

***Memorias de Matsuko* de Tetsuya Nakashima**

Francisco Javier López Rodríguez

Resumen

El presente artículo reflexiona sobre la fragmentación del discurso audiovisual y las características de la postmodernidad a partir del análisis en profundidad de la configuración narrativa del film *Memorias de Matsuko*, del realizador japonés Tetsuya Nakashima. Dicha obra está compuesta por varios bloques narrativos insertados en una trama principal que se relacionan entre sí a partir del marco espacio temporal en el que se sitúan los personajes y las acciones. Otros rasgos característicos de la postmodernidad presentes en la película son la combinación de diferentes géneros y estilos, la autonomía referencial de la imagen o la influencia de distintos lenguajes audiovisuales como la publicidad, el videoclip o la animación.

Palabras claves

Cine japonés. Postmodernidad. Narratividad. Fragmentación.

Memorias de Matsuko de Tetsuya Nakashima

Francisco Javier López Rodríguez

La maravillosa historia de una vida sin sentido

Shou Kawajiri es un joven japonés que vive una existencia errática en una ciudad tan caótica y asfixiante como pueda ser el Tokio de hoy día. Después de que su novia lo deje (argumentando que se aburre con él), se entrega a un frenesí de alcohol, diversión y vídeos porno hasta que recibe la visita de su padre, el cual ha acudido a la ciudad para incinerar el cadáver de su hermana desaparecida treinta años atrás y de la que Shou nada sabía. El joven recibe el encargo de limpiar el apartamento de su desconocida tía Matsuko y, gracias a un extravagante vecino llamado Shuji, descubre que la mujer vivía rodeada de basura y sin hablar con nadie hasta que, cuatro días antes, fue encontrada asesinada en un parque cercano.

El detective de la policía que lleva la investigación del crimen se acerca al apartamento y le muestra a Shou la fotografía de un sospechoso. El joven comienza a interesarse por la vida de su tía y el detective le cuenta que, en su juventud, Matsuko fue profesora de secundaria y una gran cantante hasta que un incidente en la escuela y problemas familiares la hicieron marcharse de casa. Intrigado, Shou llama a su padre para preguntarle por ella y éste le responde que la familia cortó toda relación con Matsuko porque después de dejar el hogar trabajó como prostituta y llegó a asesinar a un hombre. Esa misma noche, Shou recibe la llamada de su ex-novia diciendo que ha decidido alistarse a los Cuerpos de Paz y partir hacia Uzbekistán.

Al día siguiente, Shou es “secuestrado” por una estrella del porno que resulta ser Megumi Sawamura, una vieja amiga de su tía a la que conoció en prisión. Ella le cuenta que volvió a encontrarse con Matsuko años más tarde pero dejó de verla cuando se fue a vivir con un misterioso hombre y recalca el parecido existente entre Shou y su tía. Horas más tarde Shou se encuentra con Ryu, el sospechoso al que persigue la policía y, precisamente, el hombre que estuvo viviendo con su tía. Este desconocido le contará su apasionada historia de amor con Matsuko y cómo tuvo que alejarse de ella por no poder soportar el amor incondicional que le ofrecía.

Finalmente, el detective descubre quién asesinó a Matsuko y cuando Shou se lo dice a su padre y reconoce que le hubiera gustado conocer a su tía, éste le responde que llegó a verla una vez cuando era muy pequeño. Así, Shou se sumerge en sus recuerdos y consigue reconstruir los últimos años de la vida de Matsuko. Descubre, de este modo, que su tía, alguien que se ha entregado a los demás sin reservas y sin importarle lo que le ocurriera a ella, es un referente en el que puede creer.

Un nuevo talento

Tetsuya Nakashima, uno de los nuevos talentos del cine japonés, comenzó su carrera en el mundo audiovisual como director de spots publicitarios, lo cual le valió numerosos premios y reconocimientos. Su primera incursión en el cine sería *Bakayarô!: Watashi okkote masu* (1988), un film compuesto por varias historias escritas por Yoshimitsu Morita y filmadas por jóvenes realizadores. Nakashima firmó el segundo fragmento, *Too far for love*, y habría que esperar casi diez años para su segunda obra cinematográfica, *Natsu jikan no otonatachi* (1997), una comedia alrededor de cuatro niños y sus problemas para hacer un ejercicio de gimnasia. En 1998 llegaría *Beautiful Sunday*, en la que nos presenta a varios vecinos de un bloque de apartamentos afectados por las presiones y la soledad de la sociedad urbana contemporánea.

Tras un par de trabajos para televisión, *Yo nimo kimyo na monogatari - Mama shinhatsubai!* (2001) y *Mike Hama, Private Detective: Mr. Nippon-21st Century Man* (2002), Nakashima lleva a cabo la adaptación de *Shimotsuma monogatari*, la novela de Nobara Takemoto. El film, que cuenta la historia de Momoko, una joven solitaria obsesionada con la moda rocoó, y la gamberra motorizada Ichiko, se convirtió rápidamente en una obra de culto en Japón y fue distribuida en otros mercados bajo el título de *Kamikaze Girls* (2004). Se trata de una delirante comedia en la que el autor desarrolla todas sus constantes estilísticas más reconocibles (puesta en escena muy cuidada, encuadres exquisitos, excelente trabajo de iluminación, montaje frenético, uso intenso y eficaz de la música) que cristalizan en una propuesta visual innovadora y original, deudora en gran medida de las influencias del lenguaje publicitario, el videoclip, la animación y el cómic.

Su última obra hasta la fecha, *Memorias de Matsuko* (2006), recoge todo este ritmo vertiginoso así como el empleo de coloridos recursos visuales y lo pone al servicio de una historia de tintes melodramáticos surgida de la adaptación de la novela homónima de Muneki Yamada. Nos encontramos entonces con una película en la que la comedia, el drama y los números musicales se combinan con gran precisión para dar lugar a uno de los films más innovadores y originales realizados en el país nipón en los últimos años. Además de su arriesgada mezcla de géneros y el atractivo tratamiento de la imagen, otros de los grandes méritos de la película son la adecuada selección de la banda sonora (en la que participan reconocidas estrellas asiáticas como Bonnie Pink) y la grandiosa interpretación de Miki Nakatani en el papel de Matsuko. La actriz recrea satisfactoriamente todas las etapas vitales de la protagonista en su triste devenir con una mezcla de feminidad, inocencia y talento en un registro que requiere no solo actuar, sino también cantar y bailar. Sin duda, el unánime reconocimiento en forma de premios (Mejor Actriz por la Academia de Cine Japonés, por los Profesionales de la Industria Cinematográfica Japonesa y en los premios Kinema Junpo y Manichi Films) viene a demostrar que nos encontramos ante una interpretación de las que dejan huella.

El film, que aún no ha encontrado distribución internacional, estuvo nominado a nueve premios de la Academia del Cine Japonés de los cuales tan solo consiguió tres: el de Mejor Montaje, Mejor Banda Sonora y Mejor Actriz. Su paso por varios festivales internacionales le ha valido también diversos galardones como el de Mejor Película Internacional en el Fant-Asia Film Festival o el Premio de la Audiencia del New York Asian Film Festival.

Buceando entre recuerdos

La configuración narrativa de *Memorias de Matsuko* se aleja considerablemente del modelo de narración propio del relato clásico caracterizado por un avance progresivo de las tramas a través de la estructura de presentación, nudo y desenlace en la que los hechos se presentan cronológicamente ordenados y conectados gracias a relaciones de causa y efecto. En su lugar, encontramos un relato construido a partir de la disgregación de la historia, que se divide en distintos bloques narrativos engarzados dentro de una trama argumental principal que va articulando el desarrollo de estos fragmentos, relacionándose con todos ellos y marcando sus límites. Se trata, por tanto, 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. Debemos insistir en esto puesto que la bifurcación de los distintos núcleos argumentales posee un cierto grado de independencia que podría llevarnos a considerarlos como episodios de no ser por la presencia de personajes comunes en los distintos niveles de la narración.

Así pues, retomemos el orden cronológico de la película para observar claramente el modo en que los bloques narrativos se integran en la trama principal que hace avanzar la historia. Shou Kawajiri recibe el encargo de su padre de ir a limpiar el apartamento de su tía Matsuko, la cuál ha sido encontrada asesinada y de cuya existencia el joven no tenía constancia alguna. Mientras realiza su cometido irá encontrándose con distintos personajes a partir de los cuales se irán abriendo sucesivos bloques narrativos: a través de un detective de policía conocerá la infancia de Matsuko (bloque 1), por su padre sabrá que su tía terminó trabajando como prostituta y asesinando a un hombre (bloque 2), en su conversación con Megumi descubrirá cómo fue su paso por la cárcel y su amistad con ella (bloque 3), el ex-convicto Ryu le contará cómo fue su relación con su tía (bloque 4) y, finalmente, a partir de sus propios recuerdos, Shou será capaz de reconstruir los últimos días de Matsuko (bloque 5). Podemos esquematizar la estructura del film de la siguiente manera: Trama principal – (Bloque 1) – Trama principal – (Bloque 2) – Trama principal – (Bloque 3) – Trama principal – (Bloque 4) – Trama principal – (Bloque 5).

A diferencia de otros films cuya configuración narrativa también se basa en el desarrollo de una historia a partir de flashbacks, *Memorias de Matsuko* presenta varias peculiaridades que debemos tener muy en cuenta. En primer lugar nos referiremos a la focalización de la narración. El narrador de la trama principal es Shou, un narrador homodiegético (participa en la diégesis como personaje) e intradiegético (aparece representado icónicamente en la pantalla) al que, través de una focalización interna y recursos como la voz en off, acompañamos en su reconstrucción de la vida de Matsuko a partir de las conversaciones que mantiene con otros personajes (el detective, el padre, Megumi, Ryu e incluso el propio Shou). Sin embargo, cuando se abren los sucesivos flashbacks que nos permitirán asomarnos al pasado, no son estos personajes quienes nos narran la acción sino que la propia Matsuko se erige como narradora (homodiegética e

intradiegética con focalización interna). Ella misma se convierte en la encargada de contarnos de primera mano los sucesivos avatares de su complicada vida.

Otro elemento a tener en consideración es la abultada duración de los fragmentos, puesto que cada uno de ellos ocupa una buena parte del metraje del film. Esta gran duración viene a ser una causa o consecuencia, según se mire, del carácter quasi episódico de los bloques narrativos. Y es que cada fragmento desarrolla una trama dramática bien construida que, en otros contextos, podrían suponer episodios independientes en tanto que emplean fórmulas propias del melodrama: la mujer maltratada, la prostitución, el paso por el presidio, el encuentro amoroso y la separación o la pérdida del empleo. Sin embargo, la presencia del mismo personaje en todos ellos (esa Matsuko niña, joven, mujer madura y anciana) y la trama principal ante la cual se subordinan nos indican que estos bloques narrativos están relacionados entre sí.

Por último, señalaremos un elemento discursivo que salpica todo el film y viene a introducir elementos fragmentarios: es el caso de la constante presencia del discurso televisivo en la acción de la película. En numerosas ocasiones nos encontramos con un aparato de televisión que muestra discursos aparentemente independientes de la trama pero que, si atendemos a su contenido, descubriremos que guardan estrecha relación con la película en tanto que sirven para comentar la situación vital de los personajes, adelantar elementos o reflejar sus ensoñaciones. Se trata de pequeñas variaciones diegéticas que desempeñan una función similar al corifeo del teatro clásico.

Aun así, las distintas configuraciones narrativas que podemos encontrar en algunos de los flashbacks que componen el film hacen necesario un análisis exhaustivo de los bloques narrativos para llegar a comprender profundamente el modo en que se reconstruye la vida de Matsuko.

En el primer bloque narrativo, que se abre a partir de la explicación del detective, asistimos a la infancia y juventud de Matsuko. A través de un rótulo se nos muestra el año, 1971, y la edad de la protagonista, 23 años, que da clase en un instituto hasta que en una excursión se produce un incidente con un alumno que roba dinero en una posada. Matsuko intenta solucionar el entuerto pero termina siendo obligada a dimitir de la escuela. Este bloque narrativo de tono cómico, además de mostrar la torpeza de

Matsuko para arreglar situaciones comprometidas, sirve como crítica a la hipocresía e introduce al primer pretendiente de Matsuko: el profesor de brillante sonrisa que le pide una cita.

Pronto descubrimos que, al menos, la secuencia en que el profesor le declara sus sentimientos es un flashback evocado por la propia Matsuko que, días después, le narra a su hermana enferma el momento. Su padre le recrimina este hecho, puesto que su hermana Kumi no puede salir, ni tener citas ni llevar una vida normal. A partir de este incidente, Matsuko rememora su infancia (un rótulo nos avisa de que nos trasladamos hasta el año 1955, en el que contaba con siete años de edad) y relata como desde que era pequeña su padre sólo le prestaba atención a su hermana enferma, a pesar de que ella se esforzaba en conseguir su cariño e intentar hacerlo sonreír por cualquier medio. A partir de ese gesto genial que consigue al volver bizcos los ojos y abrir la boca, Matsuko hace un recorrido de su adolescencia y juventud. Es entonces cuando descubrimos que toda esta reconstrucción es la narración que hace en su cita con el profesor. Después conoceremos las consecuencias de los dos incidentes dramáticos desarrollados: Matsuko pierde su trabajo a causa de las mentiras del subdirector y de Ryu, el alumno conflictivo, y tiene una gran pelea con su hermana Kumi justo antes de abandonar su casa.

Nos encontramos, por tanto, con un bloque narrativo (el incidente en el colegio) en el que se integra otro bloque narrativo (la infancia y juventud de Matsuko). La forma en que uno y otro se relacionan corresponde nuevamente a la subordinación, puesto que uno depende del otro. Se trata, por tanto, de un fragmento subordinado dentro de otro fragmento subordinado que podemos representar de la siguiente forma: incidente – (flashback a la infancia) – consecuencia del incidente.

El segundo bloque narrativo, por su parte, se abre cuando el padre de Shou le dice que después de marcharse de casa trabajó como prostituta y asesinó un hombre. Comienza con el encuentro entre Matsuko y su hermano en un concierto en el que se da una interesante construcción de la escena. Cuando él le pregunta si vive con un hombre ella responde que sí, que está con un aspirante a escritor “muy amable”. Tras esta frase se inserta un fragmento (flashback) en el que vemos a Matsuko siendo maltratada por su amante. Volvemos otra vez al concierto. Ella le pide dinero y su hermano le responde

que se busque un trabajo, aunque sea de chica de alterne. Matsuko dice que “no quiere hacer ese tipo de cosas”. Nuevamente se inserta un flashback en el que Matsuko hace una entrevista para trabajar como prostituta pero sus reparos a la hora de desnudarse hacen que no la acepten. La escena termina con el hermano dándole dinero y diciéndole que no vuelva a casa nunca más (esto provoca una ensoñación de Matsuko en la que se ve a sí misma como cantante del concierto). Lo que nos interesa resaltar en cuanto los dos flashbacks que se integran en esta escena es su carácter desmitificador, puesto que dejan en evidencia cuando Matsuko miente a su hermano. Descubrimos aquí, por tanto, un uso complejo del flashback como elemento para aportar información al espectador de forma concisa, directa y dramática.

A continuación se desarrolla la trama del bloque narrativo de forma lineal y cronológica. Conocemos a Tetsuya, un aspirante a escritor que es la pareja de Matsuko y a Okano, su rival. Tetsuya trata realmente mal a Matsuko, propinándole palizas y golpeándola cada vez que se siente frustrado. Los remordimientos lo llevarán a suicidarse dejando una nota que dice: “Perdóname por haber nacido”. Matsuko presencia su muerte, arrollado por un tren, y aunque considera que su vida está acabada al poco tiempo vuelve a ser feliz. Se integra aquí el primer fragmento plenamente musical del film. Si bien es cierto que anteriormente habían aparecido canciones, es en estas secuencias en las que la puesta en escena cambia sustancialmente. Se incluyen elementos de animación y todo aparece mucho más irreal, incluso los clientes del supermercado y los pasajeros del tren bailan al ritmo de la canción de Matsuko. Pese a que pueda parecer que nos trasladamos hacia otro modelo de mundo (ficcional no verosímil), este cambio puede ser entendido como una ensoñación de Matsuko, como una alteración en su forma de percibir el mundo debido a su felicidad y esto se refleja en la estética y el tratamiento de la imagen. Toda esta felicidad se debe a que se ha convertido en la amante de Okano pero, cuando le insiste para que deje a su mujer y viva con ella, él le responde que tan sólo está con ella porque se sentía inferior a Tetsuya y deseaba tener lo que él tenía. Antes de dejarla reconoce que Matsuko tiene un buen cuerpo y ella decide aprovecharlo: comienza a trabajar como prostituta, ya sin reparos en desnudarse.

Entonces llega un nuevo número musical. A través de la canción interpretada por una de las prostitutas del local se observa el auge y la caída de Matsuko en el negocio de la

prostitución. Se desarrolla así una trama a partir de las imágenes, como si de un videoclip se tratara. Tras este periodo de su vida tan frenético y apasionado como resalta la letra de la canción, Matsuko hace una breve visita a su casa para devolver el dinero que le prestó su hermano. Desde entonces se dedica a una existencia errática acompañada por Onodera, un chulo de poca monta. Cuando descubre que éste le ha dado todo el dinero a su nueva amante, Matsuko se deja llevar por la ira y lo apuñala. Intenta suicidarse arrojándose por una ventana, pero su cuerpo parece querer mantenerse sujeto a la vida y sus manos se agarran a la barandilla en el último momento. Este bloque narrativo tan extenso puede ser representado simplícidamente así: concierto con flashbacks insertos – desarrollo lineal – [secuencia musical] – desarrollo lineal – [secuencia musical] – desarrollo lineal.

El tercer bloque narrativo nos llega a través de Megumi Sawamura, una antigua amiga de Matsuko a la que conoció en prisión. Comienza con Matsuko siendo interrogada y relatando los hechos que acontecieron desde que asesinó a Onodera. Nuevamente observamos la estructura de la subordinación dentro de la subordinación puesto que el flashback comienza con un flashback hacia el pasado. En este caso, ambos fragmentos se van intercalando progresivamente de modo que pasamos de la escena de la confesión a la representación de los hechos narrados, en los que Matsuko llega a Mitaka, donde conoce a al barbero Kenji. Ambos se enamoran pero la policía pone fin a su felicidad cuando la detienen. Ella se va sin decir nada a Kenji y entonces comienza una secuencia musical en la que a través de una canción se nos narra la vida de Matsuko como presidiaria. Se trata del mismo recurso que hemos comentado con relación al número sobre la prostitución con la salvedad de que en esta secuencia musical se introduce el encuentro entre Megumi y Matsuko. La secuencia termina cuando Matsuko sale de prisión y vuelve a casa de Kenji. Entonces descubre que él ha rehecho su vida y se marcha sin decir nada.

A partir de este momento volvemos a la trama principal en la que Megumi cuenta a Shou su posterior reencuentro cuando Matsuko trabaja de peluquera y ella se prepara para iniciar su carrera como actriz pornográfica. A partir de aquí se intercalan imágenes del pasado, de los momentos de amistad entre las dos mujeres, y los comentarios y observaciones que realizan Shou y Megumi al respecto. O sea, saltamos alternativamente entre un tiempo presente y el flashback. Tras narrar el momento en que

tuvo un encontronazo con el amante de Matsuko y cuando volvió a verla en el hospital (ambos momentos separados por varios años), Megumi se marcha. Podemos resumir este bloque narrativo de este modo: interrogatorio con flashbacks insertos – (flashback al encuentro con Kenji) – [secuencia musical] – saltos entre la trama principal y el flashback

El cuarto bloque narrativo se abre a partir de Ryu, un ex convicto con la cara repleta de cicatrices que resulta ser el alumno problemático por el cual Matsuko perdió su trabajo en el instituto. Ryu le cuenta a Shou su historia de amor con Matsuko, que se desarrolla de forma cronológica. Lo interesante de su relato es que coincide temporalmente con el de Megumi y por este motivo encontramos la narración del mismo momento (el encontronazo entre Ryu y Megumi) pero desde la perspectiva de Ryu. Luego asistimos a la implicación de Matsuko en las actividades mafiosas de Ryu, lo cual concluye con el encarcelamiento del joven. Transcurren los años y ella espera pacientemente a que salga de la cárcel pero entonces él la rechaza y se va. No puede soportar un amor tan puro como el de Matsuko. Tras este flashback volvemos a la trama principal pero se vuelve a abrir un pequeño flashback que resulta interesante por que se centra exclusivamente en Ryu (no aparece Matsuko en absoluto). En él vemos que vuelve a la cárcel una y otra vez hasta que, en una de sus estancias, descubre el nuevo testamento. A partir de una charla con un sacerdote, Ryu deduce que si hay alguien que pueda amar incondicionalmente ése no es Dios, sino Matsuko. Cuando volvemos al presente, llega el detective acompañado por varios policías y Ryu se enfrenta a ellos a modo kamikaze. Podemos representar así este fragmento: desarrollo lineal coincidente con el de Megumi – trama principal – {flashback exclusivo de Ryu}.

El quinto y último bloque narrativo se abre cuando Shou le cuenta a su padre quién asesinó a Matsuko y reconoce que le hubiera gustado conocerla. Su padre le dice que la vio una vez de pequeño y el muchacho bucea en sus recuerdos hasta hallar ese momento. Como en todos los flashbacks que hemos visto, a partir de esta regresión Matsuko toma el control de la narración para que la acompañemos durante los últimos días de su vida. La desdichada Matsuko cierra su corazón y decide no tratar con nadie, pero cae bajo los influjos del grupo juvenil de moda y se hace fan de uno de los cantantes, al cual le escribe una interminable carta narrándole su vida. Poco a poco Matsuko va perdiendo el norte y comienza a tener visiones de lo más perturbadoras.

Volvemos a ver su encuentro con Megumi en el hospital el día anterior a su asesinato, esta vez desde su perspectiva. Quizás el detalle más interesante de este fragmento es el momento en que Shou aparece icónicamente representado en el tiempo de su tía. A simple vista puede parecer como si el muchacho hubiera viajado en el tiempo pero no debemos olvidar de que este fragmento se trata de una reconstrucción que el joven hace de los instantes previos al final de la muerte de Matsuko. Resulta muy emotivo descubrir que Shou, que hasta entonces llevaba una existencia errática, encuentra en su tía alguien en quien creer. Ella, que se ha entregado incondicionalmente a todos los que han pasado por su vida sin esperar nada a cambio, se convierte en un modelo a seguir para él. A continuación presenciaremos el asesinato de Matsuko, al que seguirán unas bellas escenas que recopilan la maravillosa vida sin sentido de esta mujer. Como traca final, el film termina con una metafórica secuencia en la que Matsuko asciende unas escaleras con destino al más allá mientras se integran planos de todos aquellos que, al igual que el espectador, formaron parte de su vida. Este último bloque puede representarse así: desarrollo lineal con numerosas elipsis – [paso al más allá].

Quizás esta explicación tan extensa de la construcción de los bloques narrativos que componen el film pueda parecer un tanto farragosa pero, para llegar a comprender el grado de desintegración que se ha alcanzado en esta película, resultaría interesante comparar la forma en que se articulan los fragmentos con el desarrollo cronológico de los hechos que conforman la diégesis.

1947: Matsuko nace en Fukoka. Es la hija mayor de su padre, Tsunezo Kawajiri.

1955: Matsuko tiene 7 años. Es una pequeña que crece rodeada de fantasía e ilusión. Busca desesperadamente el amor de su padre, que sólo presta atención a su hermana pequeña. La muchacha crecerá intentando llamar la atención de su padre.

1971: Matsuko tiene 23 años. Trabaja en un instituto pero pronto deja su carrera y huye de casa. Comienza a vivir con Tetsuya, un escritor pobre que la maltrata. Arrepentido por su brutalidad, el hombre se suicida frente a Matsuko en la vía del tren.

1973: Matsuko tiene 24 años. Se convierte en la amante de Okano, el rival de Tetsuya pero pronto rompe con él y se dedica a la prostitución.

1974: Matsuko tiene 26 años. Asesina a Onodera e intenta suicidarse pero entonces la encuentra Kenji, el barbero con el que inicia una relación. Unos policías la detienen y es condenada a prisión durante 8 años.

1982: Matsuko tiene 34 años. Sale de la cárcel y descubre que Kenji ha rehecho su vida sin ella.

1983: Matsuko tiene 35 años. Se reencuentra con Megumi, a la que conoció en la cárcel y se hacen grandes amigas. Se reencuentra también con Ryu e inicia una relación tormentosa con él. Hace todo tipo de trabajos para Ryu hasta que éste pierde el dinero de unos mafiosos y para salvar la vida no le queda más remedio que entregarse a la policía. Matsuko lo espera pacientemente.

1988: Matsuko tiene 40 años. Acude a recibir a Ryu a la salida de la cárcel pero éste la rechaza porque no puede soportar la pureza de su amor. Entonces, harta de que le hagan daño, Matsuko cierra su corazón. Se va a unos apartamentos donde no habla con nadie y pasa los años tan sólo viendo TV. Se hace fan de un grupo pop y empieza a perder la cordura.

1999: Matsuko tiene 51 años. Sufre constantes alucinaciones y debe acudir al psiquiátrico para medicarse.

2001: Matsuko tiene 53 años. Megumi la encuentra de casualidad en el hospital. Está horrible y se esfuerza por ayudarla pero ella la rehuye. Consigue darle su tarjeta de visita.

10 – julio – 2001: A las 15.00 horas en Makuhari vemos a Megumi desesperada por que no consigue perder peso. En Shinjuku vemos a Ryu bebiendo alcohol en un bar. En Arakawa a las 15:00 encuentran el cadáver de Matsuko en un parque cerca del río. En Ogikubu la novia de Shou lo deja y para superarlo él se va de juerga.

13 – julio – 2001: Shou recibe la visita de su padre y le pide que limpie el apartamento de Matsuko. A partir de su encuentro con Ryu, Megumi, el vecino y el policía, Shou

reconstruye la vida de su tía y descubre en ella el sentido necesario para continuar adelante con la suya en un mundo tan caótico.

Sin duda, resulta más que notable la labor de fragmentación que se ha desarrollado en la película puesto que, gracias a un excelente montaje, se han comprimido casi cincuenta y cinco años en un metraje de apenas dos horas de duración. Esta forma de articular la narración hace que el espectador deba trabajar activamente para construir el relato y completar los huecos argumentales al mismo tiempo que proporciona al realizador la posibilidad de jugar con las expectativas del público, hacer que esté constantemente en alerta y desarrollar mecanismos que favorecen la sorpresa o la intriga.

La narración fragmentaria parece haber alcanzado un gran desarrollo por parte de los cineastas y una favorable acogida de las audiencias en las últimas décadas del siglo XX. La influencia del discurso televisivo, disperso donde los haya, y otros medios de expresión como el videoclip, la publicidad o el videojuego han comenzado a poner en entredicho las construcciones los relatos tradicionales, llegando incluso a cuestionar en algunos casos las propias nociones de texto o autor en tanto que el mensaje no se cierra hasta que el espectador se involucra en él. Este fenómeno de la estructuración fragmentaria que tan claramente hemos podido comprobar en *Memorias de Matsuko* es uno de los rasgos característicos de lo que se conoce como postmodernidad pero no es la única característica concreta propia de este paradigma cultural que podemos apreciar en el film.

Imágenes de un mundo postmoderno

En su intento por establecer los paradigmas de representación dominantes que se han dado en la historia del cine japonés, David Desser establece tres categorías: el paradigma clásico (representado por Ozu), el paradigma moderno (Akira Kurosawa) y el paradigma modernista (Nagisa Oshima y la *nuberu bagu* japonesa), a los que Roberto Cueto (2003: 26-27) añade una cuarta categoría. Se trata del paradigma postmoderno, representado por Kitano y otros cineastas como Takashi Miike o Kiyoshi Kurosawa, que consiste en la metanarratividad y la reflexión sobre los códigos representativos. Sin duda, es en esta categoría donde debemos ubicar a Tetsuya Nakashima, un cineasta

multidisciplinar procedente del mundo publicitario que ha sabido aplicar a su obra cinematográfica varias de las características diferenciadoras del estilo postmodernista.

Lauro Zavala señala que el cine postmoderno surge de una integración de los elementos tradicionales del cine clásico y algunos componentes específicos provenientes del moderno. Entre las características que según él lo definen, podemos destacar algunas que se aprecian claramente en el film que nos ocupa.

Comencemos con la autonomía referencial de la imagen, puesto que el tratamiento del color y la iluminación en la película reflejan con total evidencia una marcada manipulación. Este recurso destaca 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.

Otro elemento importante es la intertextualidad y la combinación de distintos géneros o estilos. En *Memorias de Matsuko* encontramos la mezcla de tres géneros clásicos bien diferenciados entre sí (melodrama, comedia y musical) con pequeñas referencias a otros géneros (policíaco y cine de yakuza). El hecho de alternar estilos tan dispares da lugar a una extraña combinación que, si bien resulta atractiva e interesante, no deja de aportar ciertos rasgos paródicos en tanto que se insertan elementos cómicos en escenas serias o se combina la frivolidad del musical con la gravedad de temas tan delicados como la prostitución o la violencia de género. Respecto a este aspecto, Vicente Molina Foix señala que 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 que un juego de palabras o un beso apasionado (1995:164-165). No podemos olvidar, además de la fragmentación genérica, la mezcla de imagen real y animación así como la sensación de eclecticismo proveniente de distintas texturas visuales a partir de distintos lenguajes audiovisuales como la publicidad o el videoclip

Vattimo es un importante teórico de la postmodernidad para el que la modernidad deja de existir cuando desaparece la posibilidad de seguir hablando de la historia como entidad unitaria. En su opinión, no existe una historia única sino que existen imágenes

del pasado propuestas desde diversos puntos de vista (1990:10-11). Precisamente, sobre esta idea descansa la configuración narrativa que tan profusamente hemos comentado en el apartado anterior. Este autor defiende, además, que los medios de comunicación han jugado un papel fundamental en el paso al periodo postmoderno en tanto que permiten una multiplicación de las comunicaciones de modo que las subculturas tienen la posibilidad de tomar la palabra y minar así las concepciones unitarias de la modernidad. Dentro de estas subculturas minoritarias podemos ubicar al actual cine japonés en su conjunto puesto que, a pesar de que los canales de distribución y exhibición internacionales no dejan de estar en manos estadounidenses, a través del desarrollo de las comunicaciones digitales y más concretamente Internet, es posible acceder a obras que de otra manera resultaría harto complicado llegar a conocer.

Esto trae consigo que elementos locales de una cultura puedan volverse universalmente reconocibles. En el caso de *Memorias de Matsuko* podemos señalar las secuencias relativas a la yakuza, tal como se conoce en Japón al crimen organizado o la mafia nipona, que tiene una gran presencia en la sociedad y se dedica a negocios varios como la corrupción bancaria o política sin ocultarse. Sin duda, a través de los medios de comunicación, esta realidad social tan alejada en la distancia se nos hace mediata a través de distintos tipos de discursos. Algo similar ocurre con el fenómeno conocido como *otaku*, el cual se ha extendido a la cultura occidental como sinónimo de afición por el cómic y la animación japonesa. En su país de origen, el término tiene connotaciones negativas y hace referencia a las personas que se repliegan sobre sí mismas y viven únicamente para una afición, como el cómic, los videojuegos o los cantantes de moda. Según Ángel Salas, la cultura *otaku* (representada por los adictos al triángulo videojuegos, manga/anime e Internet) ha influido radicalmente en el cine japonés actual. (2003:197-198). En la película, Matsuko se convierte en una *otaku* obsesionada con el grupo para adolescentes Genji durante los últimos años de su vida.

Otros rasgos característicos de la postmodernidad presentes en *Memorias de Matsuko* serían la presencia constante de la televisión (recordemos que es la encargada de introducir las ensoñaciones de los personajes), la aparente superficialidad y frivolidad con la que se recrean momentos especialmente dramáticos (como el mundo de la prostitución), la sociedad hipermediatizada (identificada en la primera secuencia del film con un Tokio saturado de pantallas gigantes sobre los edificios) o las tendencias

nihilistas (Shou aparece sumergido en una existencia errática y vacía al comienzo de la película).

Por último, merece la pena detenerse por unos instantes a reflexionar sobre el arte postmodernista, puesto que en varios autores se aprecia una actitud crítica y desconsiderada hacia muchas de las manifestaciones artísticas que se suscriben en dicha corriente. Así pues, el arte postmoderno ha sido calificado como un arte sin profundidad, descentrado, sin fundamentos, como mero pastiche de recursos y estilos, superficial, simulacro de la realidad... Sin embargo, una obra como *Memorias de Matsuko*, que recoge y lleva al paroxismo algunos de los excesos que señalaron a *Amelie* (Jean Pierre Jeunet, 2001) o *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001) como films típicamente postmodernos, demuestra que se puede conseguir un relato bello, entretenido, emotivo y trascendente empleando los recursos propios del periodo postmoderno. Así pues, cabe hacerse la siguiente pregunta: ¿es posible que la postmodernidad pueda ofrecer algo más que obras superficiales, algo más que simulacros vacíos? ¿Es posible que, al igual que Shou pudo encontrar un sentido a su vida a partir de la existencia errática de Matsuko, podamos encontrar en una obra postmoderna la calidad, la emoción y el disfrute que pudiera proporcionarnos una película clásica o moderna? Sin duda, la respuesta a estas cuestiones pasa por analizar las filias y fobias del propio espectador pero, en ocasiones, bien merece la pena dejarse llevar por un “bonito juego de simulacros e imágenes vacías”. Y más aún si a través de ellas podemos tener acceso a la maravillosa historia de una vida sin sentido.

Ficha técnico-artística

Título original: Kiraware Matsuko no isshô.

Dirección: Tetsuya Nakashima.

Año: 2006.

País: Japón.

Guión: Tetsuya Nakashima, basado en la novela de Muneki Yamada.

Producción: Yuji Ishida, Hidemi Satán.

Diseño de producción: Towako Kuwashima.

Música: Gabriele Roberto, Takeshi Shibuya.

Fotografía: Shoichi Ato.

Efectos visuales: Masahide Yanagawase.

Montaje: Yoshiyuki Koike.

Reparto: Miki Nakatani (Matsuko Kawajiri), Eita (Shou Kawajiri), Yusuke Iseya (Yoichi Ryu), Teruyuki Kagawa (Norio Kawajiri), Mikako Ichikawa (Kumi Kawajiri), Asuka Kurosawa (Megumi Sawamura), Akira Emoto (Tsunehiro Kawajiri), Gori (Shuji

Ocurra), Shinji Takeda (Onodera), YosiYosi Arakawa (Kenji Shimazu), Hitori Gekidan (Takeo Okano).

Bibliografía

CUETO, Roberto (2003): “Hijos de Neo Tokio. Claves para una estética geopolítica del nuevo cine japonés” en V.V. A.A., *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Barcelona, Ediciones Paidós, Colección Paidós Comunicación Cine 150.

GORDILLO, Inmaculada: “La fragmentación en el discurso audiovisual. El caso de *Sin City* (Robert Rodríguez y Frank Miller, EE. UU., 2005)”, *Actas del Congreso Internacional IBERCOM*, Sevilla, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla (en prensa).

LYON, David (1999): *Postmodernidad*, Madrid, Alianza Editorial.

MOLINA FOIX, Vicente (1995): “El cine postmoderno: un nihilismo ilustrado” en V.V. A.A., *Historia General del Cine: El cine en la era audiovisual*, volumen XII, Madrid, Cátedra.

SALAS, Ángel (2003): “La asimilación postmoderna de los géneros populares japoneses” en V.V. A.A., *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Barcelona, Ediciones Paidós, Colección Paidós Comunicación Cine 150.

URDANIBIA, Iñaki (1990): “Lo narrativo en la postmodernidad” en VATTIMO G. y otros: *En torno a la postmodernidad*, Barcelona, Anthropos.

VATTIMO, Gianni (1990): “Postmodernidad: ¿Una sociedad transparente?” en VATTIMO G. y otros: *En torno a la postmodernidad*, Barcelona, Anthropos.

ZAVALA, Lauro (2005): “Cine clásico, Moderno y Postmoderno” en la revista *Razón y palabra*, número 46. Versión digital disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n46/lzavala.html>. Consultado el 12 de enero de 2008.