

Riri Shushu no subete (All about Lily Chou-Chou) de Shunji Iwai

Ana M^a Caro Oca

Argumento:

Yuichi es un adolescente normal de quince años. Acaba de ingresar en la escuela secundaria y enseguida encuentra amigos entre sus nuevos compañeros. También comienza a interesarse por una chica, Kuno, una joven y diestra pianista amante de Debussy. Disfruta, en definitiva, de una vida feliz. Es entonces cuando el que se acaba de convertir en su mejor amigo, Hoshino, le inicia en la música de una famosa cantante, Lily Chou-Chou. Parece ser que fue la propia Kuno la que, a su vez, introdujo a Hoshino durante el colegio en el mundo de la artista.

Sin embargo la dicha de que disfrutaban parece no durar mucho. La pandilla de Yuichi se plantea hacer un viaje en verano, para el cual consiguen dinero robando a unos ladrones cuyo atraco han presenciado. Como si de un castigo divino por el acto de delinquir se tratase, Hoshino se llega a encontrar al borde de la muerte en dos ocasiones durante dichas vacaciones.

Al volver a las clases el joven es una persona totalmente diferente. Al parecer su familia rica ha caído en la ruina. Por razones que nadie alcanza a entender se convierte en un auténtico delincuente. Sus antiguos amigos son ahora sus subordinados, sobre los cuales ordena despóticos cometidos. Comienza a ejercer la extorsión e incluso el proxenetismo sobre otra estudiante, Tsuda, la cual acaba suicidándose, a pesar de que Yuichi estaba encargado de vigilarla. Llega incluso a organizar la violación de la joven Kuno ante el encargo de sus compañeras, que la envidian por su talento. Yuichi, ante tan desagradable realidad se ha refugiado en el mundo de Internet, donde adopta el sobrenombre de Philia y administra una Web sobre Lily Chou-Chou. La cantante se convierte en la razón de su existencia. En la red encuentra un amigo, de sobrenombre Bluecat, gracias al cual consigue encontrar la fuerza para seguir viviendo. Ambos acuerdan encontrarse en persona por primera vez en el concierto en el que la artista celebrará su cumpleaños. Allí Yuichi descubre que Bluecat no es otro que Hoshino, el cual, sin percatarse de que aquel es en realidad Philia, al que parece estar buscando, le arrebató su entrada, dejándole fuera del recinto. Al finalizar el evento, haciendo uso de la confusión propiciada por la salida de la multitud de fans de Lily del recital, Yuichi asesina a Hoshino.

Contexto:

Inédita en nuestro país, *All about Lily Chou-Chou* (*Riri shushu no subete*) comenzó concibiéndose como un proyecto de biopic que trataría la vida de una ficcional cantante taiwanesa, vista a través de los ojos de uno de sus fans adolescentes. Desgraciadamente para el equipo, un terremoto en la zona en que se preparaba la filmación arruinó inesperadamente los planes del director, Shunji Iwai. Sin embargo, en su mente y en la del compositor de la banda sonora, Takeshi Kobayashi, la cantante ya poseía rostro y voz. Éstos fueron prestados por una intérprete con la cual acababan de grabar dos de sus canciones, asumiendo la identidad inventada de Lily. Así pues concibieron un nuevo trabajo, una especie de novela interactiva. Sería escrita con la colaboración inconsciente de los usuarios de una Web¹ de aficionados a Lily Chou-Chou, de nombre *Lilyholic*, que el propio director crearía. En esta página, cuando finalmente se abrió al público, se recogían tanto la discografía de la imaginaria cantante como crónicas de sus apariciones en televisión y prensa. Incluso se llegaron a sacar algunos de sus singles al mercado. De esta manera, después de poco tiempo, la planificación llevada a cabo con el fin de crear un ídolo de masas virtual dio sus frutos. Al hacerse eco del ambicioso proyecto los medios de comunicación nipones se comenzó a reunir una pequeña legión de seguidores de Lily alrededor del sitio Web.

Dentro de este experimento sin duda lo más interesante fue la creación de un foro² en el cual, personajes creados por el propio realizador (un alterego suyo, *Pascal*, webmaster de *Lilyholic*, así como los protagonistas de lo que sería el posterior filme: *Aoneko* (Bluecat) y *Phylia*, administrador de otra página, *Lilyphylia*), junto con todos fans *reales* que iban descubriendo a Lily y se hacía asiduos a la página Web, entretejían una red de relaciones. Personas de carne y hueso y creaciones imaginarias intercambiaban pues opiniones sobre la música de la cantante y el *éter*, una especie de aura mística que emanaban tanto ella como su obra. Este *éter* era igualmente un concepto introducido por Iwai y el cual la comunidad *lilyhólica* comprendió y aceptó rápidamente, llegando a un nivel de adoración casi sectario.

El ocho de diciembre de 1999, tal y como el director había planeado, se comenzó a hablar en el foro del (falso) asesinato cometido en el (imaginario) concierto tokyota en

¹ <http://www.lily-chou-chou.jp/holic/>

² <http://www.lily-chou-chou.jp/holic/bbs/> Sigue abierto y activo.

el que se celebraba el cumpleaños de la cantante. Recortes de periódico ficticios³ aparecieron en *Lilyholic* dando noticia del supuesto hecho y tachando a la cantante de gafe. El foro fue entonces clausurado por Iwai. Inspirado por los resultados de un experimento que dio temporalmente por finalizado, comenzó a escribir una novela por entregas basada en los personajes creados por él en el sitio Web, así como en las experiencias allí vividas con los demás usuarios. Sería esta novela la cual daría lugar a su vez, más tarde, a la película. La publicación se realizaba por capítulos en la página del director⁴ y, tras cada uno de ellos, los visitantes podían entablar una discusión sobre el papel y personalidad de los protagonistas, la trama, así como cualquier aspecto del relato. Tras un periodo de tres meses en que se serializó la historia en una revista, el foro de *Lilyholic* volvió a abrir por demanda popular, llenándose de mensajes a cargo de los fans no virtuales de Lily. Al llegar la hora del rodaje del film, muchos de estos aparecerían como extras (interpretándose a ellos mismos) en el rodaje de la fatal escena del concierto.

Análisis:

Teniendo estos sorprendentes antecedentes en el plano sociológico, se nos presentan varios temas interesantes a tratar muy relacionados con la concepción del mundo posmoderno, los cuales van desde el concepto de autoría compartida a la equiparación de una existencia virtual con una real; todo ello fruto directo de los nuevos tipos de relaciones que propician los medios de comunicación de masas, especialmente Internet. Pero también cabe que nos planteemos una importante pregunta que nos evite pecar de ingenuos. ¿Es este innovador proceso de concepción un experimento mediático que revoluciona la producción cinematográfica típica o tan sólo un montaje publicitario para crear más expectación? Ciertamente, lo más probable es que tenga ingredientes de ambos, incluso más del segundo, pero ¿Cuál fue realmente su repercusión, de cualquier manera? ¿Movi6 realmente a una gran cantidad de público, o la participación en el proyecto fue mínima? ¿Existe otros filmes que siguieran esta estela? Tristemente, el material⁵ del que disponemos para reflexionar a este respecto es escaso y no haríamos más que caer en suposiciones y divagaciones, muy interesantes sin duda, pero con

³ <http://www.lily-chou-chou.jp/holic/media/htm/teito1211.htm>

⁴ <http://yentown.co.jp>

⁵ Una pena que la dificultad del idioma japonés nos impida indagar más en los antecedentes al filme, como las conversaciones del foro o la posterior novela, así como documentos que muestren dicha repercusión social real del experimento. Sólo tenemos en inglés lo que nos ofrece la página oficial de la película <http://www.lily-chou-chou.jp>

escasa base real: No sabemos a ciencia cierta cual fue el verdadero impacto social y artístico que consiguió *All about Lily Chou-Chou* en su país de origen. Centrémonos por tanto, sin más remedio, en el filme en sí, sin olvidar nunca el contexto en que se inserta, pues éste determina totalmente su forma, como observaremos más adelante.

Las caras de la hiperrealidad⁶

En un primer lugar, y muy unido con estos antecedentes que determinan el proceso de creación de la obra, vamos a ocuparnos de una evidente fragmentación de ambientes que aparece en la cinta, casi podríamos decir que espacial, pero referido a lo que ocurre en los dos contextos no físicos en que se mueven los personajes: Internet y el mundo real⁷.

El entorno de la virtualidad, el universo de la Web, se manifiesta en pantalla a través del texto que aparece sobre la imagen o en fondo negro, acompañado del sonido de un teclado de ordenador, señales que lo identifican como perteneciente al ámbito del foro de *Lilyholic*. Un universo al que Yuichi acude en busca de un bálsamo ante la tortura de su vida diaria, hasta el punto que acaba desprendiéndose de ella, evadiéndose de forma total respecto a su realidad circundante, realizando una inversión de papeles entre lo que es su mundo auténtico y su mundo virtual. “*Para mí, sólo Lily es real, para mí sólo el Éter me hace estar vivo*”⁸ llega a escribir su alter ego Philia. Su actitud en casa, en la escuela, ante sus compañeros... es la de un fantasma, un zombi al que parece apenas preocuparle lo que ocurre a su alrededor y que se deja arrastrar por los hechos, acumulando la rabia que estallará en el clímax.

⁶ El mundo de la televisión, y especialmente de la realidad virtual, simula cada vez mejor, de forma que se va borrando la antigua diferencia entre “real” y “virtual”. Todo ello es definido por Baudrillard a través de la existencia de una hiperrealidad “*It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal*”. Una sustitución de nuestra propia realidad, falsa, pero a la que concedemos mayor estatus que la realidad misma. <http://www.egs.edu/faculty/ baudrillard/ baudrillard-simulacra-and-simulations.html>

⁷ *Las descripciones posmodernas de las tecnologías de la comunicación frecuentemente se centran en lo contrario de una unidad global: nuevas formas de dispersión y fragmentación. Para Baudrillard, los nuevos medios electrónicos presagian un mundo de puros simulacros, de modelos, códigos y digitalización, de imágenes de los medios de comunicación que se han convertido en “realidad” o, más bien, que hacen desaparecer toda distinción entre el mundo “real” y el de esos medios omnipresentes*. (Lyon, 2000, 93-94). Por tanto, más que a la unificación, los nuevos medios nos conducen hacia una más profunda fragmentación.

⁸ También según Baudrillard “*estamos seducidos por el mundo hiperreal y posmoderno de puras imágenes flotantes, detrás de las cuales no existe nada*” Ya Feuerbach menciona, en el siglo XIX que sin duda “*nuestra época prefiere la imagen al objeto, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia a la forma de ser*” (Morley, 1998,103).

Dentro de este ámbito, referido a la expresión de los habitantes de Internet también encontramos una separación, entre los mensajes que apoyan el discurso en sí (principalmente escritos por los protagonistas Philia o Bluecat) y otros fragmentos inconexos, independientes de la diégesis, pero que igualmente disertan sobre Lily y el éter. Estos últimos son aquellos que fueron escritos en su día por los aficionados del mundo real que frecuentaban el sitio creado por Iwai y han sido insertados en el relato audiovisual, con lo que se sitúan en la línea entre la realidad y la ficción. Pertenecientes a aquélla, aplicados a ésta, ahora sirven para matizar un mundo que no existe, para dar mayor profundidad si cabe al simulacro de veracidad. Veamos que aquí, dentro de la película, lo real es Yuichi y aquello que le rodea. Pero no olvidemos que el protagonista y sus pensamientos pertenecían al ámbito de lo imaginario en los días activos del foro, aunque nadie era consciente de ello más que el propio Shunji Iwai y sus colaboradores. Ahora, dentro de la diégesis ficcional, lo virtual es lo que en su día eran aportaciones de personas al otro lado de la pantalla. Las dimensiones de ambos mundos están por lo tanto en permanente contacto, en el mismo nivel narrativo.

A su vez, la *realidad* dentro del filme se nos hace verosímil colocándose en una cronología concreta vivida por el espectador, gracias a la inserción en el tiempo del relato de marcas de simultaneidad con hechos verídicos como el secuestro de un autobús, que en casa de Yuichi se sigue por televisión⁹, u otras referencias igualmente existentes en nuestra sociedad presente, como grupos de música o series de televisión. Curiosamente Yuichi menciona que la madre de Hoshino se parece a Izumi Inamori (la actriz que la interpreta), en otra vuelta de tuerca. De la misma manera se tratan problemas sociales de nuestros días como la *enjo kosai*¹⁰ o prostitución juvenil, temas que han sido extraídos de las conversaciones entabladas por los usuarios de *Lilyholic*, dotando así a la invención, en otro escalón, de un estatuto más de autenticidad¹¹.

⁹ Derivado de lo que Baudrillard señala “*Aquello que es real se ha convertido en aquello que puede ser simulado. Y sólo se sabe que es real si se ha visto en la TV*”. (Morley, 103).

¹⁰ Artículo sobre la *enjo kosai* en Time Asia <http://www.time.com/time/asia/features/sex/ssexenjo.html>

¹¹ Vemos aquí que el procedimiento para tratar el mundo más cercano al adolescente es inspirarse en sus propias vivencias. Son evidentes las concomitancias temáticas de este filme y *Elephant* de Gus Van Sant, en el que, igualmente, antes de la filmación se interrogó a los protagonistas (los cuales no eran actores profesionales) sobre los problemas de su vida diaria para insertarlos posteriormente en el filme. “*Me interesaban sus vidas, anécdotas, dramas, sueños y formas de hablar. Los elegidos conservan sus nombres reales en la película y muchas de sus circunstancias. Con ellos construí los personajes e integré en estos últimos las experiencias que me contaron.*”
<http://www.el-mundo.es/laluna/2003/245/1069867342.html>

Pero en nuestra vida, igual que en la del protagonista, que algo sea virtual no necesariamente quiere decir que sea inexistente¹². La vida de Yuichi está tan determinada por los sucesos reales como por lo que ocurre en la Web. De hecho, en varias ocasiones se da a entender en el discurso textual, como ya hemos mencionado, que su parte de existencia como Philia, gracias al apoyo de los otros usuarios, es la que le mantiene con vida. Los dos mundos, real y virtual convergen en el final del filme, y su choque es el causante del desenlace. Los habitantes del net, los fans de Lily, se hacen carne. Hoshino, verdugo real del protagonista y causante de su desgracia, resultará ser la encarnación de su salvador Bluecat al mismo tiempo. Esto producirá una crisis en Yuichi, que se encuentra pues ante una realidad contradictoria, imposible de concebir para él.

De la misma manera por tanto, que tenemos una clara disyunción de universos que en realidad es una unión, existe una fragmentación en las identidades de los dos personajes principales entre su yo real y virtual: Bluecat/Hoshino y Philia/Yuichi, Las actuaciones de respectivas partes serían incomprensibles de manera separada y, aún finalizada la película, no conseguimos alcanzar cuál cara es la verdadera de cada uno. Es imprescindible atar cabos entre lo que ocurre en Internet y lo que sucede en la vida diaria de los jóvenes, definiendo la relación entre ellos y además la de éstos con la silenciosa Kuno. Ella, que apenas realiza una intervención participativa directa y aparente en la diégesis, descubrimos que es causa de la afición de Hoshino a la música de Lily, y a la vez, amor platónico de Yuichi. Para éste, se trata la verdadera personificación del éter y la violación de que es víctima será parte de su nuevo despertar, del fin de su pasividad.

Fragmentos de vidas rotas

Tenemos por tanto una ruptura multidimensional en distintos planos argumentales, pero esto no termina aquí, ya que se refleja no sólo en la dimensión de creación, discurso y personajes de la obra, sino que se trata de toda una constante,

¹² Para Baudrillard la simulación no es falsa ni fingida, porque sus efectos son reales y la sensación de realidad ante un simulacro se produce. Aunque autores como Norris hayan tomado esto como una hipótesis, vemos como aquí se pone de total relevancia ese "Platonismo invertido". "Ya no es posible mantener la vieja economía de verdad y representación en un mundo en el que la "realidad" está construida en su totalidad a través de formas de realimentación de los medios (...) en el que nada podría servir como medio para distinguir los hábitos de creencia. (Norris, 1998, 216) Jameson también menciona una *Cultura del simulacro* (Jameson, 1984, 52).

produciendo de esta manera una obra totalmente coherente y ordenada, pero al mismo tiempo llena de incertidumbres.

Por ejemplo, en cuanto a la ordenación temporal, también existe una fragmentación. El relato es lineal, pero no vectorial, aunque el corte se produce tan sólo en el discurso visual, no en el escrito (el perteneciente a la Web). Comenzamos situados por la lectura de los mensajes en la red en un presente impreciso el cual parece referirse a un momento entre los hechos del comienzo del film (el primer y único instante en que vemos a Yuichi sentado frente al ordenador) y el de la víspera del concierto. La narración del texto actúa como contextualizador de los acontecimientos, ya que a partir de la aparición de Bluecat en el foro, Philia recupera progresivamente el pasado. Esto introduce una analepsis en el relato fílmico que nos remite a la ceremonia de entrada en secundaria, hecho bien conocido por el público japonés como señalizador temporal. Mientras nos adentrarnos en el flash back, los mensajes del foro siguen anclados en el presente hasta que la sucesión de hechos en la narración les alcanza y hace de nuevo coetáneos a ambos discursos.

Esta división se identificaría así mismo con la distinción hecha por Yuichi, quien bautiza al primer año de amistad en el instituto *edad de rosa*, así como denomina *edad gris* a los malos tiempos de hostilidad en que vive en su actualidad. Ambas partes están claramente caracterizadas a través de la estética de la imagen. La principal diferencia entre la *edad rosa* y la *edad gris* es la luz, que cambia de una claridad de mediodía saturada y exuberante, que inunda las ventanas, a la luz de atardecer o de cielo nublado, decaída y sombría, potenciada por filtros de colores fríos (Según Lily, *vivimos en un eterno atardecer*). De la misma forma, la elaboración general de planos fijos (en movimiento sólo cuando la velocidad de la acción lo requiere) y el cuidadoso montaje de la *edad de rosa*, son sustituidos en la *edad gris* por una predominante cámara en mano, junto encuadres algo torcidos y aberrantes que producen inestabilidad, lo cual es potenciado a veces por una óptica de gran angular. En los momentos de descanso, dentro de este tiempo de tormento de la *edad gris*, podemos encontrar también planos fijos y bien medidos, aunque siempre a la decadente luz del ocaso. Esta belleza y sosiego visual se convertirá en ocasiones casi en parodia de sí misma al chocar con una significación hostil, como ocurre en la escena del (hermoso) suicidio de Tsuda.

Apartados de estas dos planificaciones visuales más o menos convencionales, encontramos otros segmentos tomados con una cámara casera¹³, los cuales demarcan claramente dos giros principales en la trama: el viaje a Okinawa y la violación de Kuno. Este metadiscurso (se nos ofrece aparentemente grabado por los personajes, no por el director) se complementa con la incursión de otras marcas de género estereotipadas. Toda una multiplicidad de códigos, como la entrevista, en un breve fragmento que introduce el ambiente del concierto, y que igualmente acerca el discurso al del falso noticiario; así como el del video clip, contemplado por Yuichi en una gran pantalla en la oscuridad a las afueras del recinto en que se celebra el evento. En general podemos afirmar que la fragmentación característica posmoderna, en todos sus aspectos (mejunje estético, una total heterogeneidad...) ¹⁴ está aquí reflejada con una gran diversidad en la forma de la filmación. Muchas veces incluso se nos pone de relieve la existencia de la cámara, con un subrayado cercano a los intentos de veracidad documental. Por ejemplo, los planos de escasa iluminación nocturna direccional, en que los personajes son claramente apuntados por un foco verdense. También existen otras muestras de manipulación impresionista, como el castigo a Inubushi, donde los colores están manipulados, coincidiendo con la monstruosa irrealidad de la transformación de Hoshino. En la parte opuesta encontramos cuadros esteticistas, rodados con la última tecnología digital y de cuidada fotografía que, unidos a la efectista banda sonora y suaves movimientos de traveling, crean fragmentos casi oníricos como el que da comienzo a la película.

Entroncando con lo dicho respecto a lo que vamos descubriendo como una dialéctica forma/contenido, la crueldad de este último choca con un delicado montaje musical. No en vano Lily es el lazo que une a los personajes como refleja el título de la película, cohesionando la obra a través de su continua presencia, ya sea mediante las conversaciones de Internet o la misma banda sonora. Es el refugio de los protagonistas, su única vía tanto de escape como de comunicación. Les caracteriza, y les da alma (el éter). Sus melodías y las de Claude Debussy aparecen con igual profusión, exceptuando el fragmento de la época rosa y el viaje a Okinawa, en que apenas se hace uso de la banda sonora, con unas importantes excepciones que podríamos considerar un *leit-motiv*

¹³ “Cuando una mentira tiene el envoltorio de un documental, algo muy parecido a la verdad surge como por arte de magia” Garratt, Ernesto en <http://www.mabuse.cl/1448/article-31415.html>. Un elemento más, pues, de hiperrealidad.

¹⁴ Todos estos tipos de fragmentación los contempla Lauro Zabala en “Cine clásico, moderno y posmoderno” www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html.

que volverá a aparecer posteriormente. No olvidemos tampoco la importancia de la música en el sutil binomio Kuno/Yuichi, pues este último se “relaciona” con ella oyéndola tocar el piano a escondidas. Como última escena, es el propio Yuichi el que intenta sacar las notas de la melodía que repite constantemente la pianista, el *Claro de Luna*. La mayor parte de las composiciones aparecen de forma intradieгética (en la tienda de discos, en el concierto, en la escuela) pero con la función ambiental de la extradieгética. Este uso es intercambiable, pues los temas suelen cumplir ambas funciones o alternarse, pero siempre de manera dudosa, creando a veces armonía, a veces inquietud por la antagonía con lo narrado. El comienzo de la cinta es una muestra. Identificamos la música que aparece con la que escucha Yuichi, pero no la oímos a través de sus auriculares, sino por obra del montaje. Varias de las melodías, los mencionados *leit-motiv* nos evocan claramente momentos o personajes junto a los que en un momento tuvieron relación en su forma intradieгética. Así ocurre con la canción típica de Okinawa para Hoshino, y el tema de Debussy asociado a Kuno, pero no de forma similar al cine clásico, sino en una parodia semejante a la de la iluminación y el tipo de encuadre y plano, pues lo que en un primer momento es asociado, por ejemplo, a un recuerdo agradable, ofrece su contrapunto más amargo en la encerrona en la fábrica, sirviendo de banda sonora a la violación de la propia muchacha.

Dejando de lado finalmente la estética visual y musical, en el contenido tenemos todo un decálogo de los temas de la posmodernidad: personajes esquizofrénicos, contradictorios, nihilistas, *desasosegados*¹⁵, increíblemente complejos, debido a la desilusión y la falta de metas. Todo esto les sumerge en un presente sin causalidad, pues no sabemos, por ejemplo, por qué Hoshino se comporta como lo hace mientras que en Internet sigue conservando su antigua personalidad: intuimos el cambio tras la experiencia con la muerte, sabemos que su familia ha ido a la quiebra...Pero sólo podemos hacer conjeturas que no llegan a justificarle. Por tanto contemplamos el caos a través de la misma impotencia e incertidumbre que caracterizan a Yuichi. Tampoco se nos muestra claramente por qué Tsuda se prostituye, y los personajes nunca se lo cuestionan, simplemente afrontan los hechos tal y como se les presentan¹⁶. La existencia igualmente está vacía de valores, se concibe sin metanarraciones, siendo

¹⁵ Urdanibia escribe al respecto de la literatura posmoderna: “La literatura “desasosegada” se utiliza casi con un sentido terapéutico, autobiográfico, con dosis de autoironía, con personajes inquietos, asfixiados en el mundo que les ha tocado vivir.” (1990, 69-70)

¹⁶ “En la teoría de la posmodernidad ya no sólo se renuncia a la intención de comprender el todo, la misma razón es vilipendiada e incluso la mera voluntad de pensamiento es anulada.” Cereceda, (1986, 236).

nada más que una realidad fría dotada con un único salvavidas proporcionado por la sociedad de consumo¹⁷, en una paradoja irresoluble producida por la falta de ideales y las guías inexistentes: Se considera el mejor disco el que ha salido más recientemente, conseguir dinero es tan fácil como robarlo, etc.

Las variaciones de la fortuna también son volubles e imprevisibles. La muerte¹⁸ es así mismo un elemento que planea continuamente sobre el relato, determinando el cambio de personalidad en Hoshino, y afectando de igual forma al viajero que conocen espontáneamente y tal cual aparece atropellado, así como a los sucesos de la propia conclusión del relato. El afecto¹⁹ entre los personajes aparece como una ilusión: unos padres y unos profesores ciegos ante lo que ocurre a los jóvenes, la amistad y el amor como elementos efímeros que no merecen la pena... En definitiva, una sociedad en decadencia, una juventud que augura un futuro apocalíptico, sumida en el individualismo, el hedonismo y la insolidaridad²⁰.

Y para terminar, ¿Qué es en realidad *All about Lily Chou-Chou*? Retomando la reflexión inicial y teniendo en cuenta tan interesantes antecedentes, inspiradores del propio guión de la película, no podemos limitar su análisis a las fronteras estéticas y argumentales de la obra. Se trata de un fruto de la posmodernidad manifiesta desde el principio hasta el fin, desde su producción a su consumo. Casi parece responder a un modelo de cine actual más que a una propia visión del mundo. Ambiguo desde su concepción, es hijo de una tecnología como Internet, condicionado ésta su forma final, pero sirviéndose igualmente de ella para crear un discurso coherente y cercano respecto a las tribulaciones adolescentes, construyéndose a través de temas como el descubrimiento del mundo y el derrumbamiento de los mitos.

Nos preguntábamos al comienzo de nuestro análisis si estamos ante, simplemente, un producto comercial envuelto en una enorme campaña de marketing. A juzgar por la carrera de su director, dividida entre el cine más popular y el

¹⁷ El consumo y la producción de deseos es esencial en el mundo posmoderno (Lyon, 2000, 111). Lily Chou-Chou es sacralizada por sus fans, para apartarla de ese mundo consumista, como si fuera algo impuro respecto a ella. La propia película y su montaje, igualmente, podría ser objetos de esta reflexión. (¿Arte, experimentación, o montaje publicitario?)

¹⁸ La obsesión, preocupación y ansiedad ante ella, se configura como uno de los grandes temas de la posmodernidad. (Jameson 1984, 21 y sucesivas).

¹⁹ El autor menciona un *Ocaso de los afectos* (Jameson, ídem).

²⁰ Fernández de Riego, (1990, 87).

*mainstream indie*²¹, lo más probable es que se trate de una mezcla ambigua cuyo fin sea dejar satisfecho a todo el espectro de expectativas posible: una especie de éxito de taquilla con vocación innovadora, una superproducción experimental, envuelta en una estética casi manierista en recursos y metraje. En todo caso, un auténtico producto de su tiempo.

Ficha técnico-artística:

Dirección: Shunji Iwai.

Año: 2001.

País: Japón.

Guión: Shunji Iwai.

Producción: Koko Maeda.

Música: Takeshi Kobayashi.

Fotografía: Noboru Shinoda

Interpretación: Hayato Ichihara (Yuichi Hasumi), Shuugo Oshinari (Shusuke Hoshino), Ayumi Ito (Youko Kuno), Takao Osawa (Tabito Takao), Miwako Ichikawa (Shimabukuro), Izumi Inamori (Izumi Hoshino), Yuu Aoi (Shiori Tsuda), Yoji Tanaka (Profesor).

Bibliografía:

BARTOSZYNSKI, Kazimierz (1998): *Teoría del fragmento*, Valencia, Episteme, col. Eutopias

BAUDRILLARD, Jean (1989): *De la seducción*, Madrid, Cátedra.

BAUDRILLARD, Jean (1993): *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.

CERECEDA, Miguel (1986): “La falsa superación de la modernidad” en TONO MARTÍNEZ, José (coord.): *La polémica de la posmodernidad*, Madrid, Ediciones Libertarias.

CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.) (1998): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona, Paidós.

DEL RÍO, Eugenio (Selección de textos y comentarios (1997): *Modernidad, posmodernidad (Cuaderno de trabajo)*, Madrid, Talasa.

FERNÁNDEZ DEL RIEGO, Manuel (1990): “La posmodernidad y la crisis de valores religiosos” en VATTIMO G. y otros: *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.

FOUCAULT, Michel (1996): *De lenguaje y literatura*, Barcelona, Paidós.

²¹ Respecto a una película anterior, Swallowtail Butterfly, Ángel Sala escribe “ *El propósito de Iwai es (...) mixtificar al máximo las influencias y tendencias que se agolpan en el largo metraje (...) Se revela como la mejor fabulación sobre el propio Japón que el cine de este país ha construido (...) no compensa que estemos ante uno de los trabajos más acomodaticios de Iwai, perfectamente lanzado para satisfacer a los fans más indie y modernos de su país, así como para provocar claras filias en festivales de cine occidentales. Iwai entra con este filme en un período de autocontemplación y manierismo que, aunque no es preocupante, lo marcan definitivamente como autor moderno, lo que le ha llevado a tener tantos seguidores como detractores. Esta vía manierista, casi exhibicionista ser repite y multiplica en All about Lily Chou-Chou aunque con mejores resultados*”. (2003, 97-98)

- JAMESON, Fredric (1984): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós.
- JAMESON, Fredric (1996): *Teoría de la posmodernidad*, Madrid, Trotta.
- LYON, David (2000): *Postmodernidad*, Madrid, Alianza Editorial
- LYOTARD, Jean-François (1994): *La condición posmoderna*, Madrid, Cátedra, 1994.
- MOLINA FOIX, Vicente (1995): “El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado” en *Historia General del Cine: El cine en la era audiovisual*, volumen XII, Madrid, Cátedra
- MORLEY, David (1998): “El posmodernismo: una guía básica” en CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- NORRIS, Christopher (1998): *¿Qué le ocurre a la posmodernidad? La teoría crítica y los límites de la filosofía*, Madrid, Tecnos.
- SALA, ÁNGEL, (2003) “Miradas virtuales sobre un mundo frágil. Shunji Iwai y Sabu” en *El Principio del Fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Barcelona. Paidós
- URDANIBIA, Iñaki (1990): “Lo narrativo en la posmodernidad” en VATTIMO, G. y otros: *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.
- VATTIMO, Gianni (1985), *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona, Gedisa.
- VATTIMO, Gianni (1990): “Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?” en VATTIMO G. y otros: *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.
- VATTIMO, Gianni y otros (1990): *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.