la juventud que está directamente relacionada con los factores propios de la globalización y los cambios drásticos a los que la sociedad global ha estado viviendo durante las últimas décadas que hemos descrito en el apartado anterior. Esta presión, por tanto, nace de la insistencia por parte de la adultez a la hora de aferrarse a valores relativos a la armonía y homogeneidad japonesa que ni siquiera son reales y que nacen de las ideas al respecto de la supuesta unicidad japonesa que emana del discurso *Nihonjinron*¹³. Se trata de construcciones ideológicas nacidas de discursos políticos desfasados que mantienen un fuerte sesgo imperialista.

8 El Ministerio de Educación mantiene un control exhaustivo de la educación: los libros de texto deben ser previamente revisados y autorizados por el gobierno para que se ajusten a los patrones de educación, donde los docentes no tienen libertad para ejercer su profesión, dependiendo directamente de las órdenes que reciban del ministerio. Por lo tanto, no resulta extraña la existencia de la negación de acontecimientos históricos, la división de estudiantes en función de sus calificaciones; o la uniformidad y homogeneización del alumnado.

9 En Japón, este término no parece haberse popularizado.

10 Término que hace referencia a los japoneses que emigraron a Sudamérica y a su descendencia. Suele estar muy presente en comunidades brasileñas y peruanas.

11 Japoneses cuyos padres pertenecen a diferentes nacionalidades. De acuerdo con el documental *Hafu: The Mixed-Race Experience in Japan* (Nishikura y Takagi, 2013), desde la década de los setenta, el número de matrimonios mixtos en Japón ha ido en aumento, alcanzando una proporción en la que uno de cada cinco recién nacidos son *hāfu*.

12 Los hijos de expatriados japoneses que han recibido parte de su educación fuera de Japón.

13 Ya que utilizaremos este concepto a lo largo del trabajo, conviene tener una base algo más profunda al respecto como los que se proponen en los siguientes trabajos: Romero Costa, R. "Aproximació crítica al discurs de l'homogeneïtat japonesa". Trabajo de Fin de Grado, Universitat Autònoma de Barcelona, 2016; Guarné, B. «De monos y japoneses:

Las fórmulas del éxito cambian, y los adultos asumen un rol colectivista y déspota a través del que dejar un legado inexistente a una juventud confusa y criminalizada. Como puntualiza Peter Ackermann, el sentimiento de culpa no puede canalizarse correctamente en la medida en que «the social network is the basic precondition for an individual's life, then if an individual suffers, this cannot be attributed to the social network but always to the misconduct of individuals» (2004: 69). Siguiendo este hilo, Manuel Metzler (2000: 18, citado en Ackerman, 2004: 69), sostiene que «non-deviant behavior appears in a majority of cases to be defined from the point of view of the social network. Deviance, on the other hand, is defined as egoistic behavior that cannot be brought into line with the demands of society on the individual». Por lo tanto, los jóvenes pueden hacer frente a la realidad porque cuentan con el apoyo económico de los padres, favoreciendo el surgimiento casi masivo de nuevas condiciones sociales como los *parasite single*¹⁴, los *freeter*¹⁵ o los *hikikomori*¹⁶. De este modo, la sociedad japonesa es una de las mayores víctimas (a la vez que vencedora) en las dinámicas neoliberales por las que ensalzar una suerte de individualismo global oculto bajo una falsa red de colectividad e interés general. Sin duda, el elemento de mayor trascendencia para las generaciones actuales, sea cual sea su trasfondo social o cultural, pasa por el desarrollo y la difusión de las nuevas tecnologías. Aquí, gracias a la despersonalización y el anonimato que profieren las redes sociales e internet en sí mismo, la división generacional (más allá de las distintas tendencias subculturales) es complicada de desglosar. Así, estos elementos pueden actuar como principal agente de libertad para los presionados jóvenes, quienes ya tienen que hacer frente a complejas cargas que vienen implícitas en la lengua japonesa¹⁷ y en sus relaciones jerárquicas diarias, que comienzan con las actividades de *bukatsu*.

Cada generación de posguerra ha venido acompañada de nuevos patrones de conducta y de nuevos grupos o comunidades sociales. En este ámbito, surge la figura del *otaku* (オタク)¹⁸, que se ha consolidado como un paradigma subcultural posmoderno que no se limita a Japón, sino que está

mimetismo y anástrofe en la representación orientalista». *Digithum* 10 (2008); Guarné, B. «Imágenes de la diferencia. Alteridad, discurso y representación». En *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, editado por Elisenda Ardévol y Nora Muntañola, 129-174. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

14 Adultos que conviven en la vivienda familiar con sus padres, pudiendo disfrutar de un nivel de vida y comodidad que no podrían conseguir de vivir de manera independiente económicamente.

15 Jóvenes con educación superior que únicamente acceden a empleos precarios y de corta duración. La mayoría de ellos no puede permitirse ser independiente económicamente y se ven obligados a residir con sus padres.

16 Personas que viven alejadas de la sociedad sin interactuar con otras personas. Normalmente no tienen empleo, por lo que habitualmente son mantenidos por los padres, domicilio en el que suelen residir. Las causas que llevan a una persona a convertirse en *hikikomori* pueden variar desde lo puramente sociológico a lo psicológico o psiquiátrico. Para más información, ver: Suwa M., y Suzuki K. «The phenomenon of "hikikomori" (social withdrawal) and the socio-cultural situation in Japan today». *Journal of Psychopathology* 19 (2013):191-198.

17 Los hablantes de japonés pueden hacer uso de numerosos niveles de cortesía que sirven al propósito de la fuerte jerarquía social que perdura entre los miembros de su sociedad japonesa. De este modo, el uso del lenguaje variará considerablemente en función de la edad, el género, el estatus social del hablante, así como del contexto en el que se encuentre. Es decir, al contrario de lo que sucede en lenguas habladas en sociedades más horizontales y cuya tensión jerárquica es menor (por ejemplo, Noruega o Suecia, donde no existen diferentes registros específicos de cortesía), en Japón es posible observar más matices en la distancia sociolingüística que se genere entre dos hablantes. La complejidad de este fenómeno, liderado por el *keigo* (敬語), ha sido ampliamente estudiada y, una vez más, es conveniente documentarse al respecto con estudios como: Wetzel, P. J. *Keigo in modern Japan: Polite language from Meiji to the present*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2004.

18 El fenómeno *otaku* es probablemente uno de los más conocidos en los países occidentales, otorgándole nuevas dimensiones de complejidad y dando lugar a una falta de consenso entre los estudiosos de la cultura popular. Para

presente (en multitud de formas) en muchos países europeos y americanos. La generación en la que surge la subcultura *otaku* comenzó a rechazar el sesgo ideológico presente dentro de la lucha en los campus universitarios que protagonizó la generación *dankai* (de posguerra). Ha ejercido la lucha de forma pasiva, adaptándose a la sociedad corporativa de una manera superficial, sin convertirse en devotos miembros de sus respectivas empresas. Kurihara Akira (1996: 292, citado en Kotani: 2004: 39) definió a este fenómeno como una conciencia dual de la juventud (*twofold consciousness*), que, desde el aislamiento social en su tiempo libre, demostraba un rechazo ante ciertas convenciones inculcadas durante la infancia (el modelo de familia y trabajo, las relaciones sociales, etc.). Por su parte, la juventud *dankai* (団塊) se calmó y se moderó con el crecimiento económico de finales de los 70 y 80, donde su actitud se transformó hacia la pasividad y una mayor resignación.

La estructura familiar japonesa tradicional se rige por el sistema *ie* (家), donde la mayoría de unidades familiares planteaban relaciones autoritarias entre padres e hijos. Sin embargo, con su evolución y la llegada de la estructura *katei* (家庭) alrededor de los años setenta, apareció una nueva forma con la que enfocar las relaciones entre padres y madres con sus hijos e hijas, ejemplificada mediante la máxima de *tomodachi oyako* (友達親子, literalmente, «padres como amigos»). Kotani argumenta que esta relación viene precedida de los cambios en el modelo educativo de posguerra, más liberales y proclives a la globalización. Asimismo, el interés de los jóvenes de los sesenta y setenta por la cultura popular y de masas (moda, coches, música moderna, cómics, etc.) parece ser un indicador que nos llevaría a pensar que, ya que las últimas generaciones han compartido estos gustos y preferencias de consumo, no parece haber existido un salto generacional pronunciado entre los padres de la posguerra y sus hijos. Siendo, de este modo, las redes sociales y el uso de internet el principal elemento de diferencia. El *tomodachi oyako* se ha convertido en el modelo de relación entre los padres y sus hijos, donde los jóvenes pueden vivir en paz en las casas de sus padres, alejados de figuras autoritarias en el sentido tradicional de la misma. De este modo, la pasividad política de los padres es heredada por los hijos, dando lugar a –siguiendo, una vez más, a Kotani– una disolución de las barreras entre generaciones, debilitando el conflicto intergeneracional propio de cualquier sociedad. Diferenciando el rol entre padres y madres, los primeros suelen ejercer la postura más firme, donde apenas pasan tiempo con sus hijos (supliendo esto con dinero) y simplemente hacen hincapié en la educación de sus hijos, sin prestar demasiada atención a cualquier otro factor. Por su parte, las madres son las encargadas de que esta educación sea positiva, encargándose a tiempo completo a la misma, fenómeno que es popularmente conocido como *kyōiku mama* (教育ママ, «madres educación»). Por lo tanto, no es que se produzca una ausencia de autoridad en la unidad familiar, sino que ha evolucionado hacia un estatus más amable, donde, sin embargo, las presiones y los roles fuertemente preestablecidos se mantienen. Tanto en Japón como en otros países del espectro posindustrial, estos roles pueden presentarse de una forma algo más laxa en los entornos urbanos, si bien puede pensarse que existe la posibilidad de que den lugar a nuevos modelos de familia disfuncional. Si extendemos el relevo generacional a los abuelos, parece que el interés de los jóvenes, por norma general, en sus antepasados, es mínimo: «there appears neither to be open conflict, nor much interaction between the generations» (Ackerman, 2004:79), si bien existe un miedo muy elevado a ser herido por las dinámicas sociales brutalmente competitivas, donde la condición de *salaryman* en sí misma se plantea como una cárcel.

acceder a una discusión más amplia sobre el término y todo lo que conlleva, ver: Kinsella, S. «Japanese subculture in the 1990s: Otaku and the amateur manga movement». *Journal of Japanese Studies* 24, 2 (1998): 289-316; Freedman, A. «*Train Man* and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities». En *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*, editado por Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, y Björn-Ole Kamm. Londres: Bloomsbury Publishing, 2015; Santiago, J. A. «Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España». *Puertas a la lectura* 24 (2012): 10-27.

En definitiva, una supuesta ausencia de brecha generacional actual es probablemente la causante del pasotismo de la juventud actual, en la que «the existence of society itself is left-out of the thinking of young people today», donde «rather than arguing whether or not society can be changed, the existence of society itself is left out of the thinking of the thinking of young people today» (Kotani, 2004: 42). Aquí, los padres de los *millennials*, que se han centrado en el futuro académico y económico, han evitado con frecuencia estimular el interés en sus hijos por la cultura política y social, propiciando a través del dinero y los bienes materiales que «wrapped in the cocoon that the media spin young people will probably remain passive. Japan's highly developed media, to paraphrase Marx, is an "opiate" for young people who have forgotten how to be angry» (36).

2.4. La juventud a través de los medios de comunicación

El estallido de la burbuja económica en 1991 dio pie a una recesión que aún hoy día es perfectamente palpable en la sociedad nipona: despidos masivos, reestructuraciones corporativas, falta de estabilidad laboral, etc. Estas carencias ligadas al bienestar social se traducen en problemas muy diversos: matrimonios y nacimientos tardíos (cuando no ausentes), incremento masivo de hurtos por miembros de la tercera edad (Hu, 2016); así como un aumento drástico en los suicidios y de personas viviendo por debajo del umbral de la pobreza (Takanami, 2010: 11-16). Hechos que desembocan irremediabilmente en patologías (estrés, depresión, falta de ganas de vivir) cada vez más enraizadas en las sociedades posindustriales en las que los jóvenes suelen asumir un papel clave, sea este de asimilación o de resistencia. En este sentido, la juventud japonesa es conocida por su pasividad sociopolítica y por la canalización sub-cultural de la misma; por ignorar completamente que sus perspectivas de futuro son poco favorables: mayor pobreza, menor oferta de servicios, problemas de natalidad, de empleo, etc. Un drama que ha favorecido esta situación desde el término de la guerra.

A través de la opinión pública, los partidos conservadores y los medios se ejercen posturas sensacionalistas y reduccionistas donde los adolescentes y jóvenes adultos proyectan de manera fatal las ansiedades del mundo adulto derivado de la modernidad. Esto enlaza directamente con el papel de la educación en el desarrollo del individuo. Es importante, por lo tanto, dar cuenta de cómo la juventud percibe sus propias vidas y problemáticas a la sombra del discurso de mala conducta que reciben por parte de los adultos, donde, al hilo del apartado 2.1., los medios suelen emplear con frecuencia la palabra *kodomo* para hacer alusión de manera burlesca o altiva al colectivo de la juventud (Ackermann, 2004: 68)¹⁹. Asimismo, parece existir una dualidad al respecto de la identidad colectiva japonesa que viene delimitada, ya no por una concatenación entre infancia, juventud y adultez y vejez, sino, más bien, entre «miembros de la sociedad» (*shakaijin*, 社会人) y «estudiantes» (*gakusei*, 学生)²⁰. Es decir, la idea por la que la sociedad se estratifica en términos de credencialismo educacional, donde el nombre de la institución donde cada individuo es formado,

¹⁹ Durante las últimas décadas, el crimen juvenil y de la tercera edad han aumentado en Japón. Son muchos los factores que toman parte en este incremento, pero varios autores han argumentado que, en el caso de los jóvenes, puede existir un nexo con las distintas presiones sociales, familiares y laborales a las que están expuestos en su vida diaria. Para ampliar sobre este tema, ver: Fujimoto T., y Park W.K. «Is Japan exceptional? Reconsidering Japanese crime rates». *Social Justice* 21, 2 (56) (1994): 110-135.

²⁰ En japonés, *shakaijin* es un término paraguas empleado con el que hacer referencia a los miembros adultos de la sociedad que son productivos y que están incluidos dentro de la sociedad japonesa. Dicho de otro modo, una vez finalizada la etapa de estudiante, el ciudadano medio intentará conseguir un empleo fijo con el que aportar fuerza de trabajo (productividad) e impuestos (compromiso) a la sociedad.

es más relevante que cualquier otro factor, independientemente de que, verdaderamente, dichas instituciones propias de la élite planteen retos o dificultades a sus estudiantes.

Dicho esto, puede inferirse que las instituciones escolares juegan un papel de particular relevancia en la conformación de la juventud japonesa. Los distintos medios de comunicación y la cultura familiar japonesa parecen haber inculcado a los jóvenes japoneses la necesidad de estandarizar sus vivencias personales a lo largo del *chūgakkō* (de 13 a 15 años, equivalente a la ESO en España) y el *kōkō* (bachillerato, que en Japón comprende estudiantes de entre 16 y 19 años). Este periodo de sus vidas está marcado por una serie de clichés y normas de conducta que se reproducen año tras año en telenovelas, películas, series de animación, cómics, programas de televisión, etc. De este modo, los chicos y chicas jóvenes «normales» y «exitosos» deberán coleccionar una serie de recuerdos y vivencias específicas, así como respetar las normas sociales diseñadas para cada género para poder encajar en el rol juvenil. En este sentido, puede darse a entender que existe un vínculo entre estos arquetipos y la necesidad que tienen los adultos de identificarse con su contraparte juvenil: de verse reflejados con nostalgia y aprobación en una juventud que, al mismo tiempo, no deja de ser machacada por los medios y los intelectuales. Así, los jóvenes *gakusei* deben ser capaces de soportar la carga social e idealizada que se les impone (la forma de vivir un romance marcado por unos roles de pareja heteronormativos y sexistas, o el trabajo a tiempo parcial como una actividad forjadora del carácter sin tener en cuenta las condiciones laborales tan negativas a la que con frecuencia son expuestos estos jóvenes) con la que hacer frente a su futura condición de *shakaijin*. En definitiva, la etapa de instituto a la que se enfrentan los jóvenes japoneses está delimitada por una serie de expectativas y obligaciones vinculadas al carácter; fuertemente arraigadas en el imaginario popular, donde se presentan de forma esquemática y naturalizada con estricta rigurosidad.

2.5. Activismo y conciencia social

Japón lleva casi treinta años inmerso en un proceso lento y doloroso de empobrecimiento como resultado directo del neoliberalismo global, así como en términos de la incapacidad de llevar a cabo un giro posmaterial que desencadene una mayor participación –o, al menos, concienciación– ciudadana. Es decir, un cambio de paradigma hacia la posmodernidad que tuviera como resultado final un aumento de la libertad de expresión²¹ vinculada al humanismo y la concienciación ciudadana. Como ya hemos visto, son los jóvenes quienes son culpados de no ser productivos; es decir, de fracasar y de no conseguir adaptarse a las nuevas lógicas capitalistas. Esto, en conjunto con el interminable estancamiento económico, ha favorecido un distanciamiento entre ricos y pobres que es cada vez mayor. Los elevados niveles de consumismo (Gordon, 2012: 485-504) y el apoyo táctico por parte de las instituciones y el estado a la existencia de diversas formas de opresión son testigos de este receso social. En consecuencia, los ciudadanos se ven apresados e intentan adaptarse, resignarse o, por el contrario, plantar cara y ejercer la lucha por medio de nuevas formas que se adapten al contexto inmaterial reciente. Aquí, la juventud es el sector más vulnerable: tiene que decidir cómo actuar para enmendar los errores y problemáticas creados por sus predecesores al mismo tiempo que se les obliga, en cierto modo, a comprometerse con las generaciones inmediatamente posteriores como resultado del sentimiento de culpa generacional heredado del discurso *Nihonjinron* de posguerra.

La juventud asume una posición crítica dentro de este cambio productivo hacia lo inmaterial. De este modo, han ido apareciendo nuevas formas de biopoder que provienen de abajo, como por

21 La libertad de prensa es un claro ejemplo de esta cuestión. Japón se encuentra en el puesto 72 de entre 180 países, entre Tanzania y Lesoto (World Press Freedom Index, 2017).

ejemplo los sindicatos de *freeters*, cuyas voces alcanzan a otros colectivos desfavorecidos como los *hikikomori* o los NEET²²; e incluso organizaciones sin ánimo de lucro que actúan para ayudar a las personas a encontrar empleos estables y seguros. Gracias a este tipo de colectivos que promueven la fuerza de trabajo afectiva (*affective labor*),

«there is also an increasing awareness of what activist Amamiya Karin (2008) [...] dubs the ‘precariat’ – precarious proletariat, also called the ‘working poor’ (or *hataraku hinkonsō*). ‘Precariat’ refers to the fragility of life, even for those who do have jobs (albeit low-paid and irregular ones) in Japan. »
(Allison, 2009: 103).

Sin embargo, a pesar de que Japón cuenta con número muy elevado de universidades, medios y recursos, el acceso a la educación superior en Japón es mucho más complicado que en otros países desarrollados. Además, los egresados rara vez obtienen un empleo que esté relacionado con sus respectivas especializaciones; siendo la institución que otorga el título el elemento clave a la hora de encontrar empleo. Así, los mejores empleos y los cargos de mayor responsabilidad son de acceso exclusivo a estudiantes de universidades de prestigio, cuyo grueso del alumnado debe poseer un poder adquisitivo muy elevado para poder afrontar los exagerados costes de matrícula, dejando entrever una enorme mercantilización educativa subyugada a los intereses de las compañías privadas y rara vez al interés por el progreso o el conocimiento. Aun con esta precariedad a la vuelta de la esquina, la juventud japonesa mantiene su carácter pasivo y conformista: no adopta posiciones combativas con demasiada facilidad o frecuencia. Ciertamente, en mayor o menor medida, la despolitización de la juventud es una tendencia común en todos los países con economías consolidadas y juventudes acomodadas. El movimiento estudiantil sigue haciendo acto de presencia en todas las grandes universidades, pero su fuerza y la atención que recibe es prácticamente nula²³. La mayoría de grupos se mantienen activos en los medios 2.0 (redes sociales y de difusión on-line), pero no dejan de ser los retazos de una causa que hoy es ignorada y ninguneada. Consecuentemente, la inmensa mayoría de activismo social lo realizan personas vinculadas a la izquierda de la tercera edad (protagonistas del ya olvidado *Zengakuren*) y, miembros de las clases medias y obreras. La mayoría de estas movilizaciones se han llevado a cabo con el objetivo de combatir las medidas económicas del primer ministro Abe o para mostrar disconformidad con la política nuclear del país²⁴. Cabe mencionar que, además, existen diversos grupos de extrema derecha (cuyos miembros también son de edad avanzada) que se manifiestan con especial intensidad, llegando incluso a desembocar en episodios ligeramente violentos²⁵ al respecto de la cuestión nuclear y de la ocupación norteamericana, además de manifestar abiertamente su odio hacia los residentes chinos y coreanos dentro del país.

22 Personas que no tienen empleo ni están en proceso de formación. Equivalente a «nini».

23 Los vídeos que suben a YouTube diversos colectivos de estudiantes ejemplifican esta situación a la perfección. Algunos ejemplos son: <https://www.youtube.com/channel/UC-PNKFATr3t23O2GcA95Siw> o <https://www.youtube.com/channel/UChdByYU2MLPF3tnajzYpocA>.

24 Ejemplos: <https://www.youtube.com/channel/UChdByYU2MLPF3tnajzYpocA>, <https://www.youtube.com/watch?v=xlvfkRZUfIE> o <https://www.youtube.com/watch?v=Uexgce-WaaA>.

25 Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=Nh0jWp3uPU8>.

3. Contexto cinematográfico: el cine en Japón

En este apartado proponemos una breve contextualización histórica del cine japonés de las últimas décadas en términos de su industria y fases de relevancia. Desde que la primera cámara de vídeo llegara a Japón en 1897, Japón ha logrado consolidarse como uno de los países con mayor producción cinematográfica a nivel mundial. De media, en Japón se producen más de quinientos largometrajes al año (Motion Picture Producers Association of Japan, Inc., s.f.): una tendencia que va en aumento desde que la crisis económica mundial de 2008 hiciera acto de presencia, alcanzando un récord histórico en el año 2014 (Schilling, 2015). Dicho esto, y partiendo de la cartelera habitual que se destina en los cines japoneses, los géneros más populares en un ámbito doméstico han sido tradicionalmente la animación, el romance, así como las adaptaciones de series de manga, novelas ligeras o anime; mientras que, por su parte, y a pesar de ser afín al cine de animación, el mercado internacional nunca ha mostrado particular interés hacia el cine romántico japonés, siendo el cine de terror la categoría que más prestigio disfruta más allá de las fronteras del archipiélago.

El cine de animación supone un 60% de la producción total japonesa (Kehr, 2002), de los cuales al menos la mitad cuentan con estrenos en Estados Unidos: uno de los principales consumidores de cine mundial y el mayor consumidor de cine japonés (23% de las exportaciones en 2012) junto a Corea del Sur (20%), Francia (12%) y China (7%) (Euromonitor, 2013). La explicación más lógica para que se exporte mayor animación que de otros tipos puede ser doble: por un lado, la existencia de una barrera lingüística complicaría un doblaje a una lengua objetivo, especialmente si tenemos en cuenta que no son demasiados los países que cuentan con una tradición de doblaje en el cine como es el caso particular de España. La animación puede ser doblada con mayor facilidad y menor coste, por lo que su éxito cuenta con mayores garantías una vez exportado. Por otra parte, el éxito de la retórica que nace de políticas exteriores que hacen acopio de poder blando como es la *Cool Japan*, ha conseguido situar a la cultura popular japonesa como un elemento de éxito y popularidad internacionalmente, siendo uno de los principales motores socioeconómicos que alimentan el discurso *Nihonjinron* en la actualidad.

En un ámbito académico, por otro lado, es necesario matizar que el estudio del cine japonés ha quedado relegado a un segundo plano tanto dentro como fuera de Japón, donde el número de académicos que se dedican a esta área es considerablemente reducido. señala Aaron Gerow (2009: 1-7), al margen de las universidades de Waseda y Nihon, las instituciones académicas (especialmente dentro de Japón) han ignorado de forma sistemática esta disciplina, favoreciendo que la calidad de gran parte de su investigación no sea óptima y que los estudiosos de la materia cuenten con un número reducido de oportunidades. Además, la mayoría de los libros y textos sobre cine japonés siguen siendo publicados basándose en bibliografías muy reducidas y filmografías que no son lo suficientemente extensas; propiciando, de este modo, la difusión *ad nauseam* de datos que no son precisos, así como una falta de rigor en las explicaciones y teorías.

En cualquier caso, y como se intuye a lo largo de los siguientes epígrafes, la industria cinematográfica japonesa ha sido enormemente definida por la globalización cultural, siendo el elemento clave que pudo ocasionar sus comienzos como industria económica y sus posteriores avances y cambios. Es un mercado en continuo crecimiento y el desarrollo del comercio cinematográfico continúa expandiéndose a lo largo y ancho del globo, alcanzando cada vez a un número mayor de espectadores.

3.1. El cine de posguerra

Resulta complicado encontrar o elaborar retrospectivas históricas que se alejen de los criterios europeos. De hecho, es en gran medida gracias a aquellas pautas de corte orientalista y a la propia influencia de los géneros y narrativas audiovisuales de Hollywood en el cine japonés, por lo que podemos hablar del cine japonés en un plano internacional. Ya en los años 20 y 30, Japón producía una gran cantidad de largometrajes de repercusión nacional, si bien la existencia de salas de cine estaba restringida a los entornos urbanos. La internacionalización tuvo lugar en la década de los cincuenta, donde el cine japonés causó furor en los festivales de cine europeos avalado por la fascinación que se profesaba en Europa hacia el exótico archipiélago. Sin embargo, la década de los cincuenta pasó a ser considerada en Europa como la etapa dorada del cine japonés, ya no tanto por elementos de índole técnica, sino más bien por un desconocimiento en Europa y América del cine japonés de preguerra. De este modo, los autores de los cincuenta se plantaron en los circuitos de prestigio europeos como algo novedoso y exótico gracias al ya mencionado «efecto kimono». Esto explicaría que este periodo se caracterizó por el cine de época de temática samurái, popularizado por directores como Kurosawa (quien se inspiró con frecuencia en la literatura europea), por el drama familiar y el uso de planos estáticos introducidos por Ozu, así como la introducción de personajes modernos que debían hacer frente a las presiones del día a día derivadas de la organización familiar.

Kurosawa Akira marcó un antes y un después en el cine japonés dentro del espectro internacional, siendo el primer director de posguerra que logró abrirse camino fuera de su país, en el que, por otro lado, nunca gozó de un prestigio similar al que disfrutó en países europeos. Además, películas de esta época como *Rashomon* (1950), *Los siete samuráis* (1950) del propio Kurosawa o *Cuentos de Tokio* (1953) de Ozu Yasujirō lograron ganar un puesto en la lista de mejores películas de todos los tiempos en la revista de *Sight & Sound* en el año 2002. Los que ahora son los mayores estudios nipones (Tōhō, Toei, Nikkatsu, etc.) consiguieron mejorar su producción y distribución gracias a la bonanza económica que acompañó el fin de la ocupación estadounidense. Este último elemento, fue clave de cara a los directores más aclamados de este periodo: Kobayashi Masaki, Kurosawa Akira, Naruse Mikio, Mizoguchi Kenji y Ozu Yasujirō, quienes trataron, a menudo, temas relacionados con la guerra con técnicas innovadoras. Esta etapa del cine japonés es susceptible de haber marcado el inicio del consumo de entretenimiento japonés, que se ha afianzado con especial intensidad desde que internet pasara a ser el núcleo de intercambio cultural internacional a partir de la primera década del siglo XXI.

3.2. La Nueva Ola (*Nūberu bāgu*) y el cine *avant-garde*

Al término de los cincuenta, una nueva generación de directores jóvenes comenzó a realizar documentales y otros trabajos filmográficos al estilo de la *Nouvelle Vague* francesa al mismo tiempo que pretendían desvincularse del trabajo de los grandes autores de la década o, directamente, lo criticaban²⁶. El cine de la Nueva Ola japonesa –distribuido inicialmente de manera independiente– comenzó a estar profundamente influenciado por el deseo rupturista y enérgico del movimiento obrero y estudiantil, cobrando un fuerte matiz político de ideología izquierdista, propio de la etapa histórica de los sesenta y los setenta. Estudiantes universitarios y asalariados de las grandes productoras se lanzaron a las calles para grabar metrajes de corte político alejados de la influencia

26 Para una filmografía detallada, ver: Cook, D. A. *A history of narrative film*. Nueva York: WW Norton & Company, 2016.

de los estudios de producción²⁷. Fue un número muy reducido de jóvenes, donde podemos destacar algunos como Ōshima Nagisa, Ōgawa Shinsuke, Inamura Shōhei o Shinoda Masahiro²⁸ rara vez conectados entre sí, que intentaron establecer una nueva forma de hacer cine que rompiera con los esquemas narrativos tradicionales y herméticos del cine japonés de las décadas anteriores.

A pesar de este cambio de paradigma, los estudios y productoras nacionales comenzaron a contratar a estos jóvenes poco conocidos con el fin último de buscar nuevas rentabilidades económicas. Sencillamente, la temática propia de esta etapa estaba centrada con particular intensidad en elementos que, hasta el momento, habían sido tabú. La violencia sexual, la delincuencia, la discriminación hacia minorías sociales o el radicalismo político de la juventud aparecían con frecuencia como temas principales de numerosos largometrajes. Como argumenta Marcos Centeno en su tesis doctoral (2015:424), «los directores japoneses de la Nueva Ola acudieron a la noción de subjetividad para proponer un cine más personal, pero otorgándole diferentes sentidos, que en ocasiones llegaron a ser contradictorios. [...] La cuestión de la subjetividad se había transformado en un motor de ruptura estética e ideológica, convirtiéndose en eje de las reflexiones relacionadas con la Nueva Ola». Susumu Hani, por ejemplo, realizó grandes aportaciones al cine documental, donde películas como *Bad Boys* (不良少年 *Furyō shōnen*, 1961) marcaron un antes y un después en la historia del cine japonés. Otros, como el polémico Terayama Shūji y su *Tira los libros, sal a la calle* (書を捨てよ町へ出よう *Sho o Suteyo Machi e Deyō*, 1971) también mostraban el llamado espíritu del 68 tokiota y un rechazo a la autoridad a través de la intertextualidad literaria y musical. En definitiva, el cine de este momento puede ser entendido como una rebelión nihilista y antiburguesa que tenía como principal objetivo las generaciones de padres y madres presentes durante los años de la guerra «who, through concepts of post-war economic reconstruction, remained steeped in the cycles of the utilitarian work ethic of means and ends and end ends and means» (Standish, 2011: 15).

3.3. El cine japonés contemporáneo y los directores de la generación X

Mientras que el cine político y documental se desarrollaba plenamente, los directores que hoy día podríamos denominar como directores de la generación X o de la Nueva Nueva Ola vivían su infancia y adolescencia. Muchos de ellos pasaron a trabajar para la televisión o la publicidad antes de dar el salto como directores. Son miembros de esta generación directores tan conocidos en la esfera internacional hoy en día como Kawase Naomi²⁹, Kore-eda Hirokazu, Miike Takashi, Kitano Takeshi, Sono Shion o Nakashima Tetsuya, dando forma a una nueva generación de directores y directoras que tratan de captar elementos clave sobre su sociedad contemporánea; los temas de sus películas a menudo pueden exportarse con relativa facilidad a otros contextos culturales de consumo gracias a la universalidad cinematográfica y a la globalización imperante en las sociedades posindustriales

²⁷ Esto es particularmente relevante si tenemos en cuenta que el cine anterior solía realizarse en sets de rodaje o espacios acondicionados para el mismo. Salir a la calle con una cámara sin mayor preparación del escenario es considerado un elemento clave del cine *avant-garde* japonés.

²⁸ Aunque el movimiento estudiantil sí contó con mujeres entre sus líderes, fueron pocas las directoras que consiguieron abrirse paso en una industria tan enormemente patriarcal como es la audiovisual. Sin embargo, conviene hacer referencia a Hidari Sachiko o Haneda Sumiko.

²⁹ Es en este periodo comenzamos a presenciar una mayor presencia y visibilización de las directoras de cine japonesas, entre las que podemos mencionar a un amplio número de directoras como Ando Momoko, Amano Chihiro, Iguchi Nami, Nishikawa Miwa, Oigami Naoko o Tanada Yuki. Ninguna de ellas, no obstante, ha alcanzado un estatus internacional, siendo Kawase Naomi la única figura de peso que podemos encontrar en esta esfera.

(nuevos modelos familiares, crisis económica, humana, etc.). No obstante, podríamos dividir a estos directores en dos grupos más o menos definidos por los recursos narrativos y la puesta en escena de sus respectivos guiones. Por un lado, tendríamos a aquellos que han heredado o reproducido un estilo –ya sea en términos técnicos o narrativos– propio de los cineastas de posguerra como Ozu o Mizoguchi. Directores como Kore-eda o Kawase muestran obras realistas de corte costumbrista donde la temática es eminentemente humana, resaltando elementos de tensión social como la disfuncionalidad en la unidad familiar, la distancia entre dos seres queridos e incluso el parto de una mujer. Por otro lado, encontramos a directores como Sono o Nakashima, que proponen modelos narrativos algo más transgresores, ambiguos y de una temática que, normalmente, no presenta claramente el elemento social. Estos directores suelen jugar con mayor frecuencia a introducir elementos propios de la posmodernidad y de la estética e idiosincrasia presentes en las subculturas urbanas.

En este sentido, podríamos plantear que largometrajes como *Why Don't You Play In Hell?* (地獄でなぜ悪い, *Jigoku de naze warui*, Sono Shion, 2013) o *Battle Royale* (バトル・ロワイアル *Batoru Rowaiaru*, Fukasaku Kinji, 2002) responden o juegan con algunos de los clichés propios de las visiones tecno-orientalistas actuales sobre la japonsidad: excentricidad, esperpento, inverosimilitud o violencia. Al igual que sus coetáneos afines al costumbrismo, los directores de esta «rama» también exploran temas sociales y humanos, si bien tienden a introducir un elemento de ficción en sus creaciones y, en ocasiones, dotan a la pieza final de una edición más artística a través de distintos filtros de iluminación, mezcla con animación, musicales, etc. De este modo, la crítica o denuncia social, por así decirlo, puede estar en un segundo plano, apoyado en la ambigüedad de los símbolos, no siempre evidentes.

3.4. La juventud como temática en el cine japonés contemporáneo

Como veíamos al principio del apartado, los géneros que más triunfan en Japón son el romance y las adaptaciones de cómics o novelas ligeras. Esto ha permitido a la industria del entretenimiento audiovisual reproducir y reforzar una serie de clichés, personajes prototípicos y tramas previsibles que, a su vez, se nutren de aquellos procedentes de sus referentes literarios o del mundo de la historieta. Si volvemos de nuevo la mirada hacia la juventud, podemos argumentar que existe un nicho muy importante de espectadores para las industrias cinematográficas del mundo conformado por los jóvenes, por lo que no es de extrañar que la producción cinematográfica se centre en esta audiencia a través de una saturación de obras cuyos guiones y personajes están diseñados entorno a la adolescencia y la juventud de manera directa o indirecta. En este contexto, podemos destacar un gran número de películas en las que la trama se sitúa al respecto de la juventud a través de las vivencias escolares de sus protagonistas. Aunque profundizaremos sobre este tema más adelante, puede argumentarse que la existencia de una canonización e «idealización nostálgica» con la que se construye el imaginario juvenil japonés permite que la presencia y relevancia del elemento escolar y los tropos acerca de la juventud en los productos culturales japoneses sean muy elevadas. Es decir, al mismo tiempo que el discurso público permite que esto suceda, la aparición de nuevas obras de ficción centradas en personajes jóvenes fomenta la creación constante de este tipo de largometrajes. En ellos, insistimos, la escolarización de los protagonistas, y todo lo que ello supone a efectos estéticos y de las localizaciones, se plantea como punto de inflexión de cara al desarrollo de las tramas y sus personajes.

Ciertamente, esto no siempre es así si tenemos en cuenta que existe toda una cohorte de autores con mayor reconocimiento y prestigio que parten de creaciones que, de entrada, no suelen estar

basadas en obras de consumo de masas (manga) y/o muestran el factor escolar como un elemento únicamente contextual y que no aporta mayor complejidad narrativa. Dicho de otro modo, que los personajes o el guión giren alrededor de un instituto o de estudiantes jóvenes será tan solo un pretexto para tramas más complejas y oscuras, alejadas del romance más cliché y de los recursos narrativos heredados del manga, dando pie a personajes más complejos e, irónicamente, adultos cuya personalidad no viene definida en su totalidad por la condición de estudiante. En este sentido, puede percibirse una división: por un lado, películas cuyos directores no suelen ser tan conocidos y que parten del manga en las que el contexto escolar es el pretexto para construir las identidades de los personajes (jerarquía social, deportistas, intelectuales, etc.) y dar una base romántica al argumento con mayor facilidad. Y, por otro lado, producciones más comunes dentro del cine internacionalista que vienen de la mano de directores más conocidos en los circuitos de cine internacional que cuentan con estilo propio. El primer grupo vendría marcado por su condición de cine de masas y *mainstream*, donde la película se concibe únicamente como un producto comercial más en el que no importa su valor cinematográfico, sino su efectividad ante el público de masas objetivo –la juventud– a través de tramas predecibles y sencillas, pero que contentan al público que tienen por objetivo. En el segundo grupo, por su parte, se marcaría un epicentro temático más particular y específico que parte de la existencia de un trauma social que cada director presenta, combate o acepta por medio de diferentes recursos fílmicos y narrativos y a través del desarrollo de sus personajes, pudiendo prevalecer, no obstante, elementos genéricos del cine adolescente y romántico de masas.

Por lo tanto, si tenemos en cuenta todo lo expuesto hasta aquí, en el ámbito del cine contemporáneo dedicado a personajes jóvenes, podemos destacar las obras de directores como Iwai Shunji, con películas como *Hana and Alice* (花とアリス, *Hana to Arisu*, Iwai Shunji, 2004) o *Todo sobre Lily* (リリイ・シュシュのすべて, *Riri Shushu no subete*, Iwai Shunji, 2001); Sono Shion, con *El club del suicidio* (自殺サークル, *Jisatsu Sākuru*, Sono Shion, 2002) o *Himizu* (ヒミズ, Sono Shion, 2011); o Kawase Naomi, con *Aguas tranquilas* (二つ目の窓, *Futatsume no mado*, Kawase Naomi, 2014), o *Una pastelería en Tokio* (あん, *An*, Kawase Naomi, 2015). Todos ellos tratan de un modo muy especial y particular, desde la propia visión de sus respectivos directores, con diferentes estéticas y maneras de representar los retos a los que la juventud hace frente como colectivo generacional. Todos estos personajes comparten la temática de la presión escolar y paterna de una u otra forma, dejando entrever que, aunque la trama de una película determinada pueda no estar centrada en la actividad escolar de manera directa, siempre estará presente a modo de *background* o como recurso narrativo para que el argumento avance en una determinada dirección y los personajes evolucionen de un modo u otro³⁰. Así, los temas principales que podemos encontrar generalmente en el cine juvenil suelen estar relacionados con aquellos que comenzaron a ser comunes durante la Nueva Ola. Violencia, acoso escolar, delincuencia, divorcio paterno, prostitución de menores, violaciones o el suicidio son panoramas muy recurrentes en el cine protagonizado por jóvenes. En su totalidad, forman un espectro que ayuda al espectador de cine japonés a hacerse una idea de

30 Para obtener una perspectiva más amplia sobre diferentes películas cuya trama se desenvuelve entorno a personajes jóvenes, proponemos las siguientes obras (además de las ya mentadas con anterioridad): *Nuestra hermana pequeña* (海街 diary, *Umimachi diary*, Kore-eda Hirokazu, 2015), *The Kirishima Thing* (桐島、部活やめるってよ, *Kirishima, bukatsu yamerutteyo*, Yoshida Daihachi, 2010), *A Story of Yonosuke* (横道世之介, *Yokomichi Yonosuke*, Okita Shūichi, 2013), *Flying Colors* (ピリギヤル, *Birigyarū*, Doi Nobuhiro, 2015), *Sobre el cielo rosa* (ももいろそらを, *Momo iro sora wo*, 2011, Kobayashi Keīchi), *Densha Otoko* (電車男, Murakami Shōsuke, 2005), *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2011), *Linda Linda Linda* (リンダ リンダ リンダ, Yamashita Nobuhiro, 2005), *Tokio Blues* (ノルウェイの森 *Noruewei no mori*, Tran Anh Hung, 2010), *Crows ZERO* (クローズ ZERO, *Kurōzu Zero*, Miike Takashi, 2007), *El sabor del té* (茶の味, *Cha no aji*, Ishi Katsuhito, 2004).

los traumas presentes en la sociedad japonesa contemporánea desde una perspectiva que puede venir delimitada por la ficción y el esperpento o, también, por el realismo más estricto. Este cine, por tanto, plantea una serie de etapas o problemas en los que los jóvenes del Japón de finales de siglo pasado y principios del presente se ven envueltos con frecuencia; a menudo de manera sutil y silenciosa, quedando relegadas al ámbito más personal a pesar de sus evidentes patrones sociales.

Finalmente, aunque existe una gran variedad de personajes arquetípicos dentro de las tramas modelo que ya hemos delineado, conviene añadir que el sexo de los personajes es un elemento clave a la hora de conformar dichos arquetipos. Desde una perspectiva sociológica, las diferencias entre hombres y mujeres en Japón son considerablemente mayores que la que existe en otros países de la región. Como cabría esperar, estas dinámicas se reflejan, reproducen y alimentan a través del cine por medio de una determinada caracterización prototípica de los personajes masculinos y femeninos muy polarizada. De este modo, encontramos que, tradicionalmente, los personajes femeninos han estado alejados de todo protagonismo (más allá del romance), estando marcados principalmente por la sumisión, la debilidad y su cosificación o hipersexualización, mientras que los personajes masculinos ocupan roles de mayor relevancia para la trama y presentan rasgos considerados varoniles, serios y reservados (o apasionados y algo estúpidos en el caso de personajes secundarios). Sin embargo, los autores contemporáneos, en parte gracias al aumento de la visibilización de mujeres cineastas, cuestionan estos roles con mucha frecuencia, dando lugar a numerosos filmes cuyos protagonistas son mujeres definidas por elementos que vayan más allá del deseo por el romance, marcando una nueva forma de representar identidades masculinas y femeninas en la gran pantalla. En definitiva, el cine japonés contemporáneo no solo está delimitado por la presencia de una gran temática juvenil (tanto en su versión «alternativa» como en su versión «*mainstream*»), sino que, situando al espectador en escenarios marcados por el entorno escolar, la popularidad, el éxito académico o las habilidades deportivas y sociales de sus protagonistas, se ponen sobre la mesa una serie de traumas que van más allá del individuo y funcionan como aglutinante de cara a un segmento social, donde la subculturalidad es muchas veces un vínculo entre la cruda realidad y su versión más almidonada, ayudado por filtros y efectismos.

3.5. El *Star-system* japonés

Conviene señalar que toda industria cinematográfica opera en base al conocido como *Star-system*: un mecanismo que tiene sus orígenes en Hollywood a principios del siglo XX, donde los grandes estudios instauraron un sistema de contratación de actores basado en la exclusividad. Se trata de un fenómeno que ha sido estudiado con atención por numerosos académicos del cine, de una gran complejidad teórica que complica su definición más allá de la perspectiva histórica. En este ámbito, Richard de Cordova concibe a la figura del actor «as actor (professional manipulator of signs), as picture personality (as a personality extrapolated from films), and as a star (as someone with a private life distinct from screen image)» (1990: 146-1477, citado en McDonald, 2013: 36). De este modo, y apoyando lo que de Cordova definió como la «niveles de identidad plegados» (*collapsing levels of identity*, 1990: 111) la personalidad y la noción de estrella pueden entenderse como niveles cognitivos que operan de manera conjunta, añadiendo profundidad a la imagen que proyecta dicha celebridad. En este sentido, Paul McDonald añade que «the star system in American cinema developed through the detailed division of labour, the redefinition of performance space in narrative film, and the widespread distribution of knowledge about individual film performers» (2013: 36). De este modo, existirían diferentes niveles semióticos con los que construir una identidad pública entorno a cada estrella de cine, siendo el *namings* de aquellas que aparecen en pantalla un

elemento clave que permite la construcción de la imagen y la identidad de los mismos con respecto a la audiencia. Es decir, la identidad de los actores y actrices como estrellas se construye en base a la recepción de las obras en las que participan, permitiendo que estas identidades cambien y sean moldeadas por el rango de acción del espectador, facilitando que muchas estrellas adopten un rol polimórfico dentro del mundo del entretenimiento³¹. Esto último es particularmente relevante de cara a la industria del entretenimiento en las regiones del este y sudeste asiáticos si tenemos en cuenta el tamaño del fenómeno fan repartido entre la música, el cine y la televisión; dando pie a una interdisciplinariedad profesional por parte de las celebridades. En el caso particular de Japón, las conocidas como *Big Four*: Shochiku Company Limited (松竹株式会社, Shōchiku Kabushiki gaisha), Tōhō Co., Ltd. (東宝株式会社, Tōhō Kabushiki-gaisha), Toei Company, Ltd. (東映株式会社, Tōei Kabushiki-gaisha) y Kadokawa Corporation (株式会社 KADOKAWA, Kabushiki-gaisha Kadokawa) son las principales productoras, distribuidoras y exhibidoras de contenido cinematográfico en el país; son, en definitiva, las compañías que dominan el *star-system* nipón. Por consiguiente, debemos tener presente que estas compañías poseen un rol fundamental a la hora de alimentar y reproducir las distintas influencias incluidas en el contexto sociocultural e histórico del espectador (tecnorientalismo, posindustrialismo, etc.); entendiendo, de este modo, al *star-system* como el eje de relación entre el texto (la película) con el paratexto (su contexto mediático) y el intertexto (películas distintas con los mismos actores), sus consecuentes estrategias de publicidad y la manera en la que el filme vaya a ser visualizado por el espectador. Por lo tanto, y considerando la teoría del horizonte de expectativas, podemos concluir que se le atribuye un rol de relevancia al discurso estético de la película, a los antecedentes y referencias intertextuales, contextos geo-culturales de recepción (que desplazan la significación del texto hacia una convergencia entre texto y lector), y autor, entre otros elementos.

Alejándonos un poco de esta perspectiva teórica, vemos que, de acuerdo con la *Motion Picture Producers Association of Japan* (MPPAJ), las películas de producción nacional han revertido en mayores beneficios que las extranjeras de manera constante desde el año 2008 (Schoeff y Hoshino, 2016). En 2014, las producciones japonesas alcanzaron un 58,3% de las ganancias en taquilla, mientras que las foráneas sumaron un 41,7% (615 películas eran japonesas frente a 569 importadas). La aparición de nuevas formas e industrias de entretenimiento como la televisión, el ocio digital o el fenómeno *idol* musical forzó al cine japonés a reinventarse para poder sobrevivir a los años ochenta. Sin embargo, cabe recordar que el estatus de un cineasta puede variar considerablemente del contexto nacional al internacional, pudiendo ejercer una doble figura de cara al *star-system*. Son varios los autores como Kurosawa Akira, Ozu Yasujirō o Kitano Takeshi los que consiguieron el elogio de la crítica únicamente en los circuitos europeos como Venecia o Cannes, y lograron que sus trabajos se mostraran en ciclos de cine dedicados a ellos o incluso llegando a ser definidos como directores de culto, *auteurs*. Como ya hemos mencionado, todo ello ha estado influenciado por criterios orientalistas acerca de Japón existentes en Europa y Norteamérica; al mismo tiempo, la universalidad temática³² ha logrado actuar como un puente con el que, de alguna manera, salvar las distancias culturales. En esta línea, existe una relación entre cada cineasta, sus películas y espectadores y los diferentes contextos socio-políticos y económicos en los que dichas películas

31 Actores que tras el éxito de una película en la que aparecen consiguen abrirse paso en el mundo de la música, consiguen un espacio en televisión o se convierten en *influencers*; cantantes que consiguen papeles en películas taquilleras de *target mainstream*; estrellas que participan en campañas publicitarias o políticas, etc.

32 Como, por ejemplo, la pérdida de seres queridos o el uso exagerado de la violencia. En este último elemento, Viviana González, apoyándose en Mongin, explica que, la violencia es un elemento clave en la producción audiovisual internacional contemporánea (2005: 15).

son visualizadas, denotando al cine como un agente comunicador dinámico y, en ningún caso, determinista. Es decir, es conveniente huir de la exclusividad e individualidad que emanan del concepto de autor (*auteur*) y llevar a cabo un análisis que evite el exceso de romantización asociado a este concepto. En palabras de Isolde Standish, «an analysis of filmmakers and their works should be grounded in an historical analysis of the objective social relations and cultural practices out of which they emerged» (2011: 4-5).

La presencia en el mercado de la figura de los y las *idols* se conforma, pues, como la estructura más visible y de mayor complejidad dentro del *star-system* japonés. La mayoría de cineastas japoneses de prestigio internacional incluyen en sus planteles conocidos *idols*, presumiblemente con la intención de alcanzar al público nacional y contar con campañas publicitarias de envergadura. A menudo estos actores se desarrollan profesionalmente desde la adolescencia (e incluso desde la infancia) para desempeñar una labor de actor o actriz, cantante y modelo como si de un «pack profesional» se tratara. Aun así, existen personalidades de mediana y tercera edad plenamente instauradas dentro de la industria del entretenimiento como Kiki Kirin, Nakatani Miki, Lily Franky, You o Fukuyama Masaharu. Sin embargo, existe un mayor número y un mercado más complejo en lo que respecta a los jóvenes. Teniendo en cuenta la inclusión del rol como modelo, existen condiciones y cláusulas contractuales que someten a muchos jóvenes a unas condiciones de trabajo muy duras (no tener pareja, que su carrera acabe a partir de equis edad, etc.). Es decir, al consolidarse como *idol* per se, probablemente la aparición en películas se vea limitada por su caché como estrella mediática, hasta que deje de ser popular. Sin embargo, si, por otro lado, se conforman como actores y actrices, tienen una mayor posibilidad de continuar ejerciendo su profesión durante más tiempo, particularmente de la mano de directores más asociados con el cine independiente o del mal llamado de autor. Aquí encontramos figuras como Mitsushima Hikari, Sometani Shōta, Nikaido Fumi, Yamada Takayuki, Hashimoto Ai, Odagiri Joe o el archiconocido conjunto musical de AKB48³³. Por su parte, las telenovelas japonesas (*doramas*) son el principal medio por el que los *idols* y futuros actores y actrices comienzan a darse a conocer. Es decir, al margen de la gran cantidad de largometrajes presentes en esta área, también existe un vasto mercado de telenovelas (*doramas*) —mucho más vinculadas al *star-system* que marca el fenómeno *idol*— que plantean la juventud en términos del éxito académico, el afecto paterno o las rivalidades sociales latentes en función de la escuela a la que se acuda. Aunque basadas en obras literarias o manga anteriores, algunos ejemplos de esto son series como *Dragon Zakura* (ドラゴン桜, 2005), *Great Teacher Onizuka* (グレートティーチャーオニヅカ, 1998), *Hana-Kimi* (花ざかりの君たちへイケメン♂パラダイス, *Hana zakari no kimi tachi he: Ikemen paradaisu* 2007) o *Gokusen* (ごくせん, 2002).

En definitiva, el desarrollo y el éxito de largometrajes en Japón está profundamente anclado en los vaivenes del *star-system* japonés; que a su vez parte normalmente de la industria musical y del modelaje, donde tiene lugar una especie de simbiosis por la que el llamado cine de autor intenta alcanzar al público de masas por medio de la inclusión de personalidades jóvenes conocidas en otros ámbitos del espectáculo. Esta decisión viene marcada con frecuencia por las productoras, que intentan consolidarse dentro del mercado y obtener beneficios provenientes de distintas audiencias. Al mismo tiempo, los distintos directores acceden a determinadas condiciones para

33 Probablemente, el ejemplo más directo de *star-system* japonés. Se trata de un fenómeno que, a pesar de hacer gala de un sistema de promoción basado en la hipersexualización y cosificación de las jóvenes que participan en él, cuenta con seguidores en todo el mundo. Para una profundización en el fenómeno fan y la cultura *idol* japonesa, ver: Galbraith, P. W., y J.G. Karlin, eds. *Media Convergence in Japan*. New Haven: Kinema Club, 2016.

obtener una mayor financiación. Es decir, el cine japonés contemporáneo con presencia en los circuitos internacionales plantea una coexistencia entre el elemento de autor con la producción *mainstream*.

4. Análisis de la obra de Nakashima Tetsuya

4.1. Biografía de Nakashima Tetsuya

Nakashima Tetsuya (中島哲也, Fukuoka, 1959) se ha consolidado como una figura de referencia para el cine contemporáneo. Como es el caso de muchos de sus cineastas coetáneos, Nakashima comenzó su carrera en el sector de la publicidad como director de anuncios de televisión. Su primera aparición como director se remonta al largometraje *Bakayarō!: Watashi okkote masu* (バカヤロー! 私怒ってます, 1988), un compendio de obras filmográficas filmadas por diferentes realizadores, donde Nakashima participó como director del segmento *Too far for love*. No sería hasta 1997 cuando reapareció con su propia película, la comedia *Natsu jikan no otonatachi* (夏時間の大人たち, «Los adultos del verano»). En 1998 dirigió *Beautiful Sunday* (ビューティフルサンデー), en la que nos presenta un drama al respecto de la soledad y la presión a la que se enfrentan los vecinos de un bloque de apartamentos. Tras un par de trabajos para televisión, Nakashima lleva a cabo la adaptación de *Shimotsuma monogatari*, la novela de Nobara Takemoto. El film, que narra la historia de Momoko, una joven solitaria obsesionada con la moda lolita, y de la pandillera Ichiko, se convirtió en una obra de culto en Japón y fue distribuida en otros mercados bajo el título de *Kamikaze Girls* (2004). En 2006, continúa con el estreno de *Conociendo a Matsuko* (嫌われ松子の一生, *Kiraware Matsuko no Isshō*), nominado a nueve premios de la Academia del Cine Japonés y galardonada como Mejor Película Internacional en el Fant-Asia Film Festival o el Premio de la Audiencia del New York Asian Film Festival. En 2008, presenta *Paco and the Magical Picture Book* (パコと魔法の絵本, *Pako to Maho no Ehon*), una comedia familiar que mantenía la estética de sus dos películas anteriores, pero que pasó mucho más desapercibida a los ojos de la crítica y del público. En 2010 presenta *Confessions*, un filme basado en la novela homónima, escrita por Minato Kanae en 2008 y galardonada con el premio Honya Taisho (本屋大賞). La película ha sido su mayor éxito hasta la fecha, aclamada por la crítica y en taquilla, y siendo premiada en numerosos festivales como los Premios de la Academia Japonesa (mejor película, mejor director, mejor guion y mejor edición), los Premios Blue Ribbon (ブルーリボン賞, *Burū Ribon Shō*) y en los Hong Kong Film Awards (mejor película) o los Kinema Junpo Awards (segunda mejor película), e incluso haber estado nominada como mejor película en lengua extranjera para la octogésima tercera edición de los Óscar. Finalmente, en 2014 estrena su último trabajo, *El mundo de Kanako*, cuya acogida fue, una vez más, positiva, si bien contó con una menor repercusión en los circuitos de cine nacionales e internacionales.

4.2. La obra de Nakashima Tetsuya. Temática y rasgos definatorios

La producción cinematográfica de Nakashima está muy influenciada por la dinámica creativa propia del ámbito de la publicidad, favoreciendo que sus obras cuenten con una gran libertad narrativa y conceptual, algo poco habitual para el público de masas en Europa o Norteamérica, pero que no resulta extraño en Asia. De este modo, Nakashima ha conseguido crear un universo e imaginario fílmico particular y sólido, susceptible de adscribirse al gusto propio de los circuitos independientes europeos al mismo tiempo que mantiene una faceta afín al cine de masas japonés

y –discutiblemente–, norteamericano. Probablemente, la originalidad y atractivo de sus películas radica en un llamativo contraste entre la extravagancia colorista, fantástica y artificial de la dirección artística y la presentación de tramas adultas, aparentemente serias, que son llevadas al extremo a través del exceso de violencia o de la caricaturización de los personajes. Dicho de otro modo, parece existir un patrón narrativo-visual que gira entorno a la idea del esperpento y de la alternancia entre la seriedad y la inverosimilitud, dando lugar a una obra homogénea e íntima que puede entenderse como un conjunto de «realidades aumentadas» a nivel tanto técnico como narrativo. Asimismo, cabría plantearse si Nakashima pretende provocar al espectador por medio de la ridiculización y, al mismo tiempo, violación de determinados clichés y convenciones narrativas propias del cine de masas contemporáneo. En ese caso, nos encontraríamos ante un producto cultural contradictorio donde el espectador tiene la oportunidad de posicionarse, aceptando una puesta en escena marcada por la sátira o rechazándola escudándose en la seriedad y verosimilitud narrativas. Dicho esto, y en lo que profundizaremos en los siguientes párrafos, parece más razonable pensar que esta contradicción temática viene motivada por una intención de hacer elementos negativos como la violencia y la crueldad disfrutables de cara al espectador.

Partiendo de esta idea de universo fílmico propio o particular, Nakashima despliega en sus filmes una serie de temáticas recurrentes en las que –en un contexto familiar y escolar– la juventud es un punto clave de cara al empoderamiento y posterior desgracia de los personajes. La falta de comunicación en el núcleo familiar, y su consecuente extrapolación a la sociedad japonesa en general, nos permite inferir que la adolescencia se consolida como el momento de mayor inflexión en la vida de sus personajes, siempre con un trasfondo ligado al trauma liderado por la contraparte adulta. Además, Nakashima también explora el conflicto intergeneracional y los actos de rebeldía, donde (teniendo en cuenta el contexto de producción cinematográfica) es particularmente notable el hecho de que la mayoría de sus protagonistas (jóvenes o no) son personajes femeninos claramente empoderados y que, al contrario que la inmensa mayoría de producciones audiovisuales de masas o *blockbusters*, cumplen el test de Bechdel³⁴.

Normalmente, el estudio de la juventud japonesa tiene en particular consideración la idea de *amae* (甘え, dependencia cariñosa) a la hora de tratar las relaciones interpersonales tanto de pareja como entre madre e hijo. Por lo tanto, resulta interesante aproximarse a la interrelación de estas cuestiones con la representación de la juventud en el cine de Nakashima. Como describe James Marsh (2015), sus películas «take an increasingly bleak look at the roles of women in contemporary Japan, how they are persecuted by an archaically misogynistic society, but also how his heroines become increasingly complicit in their own downfalls». De este modo, películas como *Confessions*, *El mundo de Kanako* o *Conociendo a Matsuko* giran alrededor de mujeres que han sido terriblemente maltratadas por los hombres presentes en sus vidas (amantes, padres, e incluso adolescentes), siendo este el pretexto para su empoderamiento como personas fuertes, resistentes y, en última instancia, más peligrosas³⁵. En este ámbito, cabe recordar que la disfuncionalidad social y familiar continúan siendo

34 Método para evaluar si una película contiene un sesgo machista que consiste en observar si aparece más de un personaje femenino, si interactúan entre sí, y si lo hacen para hablar de algo que no sea un hombre. Para una mayor profundidad sobre este tema, ver: García, D., I. Weber, y V.R.K. Garimella, V. R. K. «Gender Asymmetries in Reality and Fiction: The Bechdel Test of Social Media». *ICWSM* (2014, April), pp. 131-140.

35 Es interesante preguntarse si es posible apreciar una disfuncionalidad en los personajes de Nakashima que tenga que ver con los complejos de Edipo y Electra. Sin embargo, esto requeriría un análisis más exhaustivo entorno a las ideas de masculinidad y feminidad en Japón, entrando de lleno en la cuestión de género, por lo que nos limitamos únicamente a plantear esta idea.

ampliamente retratadas por directores actuales como los que mencionábamos con anterioridad (Kore-eda, Kawase, etc.). Aun así, resulta plausible considerar que estas problemáticas puedan actuar como un detonante que permita justificar la codependencia tragicómica en el cine de Nakashima. Es decir, no se persigue la resolución del conflicto en sí misma, ni narrarlo en clave costumbrista; más bien, se busca un entretenimiento con un contexto social, pero cuya resolución juegue más con la ambigüedad y contradicción propias del posmodernismo, permitiendo, al mismo tiempo, que sus trabajos consigan distinguirse y hacer de Nakashima un cineasta de calado internacional. Al respecto de esta distinción, común en los cineastas de autor, es pertinente dedicar unas líneas al respecto del origen literario de la gran mayoría de películas de Nakashima. El análisis de las obras literarias de las que parte la obra de Nakashima implicaría plantear un estudio de los personajes más completos y ver cómo la estructura narrativa literaria se aplica al código audiovisual, observar las similitudes o diferencias entre el texto y el filme para, de ese modo, enriquecer el análisis fílmico. No obstante, Nakashima parece hacer de la base literaria únicamente una excusa con la que poder dar rienda suelta a los personajes y universos que él mismo concibe, desarrollándolos en un universo paralelo que dista del que plantearían sus respectivas novelas. Por lo tanto, no existe una codependencia metanarrativa entre el texto literario y el fílmico, tratándose de elementos completamente aislados entre sí más allá de una premisa o una atmósfera comunes. Dicho esto, las diferentes puestas en escena que desarrolla Nakashima, incluyendo los apartados estéticos y sus respectivas paletas de colores, se nutren –nacen– de la elección de determinadas novelas, la cual, como decimos, puede ser entendida únicamente como un pretexto para la libertad creativa cinematográfica dentro de unas pequeñas limitaciones que desafíen la labor del director. Como él mismo asegura: «For me the characters in these novels happened to be in tune with modern life and attractive». Asimismo, es interesante tener presente que el desarrollo del espacio tiempo presente en la obra de Nakashima tiende a ser más complejo que el de sus contrapartes literarias, tratándose de relatos contruidos a partir de la disgregación de la historia, «de una diégesis desarrollada mediante una ordenación no lineal de los acontecimientos en la que los distintos bloques narrativos se relacionan a partir del marco espacio-temporal en el que se sitúan los personajes y las acciones» (López, 2008: 184).

Si tenemos en cuenta todo lo expuesto hasta el momento, podemos afirmar que los elementos más definitorios de la puesta en escena de Nakashima se basan en la importancia de las paletas de color, los planos y cómo la exageración cómica permite mostrar al espectador realidades completamente deprimentes de manera entretenida. Dicho de otro modo, en la edición. Aunque no resulta necesario aventurarnos en un análisis técnico profundo y propondremos algún ejemplo más adelante, la postproducción es el momento cumbre en la creación de su discurso fílmico cuya realidad solo es posible dentro de los parámetros realistas y ficticios propios de cada película. Además, debemos tener presente que existe una fuerte conexión entre la estética y estructura narrativa de la obra de Nakashima y aquellas presentes en el mundo del manga y la animación, trasladando una serie de figuras y tropos a la gran pantalla (Sarrazin, 2010). Ciertamente, «contemporary Japanese directors find it hard to avoid the influence of manga and anime, which is pervasive in every visual area from high art to advertisements». Al mismo tiempo, también existe una importante influencia proveniente del teatro musical y el cine, «irretrievably entangled with manga, thanks to post-war teenage superstar Osamu Tezuka [which] remains influential in Japan's pop culture». Por su parte, el apartado sonoro se construye alrededor del efecto parodia que envuelve la tragedia de sus películas, reforzando esa sensación de comicidad en los momentos de mayor tensión o violencia. Dicho esto, la elección musical de *El mundo de Kanako* parece ser en cierto modo aleatoria, si bien de un claro sesgo contemporáneo y que entremezcla la escena musical japonesa con la internacional (J-pop, música clásica, punk, rock, etc.) de un modo errático y que desentona con el contenido que se

muestra en pantalla. Esta práctica ha sido habitual en otros cineastas como Tarantino e incluso en corrientes de cine menores como el caso del cine quinqu español. Teniendo en consideración esta tendencia, lo más probable es que se trate de una reacción y deseo de cambio ante la elección detallada y uniforme de las bandas sonoras de sus películas previas, cuyos patrones son mucho más estables y relacionados con la estética y temática que plantean, como es el caso de la música clásica (*Confessions*) o el musical (*Conociendo a Matsuko*).

Por último, los personajes del universo de Nakashima no presentan arquetipos de personalidad bien definidos, sino que se van mostrando poco a poco desde humanidad que se hace patente con comportamientos erráticos, azarosos y –por encima de todo– emocionales, dificultando que el espectador se posicione de manera clara sin comprometerse moralmente. A pesar de que todos sus trabajos parten de determinados clichés de sobra conocidos por el espectador (el mundo escolar, la desaparición de un familiar, el tráfico de drogas, un asesinato etc.), estos son solo la superficie sobre la que plantear la exagerada crudeza, frialdad y voluntad de sobrevivir que tienen los personajes. De este modo, el final feliz está supeditado al autoengaño de los personajes y del espectador. Consecuentemente, y para finalizar, las vidas de los personajes trascienden a través de los sueños, patentes en el texto fílmico por medio de la estética colorista vs. obscurantista, las escenas a cámara lenta vs. el uso de planos con movimientos frenéticos o el uso de música vs. el silencio, entre otros elementos. De este modo, los sueños se configuran como el principal nexo entre el esperpento y la seriedad de sus trabajos, personificados principalmente a través de adolescentes bravucones y repelentes o de mujeres solteras, atormentados y atormentadas que buscan la redención o la venganza alejándose del conformismo social y creando su propio sistema de valores. «Nakashima rarely intervenes to tip fate their way. Instead, he suggests that the experience of heaven or hell is largely a matter of perception, a triumph of will over circumstance» (McCarthy, citado en Berra, 2012: 49).

4.2.1. *Kamikaze Girls*

Momoko (Kyoko Fukada [sic]) es una joven solitaria que vive en su propio mundo construido sobre la época rococó francesa y que tiene una visión muy particular de las cosas. Pero su mundo de disfraces y máscaras pronto se ve trastocado por la llegada de Ichigo (Anna Tsuchiya), una gamberra motorizada que, al contrario de ella, prefiere el estilo norteamericano y necesita estar rodeada de gente en todo momento. Para ello se inventa una leyenda urbana que la hará sentir importante y gracias a la cual juntará una pandilla propia con Momoko. A partir de ese momento ambas iniciarán una inseparable amistad que las hará ver el mundo de forma diferente. Adaptación de una novela de Nobara Takemoto (autor de las novelas Lolita).³⁶

En un contexto más general, Nakashima demuestra sobradamente su intención por romper las reglas en todo lo referido al cine adolescente japonés:

In terms of “Kamikaze Girls”, such a film would actually usually fall into a genre known in Japan as ‘Seishun Eiga’. These are [...] what you may call ‘high school movies’. [...] Those movies in Japan are always very, very serious and very, very conscientious... They’re not very poppy or lively, but always about kids facing their problems. So I wanted to create something vivid & poppy, even though the location is very, very much a countryside one. Therefore, this goes against the high school movie tradition in Japan (Mini Mini Movie, 2015).

³⁶ Sinopsis extraída de Filmaffinity (<https://www.filmaffinity.com/es/film923415.html>).

Kamikaze Girls nos introduce de lleno en la sub-cultura de las lolitas a través de la moda Neo-Rococó en Tokio y sus alrededores. A través de Momoko, una chica residente en Ibaraki (una de las áreas rurales situadas a las afueras de Tokio) y cuya pasión es viajar hasta el centro de la ciudad para poder expresarse a través de la moda sin cohibirse, Nakashima presenta con un cierto tono burlesco algunos de los rasgos distintivos de este colectivo (Gibbs, 2012: 137). La felicidad de Momoko depende de su vestimenta y su mundo interior, algo que solo es posible gracias a la existencia de la gran ciudad. Esta concatenación es la que remite al espectador hacia la cultura de consumo que impera en las grandes zonas urbanas –fuertemente vinculadas con algunos sectores jóvenes de la población– en cuyos sistemas sociales una parte del estatus socioeconómico del individuo puede reflejarse a través de la posesión de objetos de lujo. Consecuentemente, la visión de metrópolis (都会, *tokai*) que aporta el filme está delimitada por una sensación de paz e intimismo en la que el entorno se puede entender como un elemento plano y cuya identidad a modo de *background* está basada en la homogeneidad y la inmutabilidad. Esto entraría en contraposición con la idea de *inaka* (田舎, el pueblo o el campo) ejemplificada en Ibaraki, el lugar donde se desarrolla prácticamente la totalidad de la trama. Aquí existe un conflicto constante y una ausencia de paz protagonizados por los personajes que interactúan con Momoko. Por lo tanto, Tokio es representado como el paraíso terrenal: un lugar donde ser libre y cuya única insignia desarrollista se reduce al absurdo, concentrándose en la existencia de una tienda de ropa de estética lolita y dejando de lado los grandes rascacielos, los letreros de neón o las aglomeraciones. Por su parte, Ibaraki representa la realidad en la que vive Momoko, un infierno en el que no puede actuar con libertad; un lugar al que está anclada (a través de sus interacciones con otros personajes) y del que tan solo puede evadirse temporalmente. De este modo, podemos concluir en la existencia de una dicotomía entre el paraíso (ciudad) y el infierno (pueblo) personificada en Momoko y, en menor medida en la que se convertirá en su única amiga, Ichigo. A medida que la trama avanza, esta dualidad se va estrechando hasta mostrar un mayor grado de desarrollo y profundidad en los personajes y, por encima de todo, el elemento de humanidad que mencionábamos en el apartado anterior.

Finalmente, conviene destacar que, a través del pretexto de la sub-cultura lolita, el director desarrolla sus elementos visuales más reconocibles, apostando por una puesta en escena cuidada minuciosamente, con un particular uso de la iluminación, un montaje frenético acompañado de encuadres muy variados y un importante uso de la música (López, 2008); «cristalizando en una propuesta visual innovadora y original, deudora en gran medida de las influencias del lenguaje publicitario, el videoclip, la animación y el cómic». *Kamikaze Girls* se muestra al estilo de un manga *shōjo* que incluso se vale de secuencias de animación, recordándonos –por otra parte– que la influencia de Disney constituyó la base del cómic y animación japoneses. En cierto modo, la estética confirma la presencia del onirismo en Momoko como elemento conductor la trama dentro del discurso fílmico, configurando los sueños como «the fodder of consumer culture, and although these are presumed, in consumerist societies, to be good dreams if they lead to economic activity, they too have consequences» (Gibbs, 2012: 137).

4.2.2. Confessions

En un instituto, el último día de clase, una profesora se despide de sus alumnos y, además de anunciarles que deja la escuela, les confiesa que su hija de cuatro años que, aparentemente, murió ahogada en la piscina de la escuela, fue en realidad asesinada por dos estudiantes de esa misma clase. También les hace saber que ya ha puesto en marcha su venganza contra ellos.³⁷

³⁷ Sinopsis extraída de Filmaffinity (<https://www.filmaffinity.com/es/film950530.html>).

La proyección internacional y el éxito en Japón del que gozó *Confessions* la han situado, sin lugar a duda, como el trabajo más aclamado de Nakashima y el punto de partida para millones de espectadores a la hora de conocer su obra. Muchos de los fotogramas de la película recuerdan al manga y anime de temática escolar; sin embargo, el punto de vista adulto que irradia la protagonista, la profesora Moriguchi Yoko (Matsu Takako), proporcionan al texto fílmico de un tono más oscuro y emotivo. Siguiendo la descripción de Helen McCarthy (en Berra, 2012: 49):

Confessions [...] is a tour de force of sheer nerve, balanced with perfect cinematic control. His vision is essentially *A Clockwork Orange* (1971) relocated to Japanese suburbia –bleak, beautiful, technically daring, emotionally wrenching, and as compellingly watchable as a slow-motion car crash. As with *Kamikaze Girls* and *Memories of Matsuko*, *Confessions* was based on a best-selling novel, but the obvious similarities with Nakashima's previous work ends there; filmed in muted tones, with a melancholy soundtrack, it is a dark and terrifying look at where profound conviction can lead. As the movie opens, a departing teacher gives her farewell speech to her class. In a riveting 20-minute monologue, she tells them that she knows which of them murdered her 4-year-old daughter, and that since they are too young to be touched by the law, she will take revenge. It only takes another ten minutes to reveal the murderers and for the teacher to claim her retribution. In most murder mysteries, that would be the plot.

La construcción de Moriguchi como personaje representa el punto central del filme, mientras que el motivo de su venganza y cómo se desarrolla son elementos meramente situacionales que quedan en un segundo plano. Nakashima quiere mostrar los defectos de sus personajes (crueldad, debilidad, superficialidad, frivolidad) y no sus virtudes, para hacer ver al espectador que, ante todo, son humanos y cometen errores. Esto se evidencia, además, poniendo al descubierto las dinámicas y las presiones de grupo que existen entre los adolescentes, mostrando una visión de la juventud eminentemente negativa e inquietante que nos puede llevar a plantearnos cuáles son las ansiedades de la juventud japonesa o de la juventud en general. La visión personal de Nakashima al respecto de esta cuestión implica únicamente la constatación de que la juventud japonesa está envuelta en un manto de pánico y miedo, pero no se aventura a establecer una causa en la que este radica (Electric Sheep Magazine, 2011). Dicho de otro modo, el discurso que protagonizan los estudiantes de la película puede no ser representativo de sus sentimientos e intenciones; quedando estos a la imaginación del espectador, que deberá intentar adivinar qué es lo que realmente quieren y necesitan estos jóvenes. De esta forma, el espectador se convierte en un observador distante de una juventud incomprensible e inaccesible con la que es complicado empatizar. En consecuencia, es muy importante adelantar que el elemento central de *Confessions* es la relación entre docente y alumno. Esta relación se extrapola al ámbito familiar, donde las figuras paternas o maternas ejercerán un rol de poder al respecto de sus hijos o hijas. La profesora Moriguchi, de luto por la muerte de su hija de cuatro años, lleva a cabo una venganza premeditada, aleccionadora, retorcida e implacable sobre sus propios estudiantes de secundaria, a quienes culpa de la muerte de su hija Manami (Ashida Mana). La película está construida meticulosamente, coordinando a la perfección un cuidado apartado sonoro, planos cuya edición apela a los sentimientos con una intensidad y energía reseñables y un *story-telling* que, en conjunto, dan resultado a una compleja obra de suspense y crimen imbricados en un mundo donde el desapego emocional se ha instaurado como la norma (Marsh, 2015).

Confessions no marca un antes y un después en el cine de Nakashima únicamente en términos de taquilla y audiencia, sino que sus planteamientos y su estética, como ya hemos advertido, se alejan completamente de sus obras previas. En palabras del propio director:

In *Confessions* I take everything I've done and take out the superfluous objects or aspects to make it very minimal, including the colour. I used a blue tone a lot. I left only the necessary, so that it was done to the complete minimal. Even the art direction... I could have put something more but I left it with the bare minimal as well. [...] I want to create something new (Mini Mini Movie, 2015).

Por otra parte, y apoyándonos en el apartado 3.5. dedicado al *star-system* japonés, es a partir de *Confessions* cuando Nakashima repara en la importancia de los actores que se escogen para rodar una película, «using them and bringing out the best of an actor is very important for me, but I didn't have that perception before that film. » En otra entrevista tras el estreno de *El mundo de Kanako*, añadió que «the actors are key to my movies; my motto is 'no compromise' on the choosing of the actors, so the casting is a very very important thing. [...] I didn't compromise and luckily I always got the cast I wanted, well, so far so good! » (Eastern Kicks, 2014).

4.2.3. *El mundo de Kanako*

Cuando Kanako, hija pródiga y alumna intachable, desaparece, su madre no duda en llamar a su exmarido, un policía poco ortodoxo. A medida que la investigación avanza, la imagen idealizada de Kanako se va resquebrajando, dejando entrever que, bajo la excelencia, la chica esconde otra vida, más oscura y secreta.³⁸

Con *El mundo de Kanako*, el director pasa de la dirección y edición planeadas al milímetro a apostar por una puesta en escena basada en el frenetismo, la libertad interpretativa; a una edición que destaca el lado cómico de la desdicha y la banalización de la violencia.

The film explodes in a violent rampage that never lets up, as hard-drinking ex-cop Fujishima (Yakusho Kōji) tears up Tokyo looking for his missing daughter, Kanako (Komatsu Nana). Separated from his wife after pummeling her lover half to death, Fujishima hasn't seen Kanako in years, yet when she disappears, his wife has nowhere else to turn. Wrestling with inner demons of his own, Fujishima soon discovers that Kanako's angelic appearance shrouds an equally twisted and malevolent soul (Marsh, 2015).

El mundo de Kanako supone la culminación de la trayectoria filmográfica de Nakashima, instaurándose como un texto innovador en sus planteamientos y, al mismo tiempo, consigue mantener algunos de los elementos más significativos y particulares de sus anteriores trabajos. El director nos devuelve una mirada colorista de la tragedia, de la juventud y la desesperación de una serie de personajes que han perdido el rumbo en la vida y necesitan valerse de su propio mundo interior (en este caso, los recuerdos) para conseguir salir adelante. En lo que concierne a la narrativa de la película, conviene destacar la elipsis temporal continua y la correspondiente ausencia de linealidad en el desarrollo de la trama. El punto de partida es la desaparición de Kanako, mientras que el flashback se retrotrae hasta tres años de la misma con el objetivo principal de mostrar el desarrollo de los acontecimientos de manera fragmentada al mismo tiempo que los protagonistas, Kanako y su padre Fujishima se dan a conocer al espectador y van evolucionando. Sin embargo, ninguno de ellos ejerce la función de narrador, que por otra parte es homodiegético e intradiegético y tiene lugar desde la mirada de Boku (Shimizu Hiroya), un compañero de clase de Kanako víctima de acoso escolar y cuyo papel es decisivo a la hora de destapar progresivamente la conducta psicópata de la joven. Esta elipsis temporal permite a Nakashima crear un producto de doble filo, como si de dos películas paralelas

³⁸ Sinopsis extraída de Filmaffinity (<https://www.filmaffinity.com/es/film925182.html>).

se tratara. Por una parte, cuando la línea temporal se sitúa en el pasado, el texto se convierte en un reflejo del Japón contemporáneo, de su juventud, su forma de hablar, su comportamiento y sus reacciones (Eastern Kicks, 2014); en un discurso sobre un Japón³⁹ lleno de excesos, contradicciones y malicia que se solidifica en la narración gracias a la edición y el montaje, como veremos más adelante. Por otra parte, cuando la trama se centra en Fujishima, el texto fílmico se amolda a su personalidad; es decir, la de un hombre chapado a la antigua y cuyo estilo de vida está anclado en el pasado. De este modo, esta división en dos de la película establece un discurso al respecto de la adultez, ejemplificada en Fujishima, la corrupción policial, la irresponsabilidad familiar, etc. que se transmite a modo de película de serie B sangrienta y prototípica de hace algunas décadas. En este sentido, Fujishima es deudor del cine *yakuza* de la década de los 60, donde Nakashima ha destacado la influencia directa de Fukusaku Kinji (1930-2003) y, al mismo tiempo, habla de una posible conexión no intencionada con trabajos más conocidos fuera de Japón como *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1977).

Profundizando un poco más en los protagonistas, Kanako es representada en un primer momento de modo idealizado por sus padres y amigos como una adolescente ejemplar, inteligente, bondadosa, amable y dulce. Poco a poco, su imagen va cambiando hasta que pasa a ser una víctima de las malas compañías como fruto de un trauma a causa del suicidio de su novio. No obstante, a medida que se nos muestra el comportamiento de los distintos personajes jóvenes del entorno de Kanako, y del propio Fujishima, podemos comprender cómo la idealización de Kanako se reinterpreta y la convierte en antiheroína. Esta transformación señala hacia la ruptura y la brecha latente entre la juventud y los adultos, entre los padres y –en este caso– sus hijas. De esta forma, Kanako deconstruye y se presenta como una viuda negra, cuyo propósito es única y exclusivamente manipular, humillar y, en última instancia, asesinar a todos los jóvenes que ceden a sus encantos (Marsh, 2015). Como bien apunta Marsh en su metáfora recordando el título original de la película (*Kawaki*, «deseo», «sed»), Kanako tiene un patrón de conducta compulsivo, tiene el deseo de destruir a todas las personas que la rodean y hacerles partícipes de su propia autodestrucción. Mientras, su padre siente la necesidad continua de consumir alcohol y drogas, de obtener respuestas y una sed de venganza que se contraponen con un deseo de vindicación para con su hija y las mujeres en general. Fujishima recorre la ciudad en busca de pistas, perdido e incluso aturdido, atrapado en un entorno que no comprende (la juventud, lo nuevo) y enfundado en un traje de rayas blanco e inmaculado que acabará convertido en un harapo manchado de sangre y suciedad a medida que desespera alrededor de la figura de Kanako y su deconstrucción. El desengaño es la clave para revelar las inconsistencias del relevo generacional, donde los adultos se van acercando a la juventud desde un prisma paternal por medio del shock y del *reality-check*.

En todos los casos, la película pasa por un proceso de construcción, deconstrucción y reconstrucción que alcanza al mismo desarrollo de los personajes y su manera de lidiar con el trauma. En *El mundo de Kanako*, priman los planos cortos editados como una secuencia única que condensa el espacio, el tiempo y la información de manera que el estado de ánimo de los personajes se expresa en la narrativa y alcanza al espectador. Así, el carácter de Fujishima (violento e irracional) queda plasmado en el texto fílmico al margen de la interpretación del actor. Intencionalmente, el director no usa demasiados planos generales porque el uso de primeros planos causa una sensación perturbadora

39 Este discurso podría estar influenciado de manera directa o indirecta por la realidad juvenil y su posterior representación en objetos culturales que se percibe en Estados Unidos. Las duras leyes han permitido que el consumo de drogas en Japón sea mínimo esté reducido a determinados sectores socioeconómicos muy concretos, principalmente aquellos relacionados con la *yakuza*.

en el espectador, de modo que no se puede ver de manera tranquila y relajada, y es precisamente esto lo que el director quiere conseguir, mantener la tensión continua.

4.3. La influencia posmoderna

El cine japonés puede dividirse en cuatro paradigmas de representación: el clásico, el moderno, el modernista y el postmoderno (Cueto, en Costa 2003: 26-27). Es el último, caracterizado por la metanarratividad y la reflexión sobre los códigos representativos donde podemos situar a Nakashima Tetsuya (López, 2008: 191-192) atendiendo a su carácter multidisciplinar y su *background* publicitario, apostando por una integración de diversos elementos propios del cine clásico y moderno, donde destacar la autonomía referencial de la imagen. Es decir, «la naturaleza del relato como artefacto construido que no pretende representar una realidad exterior o subjetiva, sino una realidad nueva que tan solo existe en el contexto de la película llegando incluso a límites expresionistas, como en el caso de las secuencias musicales de la película». Por otro lado, podemos apreciar una importante presencia de la intertextualidad a la hora de combinar distintos géneros o estilos en toda la obra de Nakashima.

En *Kamikaze Girls*, si bien mantiene la estética y el colorido del resto de la película, encontramos un fragmento realizado enteramente con técnicas de animación, así como una superposición de temáticas, entremezclando algunas propias del melodrama, la comedia y el cine *yakuza*; todas ellas herederas del lenguaje audiovisual propio de la publicidad. En *Confessions* esta mezcla es mucho menos intensa, donde principalmente confluyen el género del suspense con tintes melodramáticos y el cine adolescente o escolar. Por su parte, en *El Mundo de Kanako* existe una amplia variedad de temáticas que incluyen el melodrama, el suspense, el cine de detectives y policíaco y el cine adolescente. Por lo tanto, podemos apreciar que en las tres obras existe una confluencia de género o temática que pasa por el de las *seishun-eiga* (cine juvenil), siempre desde prismas diferentes y aportando una visión particular de la juventud, aunque en todo momento desde el trauma, el obscurantismo o el pesimismo⁴⁰. Asimismo, y al igual que el resto de películas de Nakashima, los tres filmes consiguen construir la parodia como elemento conductor de lo trágico. Esto se ejemplifica a la perfección con el personaje de Fujishima de *El mundo de Kanako*. En palabras de Nakashima (Eastern Kicks, 2014):

Fujishima is a very very violent guy, as I've already said. At the same time I think he's a really lonely guy as well, the loneliness shows that he finds it really hard to communicate with people and the only communication he's capable of is through either violence or rape or punching, those kind of things –it's a little bit comical to see. Communicating with people through violence is tragedy. Also it's comedy. I have to have the two qualities. If I'm showing the emotion of a sad character you need to have some sort of humour. If you're just seeing someone is really really really sad, so tragic and full of despair and you can't find any humour in that tragedy, you can't empathise with them. Humour is part of the reality of humanity. I get great satisfaction achieving this mood in my films.

Siguiendo el planteamiento de Molina Foix citado en López Rodríguez (2008), «la mezcla de violencia extrema y toques humorísticos refleja el hecho de que para los nuevos realizadores la violencia no es más que un elemento retórico, una porción de exceso ornamental sin más importancia

40 Quizá esto último es menos evidente en *Kamikaze Girls*, donde la puesta en escena presenta elementos muy frecuentes y comunes en el lenguaje audiovisual juvenil si tenemos en cuenta la influencia directa que recibe del mundo del manga y la animación, cuyo principal público son los jóvenes.

que un juego de palabras o un beso apasionado» (1995:164-165). La violencia supone un factor a destacar a la hora de entender cómo la juventud es representada entorno a sus contrapartes adultas y cómo el trato que reciben es el propio de los adultos, obviando una supuesta inocencia para dar paso a la enemistad entre ambos bandos. En gran medida, la posmodernidad presente en el cine de Nakashima se desarrolla gracias a la globalización del entretenimiento, que cobra aún mayor importancia a partir de los canales de distribución alternativos. De este modo, el discurso fílmico unitario desaparece y nos encontramos ante una ramificación discursiva al respecto de las identidades e ideas que se plantean en los distintos filmes. Es decir, no existe un discurso único acerca de la juventud o de la adultez, sino que se plantean varias versiones que radican en una base común; alcanzando al espectador internacional por medio de un proceso de glocalización cultural de los elementos estéticos o sociales presentes en las películas: la cultura escolar japonesa, la estética lolita o el crimen organizado nipón.

Volviendo al tema de la intertextualidad que ya hemos delimitado por medio de la confluencia de géneros cinematográficos y estilos visuales, es interesante reflexionar al respecto de cómo Nakashima se desmarca de un uso predefinido del *star-system* japonés. A través de un elenco estable y reducido en todos sus trabajos, es posible generar una percepción sesgada en las distintas audiencias. Es decir, la presencia de caras fácilmente reconocibles en una película tiende a crear una serie de expectativas en el espectador acerca de la película, su temática, sus posibles personajes e incluso de su calidad. Nakashima repara en la importancia del *casting* y realiza una selección muy cuidadosa, alejándose en la medida de lo posible de actores y actrices cuya imagen comercial pueda verse perjudicada por interpretar roles tan violentos y traumáticos como los de *Confessions* o *El mundo de Kanako* y, al mismo tiempo, sí que juega con esta imagen comercial (más vinculada a la población joven y el fenómeno fan) en *Kamikaze Girls*.

4.4. La escuela y la figura del estudiante como paradigmas de juventud

En las tres películas elegidas se otorga una gran importancia al entorno en el que los distintos personajes se desenvuelven. Todos los personajes jóvenes están en edad escolar, haciendo de la escuela un escenario y contexto naturales en los que las distintas historias se desarrollan: en *Kamikaze Girls*, la importancia del espacio está más vinculada a la dualidad entre el medio urbano o rural, mientras que en *Confessions* y *El mundo de Kanako* sí que se encuentra directamente representado por el mundo escolar y todo lo que le rodea.

En *Kamikaze Girls* la presencia física de la escuela es prácticamente nula, si bien (al igual que en los otros dos casos) se mantiene de manera virtual en el imaginario de la película a través de la presencia de una serie de símbolos que remiten a la escuela y, por tanto, a los jóvenes. Esto puede parecer obvio, pero la necesidad de aclarar que las jóvenes son estudiantes de bachillerato reafirma la tesis por la que se espera un comportamiento errático e incluso estúpido por su parte. Si fueran adultas, su conducta no sería justificable de cara a la subculturalidad y, por tanto, no desencadenaría mecanismos de representación estables entre los personajes y la audiencia. La ausencia presente de la escolarización se ejemplifica por medio las bandas de motos modificadas (暴走族, *bōsōzoku*), el hecho de que las protagonistas tengan un trabajo a tiempo parcial (típico entre adolescentes y universitarios) o, la aparición constante del uniforme escolar. De este modo –y como ampliaremos un poco más en el siguiente apartado– la subcultura lolita queda relegada, en cierta manera, al tiempo libre de las adolescentes; presentándose como un mero pasamiento obsesivo y la *raison d'être* de Momoko. En definitiva, la presencia de la escolaridad queda relegada a un nivel más contextual basada en la inclusión de determinados recursos y tropos que juegan con la semiótica

y distintas formas de desencadenar mecanismos de representación colectiva juvenil a en base a Momoko e Ichigo.

En *Confessions*, la escuela es el escenario central físico sobre el que se compone toda la trama. Esto incluye la aparición de una serie de localizaciones significativas muy comunes en las películas de temática escolar: la residencia familiar como origen del problema, la ribera del río como lugar de romance o los restaurantes familiares y supermercados como elementos de transición. Todos ellos son fácilmente reconocibles en la inmensa mayoría de obras japonesas cuya temática o argumento gira en torno a jóvenes en edad escolar, constituyendo un imaginario afianzado en el cliché de la rutina fácilmente reconocible por todo tipo de audiencias: la japonesa y aquella que está familiarizada con la novela, el cine o los videojuegos de temática escolar japoneses. En lo que refiere a la residencia familiar, existen dos escenarios principales: por un lado, la casa de Naoki (Hoshino Yusuke), uno de los dos asesinos de la hija de Moriguchi; y, por otro lado, un taller donde Shūya (Nishī Yukito), el principal autor del asesinato, pasa la mayor parte del tiempo. Naoki es hijo único de una madre soltera en una posición de alto estatus socioeconómico, mientras que Shūya vive en una posición mucho menos privilegiada al mismo tiempo que intenta cumplir las expectativas intelectuales de su madre, quien lo abandonó cuando tan solo era un niño para centrarse en sus investigaciones. La residencia de Naoki es el espacio donde su locura va progresando a medida que la venganza de Moriguchi va tomando forma, afectando también a su propia madre (Kimura Yoshino), quien acaba por ser partícipe de esa misma espiral de violencia e irracionalidad. Al mismo tiempo, es en la casa donde recibe continuamente visitas de su tutor, Terada (Okada Masaki), y de la novia de Shūya, Mizuki (Hashimoto Ai), dando pie a una suerte de redención y una falsa sensación de esperanza. Por su parte, el taller de Shūya se configura como un lugar dedicado a la pausa y la recapitulación y, al mismo tiempo, se impone como el centro de la deshumanización con la que se presentan los jóvenes en la película. Es un punto de unión entre la sed de sangre, la frialdad y el trauma de los jóvenes y la opresión que emana del castigo y responsabilidad que viven a través de la venganza de Moriguchi. Asimismo, es el lugar de donde parte la narración de la historia a través del diario personal de Mizuki: cómplice directa del crimen y, finalmente, asesinada por Shūya. Es decir, tanto la casa de Naoki como el taller de Shūya son estaciones de tránsito entre los monólogos de Moriguchi y el objeto de su venganza (que se va haciendo efectiva en las distintas áreas del instituto). De este modo, el carácter de los jóvenes evoluciona en base a los sucesos que tienen lugar en la escuela, siendo así el motor de cambio que da pie a que tanto el espectador como los personajes se posicionen al respecto de sentimientos como la culpa, la vergüenza o la responsabilidad. Mientras, el origen de estos sentimientos traumáticos viene precedidos de situaciones que (como veremos más adelante) tienen su base en el seno familiar y la figura materna.

Finalmente, en *El mundo de Kanako* la escuela plantea un rol más disperso. Los continuos saltos temporales hacen de las aulas un escenario fragmentado que se encuentra presente únicamente en las secuencias temporales donde Kanako sigue viva y, por tanto, previos a su desaparición. La presencia de la escuela a lo largo del filme puede asociarse, de un modo similar a *Confessions*, con la normalidad del día a día y el cumplimiento de las expectativas y obligaciones que tienen los jóvenes para con la sociedad adulta. Mientras, la frialdad e inmensidad de la urbe tokiota se puede conectar a un mundo adulto que no ha sabido estar a la altura, donde la desaparición de Kanako implicaría una ruptura entre ambos grupos generacionales. Asimismo, cabe destacar cómo en la película existe una fuerte influencia estética del cine *yakuza* de los sesenta y del cine detectivesco estadounidense de los años setenta. El desarrollo de la trama adulta de la película se desarrolla en casas de poca monta, edificios en ruinas, en la carretera, discotecas, etc. Todos son elementos propios del cine

policíaco y que, en un contexto juvenil, cuesta asociar con los jóvenes japoneses, cuya vida está más ligada a las actividades extraescolares, el trabajo a tiempo parcial o las cafeterías⁴¹.

Por lo tanto, podemos observar como la imagen que ofrece el cine de Nakashima sobre la juventud es eminentemente negativa. Ya sea a través de la ridiculización o de personajes retorcidos, los jóvenes de Nakashima difícilmente contarán con la simpatía del espectador medio. Sin embargo, es muy importante tener en cuenta que esta imagen no es distinta de aquella que proporciona de los adultos, siendo ellos los culpables de la conducta y actitud ante la vida que tienen los personajes jóvenes. Al mismo tiempo, no se elimina la responsabilidad de sus actos a través de otros personajes y situaciones como, por ejemplo, la venganza y el personaje de la profesora Moriguchi. Asimismo, la imagen de la juventud se crea a través del estudiante, un paradigma identitario caracterizado por una fuerte homogeneización desprovista de toda individualidad que de paso a una amplitud identitaria que salga de la burbuja de la subculturalidad. La juventud es, por tanto, una masa única cuya desviación es duramente castigada por el rechazo de sus compañeros y, consecuentemente, por la sociedad. Los jóvenes de *Confessions* establecen una unión en base a su condición de parias dentro del aula; han sido excluidos por el resto de sus compañeros, quienes seguirán aceptando la estandarización proveniente de las figuras de autoridad (adultos y profesores). En *El mundo de Kanako*, es precisamente Kanako quien construye su personalidad en base al acoso escolar (虐め, *ijime*), y es esto es lo que le permite –de algún modo– empoderarse y actuar de la manera violenta y fría (adulta) en la que lo hace.

A raíz de todo lo expuesto hasta ahora, proponemos el siguiente esquema al respecto de la construcción de la identidad juvenil japonesa y su representación en la obra de Nakashima:

Proceso de representación	Proceso de materialización
Homogeneización y esencialización	1. Sistema escolar estandarizado a. Figuras de autoridad b. Uniformidad estética c. Acoso escolar
Trauma	1. Fallo en la comunicación a. Familiar b. Intergeneracional
Post-trauma	1. Canalización subcultural 2. Canalización reaccionaria

Como hemos visto durante la primera mitad del trabajo, la juventud (al igual que cualquier otra unidad social), resulta enormemente heterogénea. Puede argumentarse que, a través de la homogeneización masiva de los estudiantes por medio del sistema educativo, tiene lugar un proceso de esencialización con el que definir a los jóvenes únicamente en base a su condición de estudiantes, relegando, de esta manera, todo rasgo de individualidad a la manifestación del rechazo por parte del grupo y del trauma. La identidad juvenil siempre estará vinculada a la identidad grupal escolar (uniforme y opresora) por medio de un círculo vicioso que obliga a los estudiantes a mantenerse dentro de unos límites, –ya no de comportamiento, sino de expresión– preestablecidos si quieren conseguir la aceptación social y una posición como adultos. De esta forma, las opresiones

41 De hecho, es en cafeterías o restaurantes familiares donde Fujishima establece contacto con los distintos jóvenes presentes en el día a día de Kanako antes de su desaparición.

incrustadas en el sistema educativo y familiar dan pie a que la única manera de expresar sus metas y sus sueños sea a través de la subcultura o explotando en una vorágine de violencia con la que imitar a sus referentes adultos de manera reaccionaria. Aquí, la violencia es un callejón sin salida, mientras que la subcultura puede suponer una herramienta de cara a la deconstrucción de los jóvenes japoneses y de la posterior construcción de una nueva identidad grupal que sí tenga en cuenta la individualidad.

Para concluir este apartado, también puede ser interesante señalar que el diseño de la educación japonesa está altamente politizado, otorgando además a los docentes escasa libertad de enseñanza. Los contenidos son exhaustivamente monitorizados por funcionarios del gobierno, haciendo de las élites económicas del país líderes a la hora de decidir los contenidos educativos y su posterior aplicación. Así,

because the elites with formal decision-making power operate within the framework of national government and often invoke nationalist rhetoric, it can seem that the contests and struggles over citizenship education occur within a purely Japanese context, yet these debates (as with those in other states) actually entwine global and Japanese beliefs and norms (Baker y LeTendre, 2005 y Saito, 2011 citados en Steel, 2016: 23).

4.5. La canalización subcultural de la identidad juvenil

A lo largo de todo el trabajo hemos mencionado que una de las formas más comunes de resistencia o lucha que tienen los sectores de la población más jóvenes es aquella que está directamente vinculada con fenómenos de índole subcultural. El discurso *Nihonjinron* y la presencia de la retórica de la *Cool Japan* han conseguido crear un imaginario estable y homogéneo al respecto de Japón que alcanza en variedad de formas y magnitudes al público globalizado. Esto se ejemplifica a la perfección a través de la industria del entretenimiento, donde a menudo se disponen una serie de clichés reduccionistas con los que distribuir y perpetuar los discursos (tecno)orientalista y auto-orientalista. Ciertamente, la riqueza subcultural puede ser particularmente compleja en su contexto japonés si tenemos en cuenta su presencia en los mercados globales a través de elaboradas redes discursivas que nacen de discursos mayores al respecto de la identidad nacional o del beneficio económico. Japón ha logrado introducir en el imaginario internacional una gran cantidad de elementos representativos de su cultura, así como diseminar ideas al respecto de su identidad nacional que distan enormemente de la realidad. El anime, el cómic manga, la puntualidad milimétrica, los hoteles cápsula, la moda lolita, el exceso de trabajo: todos forman parte de una unidad discursiva que se encuentra oculta dentro de cada objeto cultural, tenga o no una proyección internacional, facilitando que prevalezca una idea de Japón como el centro mundial de la tecnología y la cultura popular; siendo esta última abanderada en la mayoría de los casos por los sectores más jóvenes de la población⁴².

Salvo contadas excepciones, la juventud que podemos ver en el cine japonés no suele hacer acto de presencia de la mano de sesgos políticos o ideológicos, sino que se presenta como un grupo uniforme donde cualquier muestra de ideología permanece ausente. Cualquier personaje que se aleje de este patrón automáticamente es considerado una oveja negra, pero esto no es algo que suceda en el cine de Nakashima, puesto que el motivo por el que sus jóvenes están fuera de

42 Para profundizar sobre estas cuestiones, es recomendable leer: Choo, K. «Nationalizing 'Cool': Japan's global promotion of the content industry». En *Popular culture and the state in East and Southeast Asia*, editado por Nissim Otmazgin y Eyal Ben-Ari, 83-103. Londres: Routledge, 2012.

lugar está relacionado con sus respectivos traumas personales y sus acciones, en ningún caso con una ideología social o política. El pilar que mantiene a esta juventud como un grupo único es el acoso escolar, cuya función es la de no permitir una desviación del carácter del grupo. De hecho, la juventud universitaria japonesa actual parece estar mucho más concienciada con las labores humanitarias que la de hace algunas décadas. No obstante, demuestra un grado de compromiso político o ideológico muy pequeño en comparación al de otros países. Desde un ángulo ficticio, las películas de Nakashima ejemplifican bastante bien la dualidad remanente en el discurso acerca de la juventud que impera en Japón: sus jóvenes son –idealmente– pacíficos y solidarios, pero también demuestran ser crueles y egoístas. Esta contradicción de una supuesta y aparente conducta grupal puede encontrarse en fenómenos antropológicos como el del *tatema* (建前, la fachada) y el *honno* (本音, los sentimientos reales de una persona), que rigen el día a día de las interacciones de los japoneses. A pesar de sus acciones más evidentes, los jóvenes de Nakashima no demuestran en ningún momento su *honno*, sino que es el espectador el que tiene la oportunidad de deducirlo por sus acciones y sus palabras.

Retomando el cauce de la subculturalidad teniendo en mente la tabla del apartado anterior, *Kamikaze Girls* es, sin duda, el ejemplo más obvio en lo que respecta a este discurso sobre la subculturalidad y la capacidad de la juventud de encerrarse en mundos paralelos en los que centrarse enteramente. Como ya hemos dicho previamente, la subculturalidad presente en el filme no deja de ser una visión simplificada que muestra a dos paradigmas subculturales (lolita y *bōsōzoku*) como estúpidos y superficiales: sus «seguidoras» están atrapadas en mundos interiores a través de los que llevan una vida paralela alejadas todo lo posible de la realidad. La estética *kawaii* («lo cute») y la disposición paródica e los elementos narrativos son, precisamente, los que proveen a la película de una falsa sensación de neutralidad a la hora de hablar de la subculturalidad, donde la estética lolita y el personaje de Momoko son especialmente relevantes para esta discusión⁴³. La estética *kawaii* conforma directamente una cultura femenina con la que alejarse de la adultez (責任, *sekinin*) y de ser un miembro productivo de la sociedad (*shakaijin*). Gunhild Borggreen (2013: 57) ha argumentado a este hilo que esta tendencia subcultural en la que «the cute and sweet modes of expression originate, highlights exactly the shōjo, the girl, as a segment of society in a transitional phase from childhood to adulthood. It is tempting, therefore, to see this phase as a point of resistance». Asimismo, añade que «there is no ideal in Japan that links maturity to individual emancipation, and cute lifestyle is seen as a way of acting vulnerable and immature and thus unable to carry out social responsibilities in the family or the work-place». De este modo, podemos pensar que Nakashima ha podido representar inintencionadamente a las chicas jóvenes de pueblo de manera que se infantilizada y ridícula, posicionándose al respecto de la juventud de un modo sesgado similar al que presentan los medios de comunicación. A este respecto, la subcultura puede ser entendida como una forma de protesta (autoconsciente o no) en la medida en la que

many of the girls indulging in kawaii are deliberately extending the period of shōjo in order NOT to grow up and become shakaijin (a member of society). Girls engaged in such 'derivative' kawaii culture are sometimes blamed in the media for the economic crisis and general misfortunes that Japan has suffered in the so-called 'lost decade' of the 1990s.

43 A diferencia de Momoko, Ichigo plantea una respuesta violenta y reaccionaria ante esta realidad por medio de la violencia, aunque esta también se vea infantilizada por la propia estética y dinámica de la película. El fenómeno *bōsōzoku* presenta implicaciones sociales que requieren de una mayor atención y profundidad sobre la que no nos extenderemos más. Para una discusión completa al respecto, ver: Sato I. «Bosozoku: Flow in Japanese motorcycle gangs». En *Optical Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*, editado por Mihaly Csikszentmihalyi e Isabella Selega Csikszentmihalyi, 92-117. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

Por último, podemos señalar las dos subculturas que explora la película (*Iolita* y *bōsōzoku*) se representan de manera opuesta y «genderificada» a través de las personalidades de Momoko e Ichigo. Mientras que la primera es aceptable única y exclusivamente para mujeres u hombres afeminados, la segunda es apta para tipos duros y agresivos. Obviamente, la visión que Nakashima nos presenta de ambas es paródica, llevando hasta el extremo más hilarante la idiosincrasia de ambos grupos.

Así, a medida que las antagónicas protagonistas se acercan la una a la otra, podemos entender que se van liberando progresivamente de las ataduras que suponen sus propias creencias y preferencias personales imbuidas en sus respectivas canalizaciones subculturales del trauma. En definitiva, la película plantea la subcultura juvenil desde una posición frívola, a través de unas jóvenes que viven en una burbuja cuya escapatoria implica la ruptura de la separación entre sus mundos interiores y el mundo real. Como argumenta Kinsella (2007: 18), «the journalistic material, although not intentionally dealing with metapolitics, gives the impression of a dangerous female conspiracy against the patriarchal society through a combination of sexual deviance, violence and subcultural nonconformity».

4.6. El trauma social y la tra(n)scendencia de la culpa

Llegados a este punto, podemos realizar algunas apreciaciones al respecto de la visión tan marcada por el trauma en el cine de Nakashima. Debemos delinear el hecho de que el trauma ha sido el elemento central en la ficción japonesa desde la década de los años cuarenta y cómo está esto vinculado con los jóvenes que aparecen en la obra de Nakashima.

El cine de Nakashima se aleja del trauma de la posguerra y sus representaciones sobre situaciones bélicas, la energía nuclear, los desastres naturales, etc. para apostar por la exploración de temas contemporáneos basados en una representación humanista, pesimista y esperpéntica de los personajes. Al contrario que otros directores de su generación, Nakashima se aleja del discurso *Nihonjinron* que a menudo se encuentra implícito en las películas de temática militar, si bien –en cierto modo– sus trabajos se enmarcan en el contexto de la globalización mediática y cultural, pudiendo llegar a dejar entrever un cierto sentimiento auto-orientalista que ayuda o empuja al espectador a reafirmar una serie de prejuicios sobre Japón con el pretexto de sus películas: sádicos, retorcidos, estúpidos e incluso incomprensibles. El humor se mantiene, reiteramos, como un factor clave a la hora de que el espectador pueda acercarse a las tramas propuesta por el director y empatizar con la tristeza y el trauma. Esto es especialmente visible en *El mundo de Kanako*, donde las peleas incombustibles y exageradas de su protagonista y los planos cortos proporcionan una dosis de inverosimilitud cómica que suavizan la dureza del guion.

Si pensamos en un plano social, la culpa y el arrepentimiento son dos emociones muy presentes en la sociedad japonesa y sus discursos mediáticos, con opinión pública particularmente poderosa e implacable. Este cine es deudor de un sentimiento de responsabilidad y culpa que recae sobre los adultos y se expande hasta los jóvenes, a quienes se les reclamará responsabilidad por sus actos independientemente de sus motivaciones personales; sucediéndose, así, un vaivén continuo entre las distintas generaciones. Estos sentimientos van adquiriendo importancia a medida que evolucionan dentro de la trama. Fujishima (el más característico) se encuentra cada vez más aterrorizado según va descubriendo cosas sobre su hija y, al mismo tiempo, más ansioso y desesperado por encontrarla y poder castigarla él mismo. El espectador rechaza cada vez más a Kanako mientras que es capaz de

empatizar más con Fujishima a pesar de que su conducta no es, ni mucho menos, ejemplar. Aquí, Marsh (2015) indica con gran acierto cómo

the director's attitude towards hedonistic, self-destructive youth reflects the same "taiyuzoku" sun tribe mentality that terrified the older generations back in the 1950's, [...]. But what The World of Kanako demonstrates is that Nakashima's pessimistic worldview extends to all of us. Human beings, every last one of us, are just the worst, and none more so than pretty teenage girls.

En relación con el tema de la educación que tratamos en el apartado 4.4., la película muestra cómo el estilo de vida propio de la *yakuza* y de los bajos fondos urbanos está estrictamente ligada a los jóvenes que en su día no fueron capaces de aguantar las presiones académicas y familiares a las que eran sometidos. El factor de cambio viene delimitado por la globalización de las problemáticas juveniles (recordemos el fenómeno *millennial*), donde hoy día resulta mucho más asequible evadirse a través de las nuevas tecnologías o de fenómenos subculturales para ejercer cierto tipo de resistencia social. Aun así, insistimos en la idea por la que los jóvenes de Nakashima no están demonizados por ser jóvenes, sino por ser humanos; al igual que sus referentes adultos y la sociedad en general. Asimismo, el consumo y tráfico de drogas pueden ser entendidos como elementos que muestran progresivamente la decadencia de los personajes. Una vez más, es necesario superponer este planteamiento inicial a las relaciones humanas y familiares, donde Kanako ejemplifica una figura de insumisión y espíritu combativo que tradicionalmente se han atribuido a la juventud que copaba las calles. Este sentimiento entronca directamente con la culpa que se le atribuye a la figura paterna (irresponsable, violenta y, sobre todo, carente de empatía familiar). Fujishima es un símbolo del pasado y un modelo al que los jóvenes no desean imitar, aunque, a fin de cuentas, es eso, precisamente, lo que hacen. La ira basada en la ausencia de comunicación familiar también puede percibirse en *Confessions* con Naoki y Shūya. Ambos consiguen entablar una relación de aparente amistad amparados en unos antecedentes familiares comunes y en el acoso escolar al que ambos son sometidos. Sin embargo, enloquecen como consecuencia del retorcido plan de venganza de la profesora Moriguchi, devolviendo una vez más la responsabilidad por sus acciones al sector juvenil.

En resumen, el trauma que muestra Nakashima está estrechamente ligado al drama social que vive la sociedad japonesa contemporánea en relación a la familia y la escuela, donde la responsabilidad que recae sobre ellos es desproporcional a la libertad de la que gozan. Cualquier intento de esta por rebelarse será aplastado de una u otra forma por aquellos que les impulsaron a las situaciones de desesperación y locura en las que se han visto envueltos, donde la única salida razonable que pueden encontrar es aquella vinculada a la subculturalidad, cuya criminalización se limita a una falta de comprensión mediática y a la frivolidad y el morbo que imperan a su alrededor. La culpa no solo es importante, sino que es líquida y transferible, de ahí, su tra(n)scendencia.

5. Conclusiones

La relación entre el marco local de las industrias del entretenimiento y sus respectivos mercados globales no puede ser reducida a una mera dicotomía entre lo local y lo global. Es decir, los mecanismos de representación identitaria –y, por tanto, cultural– en la gran pantalla se han vuelto ambiguos en la medida en la que la interacción entre los modelos de producción y distribución forman parte de un sistema transnacional y global. Por lo tanto, es posible encontrar esquemas o patrones de representación que resultan paradójicos si tenemos en cuenta cómo el discurso fílmico

que plantean se construye en base a una serie de trazas culturales que se articulan alrededor de los distintos contextos en los que la globalización cultural hace acto de presencia, adaptándose a las condiciones económicas y culturales de cada momento. «Such conditions have led filmmakers and other film personnel to produce representations that may at times be questionable as national products, yet remain integral to maintaining the global cultural presence of individual nations» (Dorman, 2016: 46).

Nakashima Tetsuya es un cineasta que ha sido capaz de elaborar un espacio sobre lo ordinario y lo común del día a día japonés y otorgarle un nuevo nivel de profundidad a través de los sueños y las ideas que construyen las identidades de sus personajes. En su mundo, no existen la certeza o la razón: las reglas de su discurso son azarosas y tienden a mostrar a sus personajes como supervivientes cuya felicidad es una responsabilidad a la que acceder por medio del autoengaño. Sus protagonistas más jóvenes son humanos y, por ende, se muestran contradictorios: superficiales y profundos, invencibles y vulnerables, sádicos y piadosos, etc. Parecen enmascarar su propia oscuridad y convertirla en una coraza social con la que evadirse y hacerle frente. Son víctimas de un sistema liderado por adultos incapaces de tratarlos de la manera que desean, convirtiéndolos en rebeldes sin causa que huyen de sus respectivas realidades y cuya insumisión pide a gritos atención y comprensión.

Tradicionalmente, el estudio de la cultura japonesa fuera de Japón ha ignorado sistemáticamente las conceptualizaciones culturales propias de los japoneses de cara a la cultura popular moderna, dando lugar a visiones sesgadas de la misma. En lo que respecta a los estudios fílmicos, deben aplicarse metodologías de investigación específicas, por lo que su estudio en un contexto japonés se ha visto fuertemente afectado por el discurso orientalista. De este modo, la cultura popular ha estado relegada con frecuencia a un estado de estatismo epistemológico que ha complicado los avances en los distintos estudios de área. En este sentido, la juventud ha sido encasillada dentro de una serie de modelos de representación reduccionistas que atienden a las necesidades discursivas de este contexto de producción.

A lo largo de todo el trabajo, hemos intentado aproximarnos a la juventud japonesa a través del discurso mediático y social con el objeto de esbozar cómo estas ideas o conceptualizaciones pueden verse reflejadas en una serie de trabajos filmográficos. El doble rasero con el que la sociedad nipona mira a sus jóvenes está muy presente en la obra de Nakashima Tetsuya, donde la negatividad y el rechazo que sufren contrasta con los sentimientos de responsabilidad, culpa e incluso de piedad. Este discurso se torna, pues, en una unidad fragmentada, errática y con una tendencia reduccionista que lleva a mostrar sus personalidades de modo extremo. En el ámbito social, los problemas vinculados a los jóvenes tienden a presentarse de un modo paradójico y relegados a un segundo plano en el que sus voces no son escuchadas,

leaving groups of adult “experts,” “commentators,” and other authorities free to represent them as best suits their interests and preferences. [...] were they [young people] in a more powerful position or given more say, youth would clearly have little interest in “problematizing” themselves or speaking in terms of “youth problems” or “concerns” to begin with. » (Toivonen e Imoto, 2013: 79).

Es posible plantear nuevos estudios de caso que ayuden a comprender mejor la manera en la que los discursos sociales impactan y condicionan la producción y distribución de los artefactos culturales. Para ello, tener en consideración agentes, ya no solo culturales, sino sociopolíticos, puede ser clave a la hora de establecer conexiones entre discurso y representación que vayan más

allá de la propia subculturalidad. Asimismo, debemos alejarnos de la concepción déspota con la que se enmarcan las problemáticas de la juventud. Hasta ahora, las sociedades posindustriales las han contemplado como un constructo procedural enmarcado en la interconexión de los medios, la academia, la política y otras instituciones. «Such an approach helps us to go beyond the dominant premise of research on Japanese youth that builds and feeds on ubiquitous categories [...] without interrogating their discursive origins and political dynamics in any depth» (Toivonen e Imoto, 2013: 81). En definitiva, el estudio social de la juventud a través de las producciones cinematográficas de un determinado periodo histórico constituye una aproximación productiva a la hora de interpretar los fenómenos sociales que describe, así como de cara a la formulación de nuevos planteamientos teóricos aplicables en posibles futuras investigaciones.

Bibliografía

- Ackermann, P. (2004). How Japanese teenagers cope. Social pressures and personal responses. En G. Mathews, y B. White, *Japan's changing generations: are young people creating a new society?* (págs. 67-82). Routledge.
- Allison, A. (2009). The cool brand, affective activism and Japanese youth. *Theory, Culture & Society*, 26 (2-3), 89-111.
- Banco Mundial. (s.f.). *The World Bank Data*. Recuperado el 20 de junio de 2017, de <http://data.worldbank.org/indicator/SE.XPD.TOTL.GD.ZS?locations=JP>
- Berra, J. (2012). *Directory of World Cinema: Japan 2*. Intellect Books.
- Borggreen, G. (2013). Cute and cool in contemporary Japanese visual arts. *The Copenhagen Journal of Asian Studies*, 29(1), 39-60.
- Cassegård, C. (2013). *Youth movements, trauma and alternative space in contemporary Japan*. Brill.
- Centeno, M. (2015). *Susumu Hani (1950-1960). La aportación teórico-práctica al documental y al cine juvenil japonés. Una aproximación al caso de Hani como precursor de la nueva ola*. Universitat de València.
- ChartsBin. (2 de Diciembre de 2014). *Number of Feature Film Produced by Country*. Recuperado el 17 de March de 2016, de ChartsBin: <http://chartsbin.com/view/pu4>
- Costa, Jordi et al. (2003). *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Barcelona: Paidós.

- Diéguez, V. G. (2005). La mirada del espectador occidental: recepción de la filmografía de Takeshi Kitano en occidente. *Secuencias: Revista de historia del cine* (21), 46-64.
- Dorman, A. (2016). *Paradoxical Japaneseness*. Palgrave Macmillan UK.
- Euromonitor. (27 de agosto de 2013). *Filmmaking in Japan: ISIC 9211*.
- Film and political culture in postwar Japan* (Vol. Framing Film 15). (2012). Peter Lang Inc.
- Galbraith, P. W., y Karlin, J. G. (2016). *Media Convergence in Japan*. Kinema Club.
- Gordon, A. D. (2012). Consumption, Consumerism, and Japanese Modernity. En F. Trentmann, *The Oxford Handbook of the History of Consumption* (págs. 485-504). Oxford University Press.
- Griswold, W. (2012). *Cultures and societies in a changing world*. Sage.
- Guarné, B. (ed). (2006). Identitat i representació cultural: perspectives des del Japó. *Revista d'Etnologia de Catalunya* (29), 5-8. Recuperado el 12 de agosto de 2017, de <http://www.raco.cat/index.php/RevistaEtnologia/issue/view/4633/showToc>
- Hu, E. (22 de noviembre de 2016). «Golden Years, Iron Bars: Japan Sees Rise In Crime By The Elderly». *NPR*. Recuperado el 12 de julio de 2017: <http://www.npr.org/sections/parallels/2016/11/22/500040363/golden-years-iron-bars-japan-sees-rise-in-crime-by-the-elderly>
- Kehr, D. (22 de enero de 2002). «Film; Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age». *The New York Times*. Recuperado el 17 de Marzo de 2016: <http://www.nytimes.com/2002/01/20/movies/film-anime-japanese-cinema-s-second-golden-age.html>
- Kinsella, S. (2007). Female Revolt in Male Cultural Imagination in Contemporary Japan. En J. Carpenter, *The Fourth Chino Kaori Memorial 'New Visions' Lecture* (págs. 14-74). Kioto: Medieval Japanese Studies Institute.
- López Rodríguez, F. (2013). La familia japonesa y su representación en el cine. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa* (extra 1).
- López Rodríguez, F. J. (2008). Memorias de Matsuko de Tetsuya Nakashima. *Frame*, 3, 179-195.
- Marsh, J. (10 de diciembre de 2015). *No Glimmer of Hope: The Fucked-Up World of Tetsuya Nakashima*. Recuperado el 12 de julio de 2017, de Birth. Movies. Death.: <http://birthmoviesdeath.com/2015/12/10/no-glimmer-of-hope-the-fucked-up-world-of-tetsuya-nakashima>
- Mathews, G., & White, B. (2004). *Japan's changing generations: are young people creating a new society?* Routledge.
- Ministerio de Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología (MEXT). (2011). Obtenido de http://www.mext.go.jp/en/policy/education/highered/title03/detail03/___icsFiles/afieldfile/2012/06/19/1302653_1.pdf
- Motion Picture Producers Association of Japan, Inc. (s.f.). *Statistics of film industry in Japan*. Recuperado el 12 de julio de 2017, de http://www.eiren.org/statistics_e/

- MUBI. (15 de enero de 2011). *Early Japanese Cinema*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de MUBI: <https://mubi.com/lists/early-japanese-cinema-1897-1937#read-more>
- Nishikura, M., & Takagi Pérez, L. (Dirección). (2013). *Hafu: The Mixed-Race Experience in Japan* [Película].
- Nornes, A. M., & Gerow, A. (2009). *Research guide to Japanese film studies* (Vol. 65). University of Michigan Press.
- Press., P. M. (2000). *The star system: Hollywood's production of popular identities* (Vol. 2). Wallflower.
- Reporters Without Borders For The Freedom of Information. (2017). *World Press Freedom Index*. Recuperado el 12 de agosto de 2017, de <https://rsf.org/en/ranking>
- Sarrazin, S. (18 de enero de 2010). *勝手にしやがれ #2: 10 Films Writing a Decade*. Obtenido de MUBI: <http://mubi.com/notebook/posts/1388>
- Satoshi, K. (2004). Why are Japanese youth today so passive? En G. Mathews, & B. White, *Japan's changing generations: are young people creating a new society?* (págs. 31-45). Routledge.
- Schilling, M. (27 de enero de 2015). Japan Box Office in 2014 is Third Biggest of 21st Century. Recuperado el 12 de julio de 2017, de *Variety*: <http://variety.com/2015/film/asia/japan-box-office-in-2014-is-third-biggest-of-21st-century-1201416117/>
- Schoeff, I., & Hoshino, M. (2016). *A Study of Japan's Film Industry*. Obtenido de http://www.buyusa.gov/japan/build/groups/public/@bg_jp/documents/webcontent/bg_jp_098188.pdf
- Standish, I. (2011). *Politics, porn and protest: Japanese avant-garde cinema in the 1960s and 1970s*. A&C Black.
- Steel, G. (2016). *Power in Contemporary Japan*. Springer.
- Takanami, K. (2010). *Rising Income Inequality and Poverty in Japan*. Tesis doctoral, San Diego State University.
- Tetsuo, S. (2004). The generation gap in Japanese society since the 1960s. En G. Mathews, & B. White, *Japan's changing generations: are young people creating a new society?* (págs. 15-30). Routledge.
- Tetsuya, N. (18 de febrero de 2011). Confessions: Interview with Tetsuya Nakashima. (V. Sélavy, Entrevistador) Recuperado el 18 de agosto de 2017, de <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2011/02/18/confessions-interview-with-tetsuya-nakashima/>
- . (21 de octubre de 2014). Tetsuya Nakashima Interview: "There was a rumour that I had actually gone bonkers". (A. Gates, Entrevistador) Recuperado el 19 de agosto de 2017, de <http://www.easternkicks.com/features/tetsuya-nakashima-interview>
- . (29 de enero de 2015). Tetsuya Nakashima (Interview) – "The World of Tetsuya". *Reviews, News & Interviews*. (M. M. Movie, Entrevistador) Recuperado el 19 de agosto de 2017, de <https://minimimovie.com/2015/01/29/tetsuya-nakashima-interview-the-world-of-tetsuya/>

Toivonen, T., & Imoto, Y. (2013). Transcending labels and panics: the logic of Japanese youth problems. *Contemporary Japan Journal of the German Institute for Japanese Studies Tokyo*, 25(1), 61-86.

Trading Economics. (2014). *Japan - Public spending on education, total (% of GDP)*. Recuperado el 12 de agosto de 2017, de <https://tradingeconomics.com/japan/public-spending-on-education-total-percent-of-gdp-wb-data.html>

Weinrichter, A. (2002). *Pantalla amarilla: el cine japonés*. Madrid: T&B Editores.

Yoshio, S. (2014). *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge University Press.