

DESDE AL AZAR BALTASAR A SONATINE

(Similitudes y diferencias entre Bresson y Kitano)

Tesis presentada para cumplir con los requisitos finales para la obtención del
título Licenciado en Dirección de Cine

Autor: Elia Tachella

Tutor: Prof. Luis Facelli

Enero de 2014

Agradecimientos

Tengo que agradecer a todos los que pensaron que esto valía la pena ser hablado, escrito o simplemente mencionado.

Le agradezco a mis padres que sin su apoyo no podría haber logrado nada, a Jorge La Ferla que sin su entusiasmo y empuje no hubiera podido finalizar este escrito y a Luis Facelli que sin su visión, apoyo, correcciones y claro desarrollo de dirección de la tesis, estas líneas jamás hubieran llegado a ser presentadas.

Desde Al azar Baltasar a Sonatine

(similitudes y diferencias entre Bresson y Kitano)

INTRODUCCIÓN

La tesis plantea la existencia de una nueva temporalidad en el mundo de los personajes del film y en el espectador. En comparación con la temporalidad canónica, propuesta por los directores del cine clásico.

El manejo del tiempo es una clave tanto en Robert Bresson como en Takeshi Kitano, y luego de realizar una recapitulación de un film de cada uno, *Al azar Baltasar* y *Sonatine*, teorías pertenecientes a otros teóricos y nuestras propias conclusiones, veremos si los métodos de manejo *espacio/temporales* que en teoría comparten dichos cineastas, no son una cualidad azarosa en el desarrollo de su lenguaje.

El tema de la tesis, está conformado por la relación que proponen entre tiempo y puesta en escena. La forma de como la puesta en escena conforma una representación de la temporalidad. Algunos de los autores que realizaron trabajos desde el punto de vista teórico, que se ocupan del tema son: Luis Miranda, Santos Zunzunegui, Paul Schrader, Jacqueline Nacache, Jacques Aumont, Andrei Tarkovski, Jean Louis Comolli, Gilles Deleuze, Colin Mac Cabe y hasta por el mismo Robert Bresson.

Pero las teorías propuestas por los autores mencionados, solo abarcan a uno u otro cineasta de forma individual.

Partiendo de los films *Al azar Baltasar* de Robert Bresson y de *Sonatine* de Takeshi Kitano y de los libros *Notas del cinematógrafo* de Robert Bresson, *Robert Bresson* de Santos Zunzunegui, *El estilo trascendental de Ozu*, *Bresson y Dreyer* de Paul Schrader y *Takeshi Kitano* de Luis Miranda, trataremos de establecer los parámetros del uso del tiempos, tanto la duración cronométrica de los planos como en el tiempo del mundo de los personajes. Por otro lado contaremos con el apoyo apuntalado y puntuado, de los libros *El actor de Cine* de Jacqueline Nacache y *La teoría de los cineastas* de Jacques Aumont.

Los cineastas que se analizan en esta tesis poseen cualidades específicas, que hace que sus estilos sean reconocidos a lo largo de la historia del cine. Las similitudes que presentan en la puesta en escena, nos motiva a pensar en una traspolación de cualidades.

El objetivo central de este trabajo, será el de comprobar si la similitudes que se presentan, corresponden a la misma utilización de los elementos, para crear los mismos significados desde el punto de vista de la representación del tiempo.

En principio se podría establecer como objetivo el analizar la utilización de los tiempos de los planos y de su puesta en escena. Los dos puntos van entrelazados, ya que la duración y el contenido conversan en un diálogo, que genera una forma determinada de traspaso de información y contenido. Pero también, el objetivo tratara de ser orientado a los límites, flexibles que puedan generar estos dos estilos de creación de sentido.

En una segunda instancia se estudiará la contaminación o aprendizaje, que Kitano adquirió de los films de Bresson.

En resumen, trataremos de establecer los límites y los usos del tiempo y de la puesta en escena en dos films de estos directores, para comprender si hay conexiones entre los dos cineastas y si estos lazos son casuales o causales.

El análisis se realizara de forma comparativa, mediando entre un film de cada director y apoyando nuestras conjeturas en diferentes teóricos. Las películas que analizaremos serán, *Al azar Baltasar* y *Sonatine*. Y algunos de los principales teóricos, que nos aportaran el punto de partida o herramientas para enfatizar nuestro procesamiento de ideas, serán Deleuze, Miranda, Schrader, Nacache, Zunzunegui o el mismo Bresson entre otros.

El *automatismo*, el *tactisigno*, *dentro/fuera de cuadro*, el *vagabundeo*, los *modelos*, la *configuración del espacio*, la *composición de la puesta en escena*, la *ruptura del eje de acción y de mirada*, la *escases de reacciones*, la *construcción interna de los personajes* y otros términos teóricos y técnicos como son Deleuze, Miranda, Schrader y Zunzunegui, que nos brindaran los estudiosos, nos ayudara a analizar y sacar la conclusión adecuada frente a la pregunta que se plantea este trabajo.

El análisis constará de tres etapas de creación arquitectónica del desarrollo. En una primera instancia realizaremos un análisis conceptual del film *Al azar Baltasar* de Robert Bresson. Se ha seleccionado este film por su importancia en la filmografía del director y porque lleva a cabo muchos de los puntos centrales de su mandato de realización cinematográfica. La película nos posibilitara las herramientas necesarias para ser capaces de configurar una aproximación al uso *espació/temporal* y las consecuencias que esto genera en un espectador promedio.

En una segunda instancia abordaremos el film de Takeshi Kitano, *Sonatine*. Película que marca un quiebre y un punto máximo en la filmografía del director japonés. Con este film se construye el cine de

Yakuzas, inexistente hasta ese momento tanto en Japón como a nivel internacional.

La conclusión final de este trabajo y tercera etapa, luego de un profundo análisis, estará centrado en comprobar que las traspolaciones de estilos que se pueda apreciar entre los dos cineastas, son una mera ilusión. Esto se debe a que si bien los dos artistas comparten herramientas similares, las finalidades y los usos que se le dan, son completamente diferentes.

CAPITULO 1: VISTA RAPIDA DE AU HASARD BALTHAZAR

Lo primero que nos llama la atención o salta a la vista a la hora de ver *Al azar Baltasar*, es el intérprete central del film. Un burro, sólo un animal y no al estilo de tantas otras glorias del cine y la televisión como fueron, *Rin Tin Tin*¹, *Chatrán*², *Mr. Ed*³, *Lassie*⁴, o tantas otras. Estamos hablando de un simple animal de granja y no un actor animal como lo fueron los anteriormente mencionados.

El desinterés que posee Bresson en la utilización de actores en sus films, se hace enteramente manifiesta en esta película. Se puede suponer que la próxima afirmación es correcta, Bresson posee un nivel que roza el fanatismo hacia lo *Real*, y es por esta cualidad que trata su libro como una Biblia inamovible.

¹ Rin Tin Tin fue el nombre que recibieron en el cine y la televisión varios perros, parientes entre sí, de la raza pastor alemán, estrellas de Hollywood de la primera mitad del siglo XX. El primer Rin Tin Tin nace el 15 de septiembre de 1918 en Francia junto con su hermana Nannette. Acompañaron al soldado Duncan que los adoptó, adiestro y lo llevo a EEUU, para convertirlos en ídolos de cine.

² *Koneko Monogatari* título original del film, dirigida por Masanori Hata, estrenada en Japón en 1986. Distribuida en EEUU y resto del mundo en 1989, con el título de *The Adventures of Milo and Otis* y *Las aventuras de Chatrán*.

³ Mr. Ed, the talking horse, serie de televisión estadounidense creada por Walter R. Brooks, del genero comedia, que se emitió en la CBS en 1961 hasta el año 1966. Conto con 144 episodios.

⁴ Lassie es un Collie que participó en diversas películas, series de televisión y libros. El personaje fue creado por el autor británico Eric Knight en una historia corta conocida como *Lassie, vuelve a casa*, publicada en el periódico *Saturday Evening Post* en 1938. El libro fue adaptado al cine en 1943 con el título *Lassie Come Home*, con Roddy McDowall como estrella y con un talentoso perro Collie de nombre Pal.

El film que estamos analizando constituye el eje central de la filmografía de Robert Bresson, contaba con algunas películas previas y contará con otras tantas posteriores. Cada uno de sus films constituyen un punto fiel de su libro, en el caso de *Al azar Baltasar*, se problematiza el punto de vista. Él quien ve, el quien ve al que ve, y como se constituye el espacio mediante la mirada.

De esta manera el film es capaz de combinar la extrema expansividad de su narración (referida a la cantidad de acontecimientos y personajes) con la más estricta concreción en sus técnicas estilísticas. Lo que tiene evidentes repercusiones sobre el ritmo del film y sobre la manera en que los hechos se relacionan entre sí en el mismo. El efecto producido esta cerca, más que en cualquier otro film de Bresson, de una imprevista combinación de azar y necesidad, de amplitud y velocidad⁵.

Para acercarnos a la definición de Zunzunegui, tenemos que realizar una cronología del film y de las peripecias del animal protagonista. La importancia de Baltasar, ronda y sirve de unión a toda la trama y personajes que intervienen en ella. No es casual que el mediador de la mirada, sea un animal de granja. Es de esta forma, como el director francés, encuentra la idea de extraer la contaminación absoluta que rodea

⁵ Zunzunegui, Santos: *Robert Bresson*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2001. Pag. 160

a la identificación entre el un actor profesional y el espectador. Para ir más lejos, también podríamos conjeturar, que la identificación de la mirada neutra pasa a un plano principal, ya que como el resto de los personajes constituyen un alejamiento del *ser natural*⁶, la identificación pasa por sobre los ojos cristalinos e inexpresivos del burro.

La idea de que el animal protagonista del film, guía las miradas y las vidas de todos los demás, como un testigo silencioso, puede ser representada por los trabajos que realiza a lo largo de toda la película. Esto rodea todo el mundo que existe.

El animalito que nace como mascota de dos chicos, Marie y Jacques, luego pasa a trabajar la tierra de manos del padre de Marie, es vendido al panadero que lo utiliza para su reparto de pan, luego en manos de Arnold es utilizado para transportar turistas, llega a un circo donde le enseñan piruetas, cae en poder de un brutal comerciante de granos que lo utiliza para transportar sus mercancías, fue utilizado para transportar un relicario en una procesión y por ultimo en manos de Gerard es usado para transportar contrabandos en las fronteras. En medio de un tiroteo con

⁶ *Ser Natural*, entender esta frase como la referencia tangible a la identificación con las acciones naturales y cotidianas que puede realizar un espectador en su vida.

hombres de la ley, el pobre asno es herido de muerte, mientras Gerard lo abandona.

La escena de la muerte es un lujo de estilo en la filmografía de Robert Bresson. Como ya se ha hablado numerosas veces, en *el sistema Bresson*⁷, todo lo que presuponga una imagen atroz, queda por fuera de cuadro o es representada de forma estéticamente neutra y carente de todo regodeo.

Lentamente el asno se recuesta en un prado montañoso de pastoreo, mientras planos cortos nos dejan ver sus ojos inexpresivos en un comienzo, para luego plasmar una *imagen afección*⁸, la lenta y tranquila muerte. La secuencia se consta de planos generales y primeros planos que en la combinación, conforman una sumatoria perfecta de representación y esclarecimiento del punto de vista que planteó el film durante toda su totalidad.

⁷ Zunzunegui, Santos: *Robert Bresson*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2001. Pag. 43

⁸ Deleuze, Gilles: *La imagen movimiento*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1984. Pag. 131

Antes de cerrar este capítulo, tendríamos que observar una cualidad del film que nos convoca y de la filmografía completa de Bresson. Esta cualidad puede denominarse como *estilo trascendental*⁹.

*Las películas de Robert Bresson sirven de ejemplo del estilo trascendental en Occidente, pero, a diferencia de las de Ozu, están distanciadas de su cultura y no obtienen éxito comercial alguno. En un medio que ha sido principalmente intuitivo, individualizado y humanista, la obra de Bresson aparece de forma anacrónica como no intuitiva, impersonal e iconográfica.*¹⁰

El *estilo trascendental* propuesto por Schrader configura la unión de varias cualidades que principalmente se originan en directores de Oriente. Pero esto no aleja al Occidente. Como ya se especifica en la cita anterior, una de las cualidades principales, es la utilización de un lenguaje que marca la armonía a la hora de contar una historia. Pasividad, escasos movimientos, supresión de lo atroz, utilización de historias simples y cotidianas, inversión del espectador en un ritmo apacible y determinado, argumentos escasos o casi nulos, planos de tiempos extensos que llevan a la reflexión e imponer el estilo

⁹ Schrader, Paul: *El estilo trascendental en el cine de Ozu, Bresson, Dreyer*, Madrid, España, Editorial JC Clementine, 1999.

¹⁰ Schrader, Paul: *El estilo trascendental en el cine de Ozu, Bresson, Dreyer*, Madrid, España, Editorial JC Clementine, 1999. Pag. 79

seleccionado ante cualquier obstáculo o elección. Son en estas cuestiones donde Bresson se aproxima al Oriente y en donde Takeshi Kitano comienza a ser relacionado con el cineasta francés.

Es en estas circunstancias donde se tiene que hacer o retomar la salvedad que se afirma en la cita de Paul Schrader. La lejanía del público que ve las películas de Bresson, a comparación de los seguidores japoneses que posee Kitano o Ozu¹¹, establecen la perfección de la forma de configurar a los directores en un imaginario colectivo.

El mundo oriental está acostumbrado a la apreciación del Zen, y a la forma de reflexión que esto propone. El teatro *No*¹², el *Kabuki*¹³, el *Bunraku*¹⁴ o los films de Ozu, son consumidos de forma masiva y no son considerados cines o espectáculos de culto.

¹¹ Yasujiro Ozu, cineasta japonés que vivió entre 1903-1963.

¹² Es un estilo de teatro que trata de un drama lírico japonés que tuvo su apogeo en el siglo XVII, época en que datan los primeros textos impresos, atribuidos a Kwanami y a su hijo Zeami. El *No* procede de las danzas rituales de los templos, de las danzas populares, de los escritores budistas y de la poesía, mitología y leyendas populares.

¹³ Estilo teatral de clases altas. Es una forma de teatro japonés tradicional que se caracteriza por su drama estilizado y el uso de maquillajes elaborados en los actores. Comenzó en 1603, cuando Izumo no Okuni, una miko del Santuario Izumo, comenzó a realizar un nuevo estilo de danza dramática en las riberas secas del río Kioto.

¹⁴ Es el nombre genérico por el que es conocido el teatro de marionetas japonesas. Se caracteriza por la unión de tres artes escénicas distintas, la marioneta, la recitación y la música.

Para establecer la categoría de cine de culto o espectáculo de culto, a la que era y es sometido Robert Bresson, podemos conjeturar que hacen referencia a un producto consumido por unos pocos conocedores que lo revalorizan y lo colocan en podio de conocimiento. Pero si el director francés hubiera nacido para un público oriental, hubiera sido acreedor de una masificación y popularidad que no obtuvo en el otro hemisferio.

Si hubiera que sacar una cualidad específica de *Al Azar Baltasar*, es justo configurar una hipótesis de que su ritmo, su reformulación del punto de vista, su crítica tangible hacia la no utilización de actores profesionales, la precisión que rodea la puesta en escena, su escaso argumento y su demostración continua de acciones cotidianas, hace de este film un punto central de la filmografía y el estilo que Bresson quiere establecer en la mente de un espectador.

Por último, podemos ir afirmando la cercanía entre el mundo Bresoniano y el oriental o Kitanesco. Pero para eso habrá que establecer un análisis del film *Sonatine*.

*El estilo trascendental, como el arte bizantino, es una forma universal, porque puede reunir a diferentes artistas y a diferentes culturas dentro de una misma estructura.*¹⁵

¹⁵ Schrader, Paul: *El estilo trascendental en el cine de Ozu, Bresson, Dreyer*, Madrid, España, Editorial JC Clementine, 1999. Pag. 133

CAPITULO 2: EL MODELO BALTASAR

*Asegúrate de haber agotado todo lo que se comunica por la inmovilidad y el silencio*¹⁶. Esta frase pertenece al propio Robert Bresson y esclarece cuestiones fundamentales de su estilo. Como se podrá apreciar en cualquier film del director francés, la escases de movimientos y los tiempos prolongados en sus planos, son puntos fijos de referencia de su estilo. Cualquier persona que pueda observar una película de Bresson, notara la incomodidad que proponen estos tiempos largos y carentes de acciones. Claro que este estilo no es azaroso ni casual. Y para volver a citar a Bresson y a su libro podríamos decir, *ninguna mecánica intelectual o cerebral. Simplemente una mecánica*¹⁷.

Otro punto central antes de comenzar con el desarrollo del análisis del film *El azar de Baltasar*, tendríamos que esclarecer el manejo actoral que maneja el director galo. Una cualidad que se fija en la mayoría de los films, está determinado por la ausencia de actores profesionales. Esta decisión tiene como fundamentos dos teorías impuestas por Bresson. La primera se podría resumir en que los actores desestabilizan la realidad o

¹⁶ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 28

¹⁷ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 37

lo real filmado. Y la segunda está determinada por la noción fundamental de la ausencia de los actos de falsedad, con la excepción del propio sistema cinematográfico. En el libro escrito por el director francés hay una frase esclarecedora sobre esta cuestión, *retoca lo real con lo real*¹⁸ y puede ser completada con: *Modelo. Devenido automático, protegido de todo pensamiento*¹⁹.

Estos indicios son fundamentales a la hora de comenzar a comprender el sistema, que implementó de diferentes formas Bresson en todos sus films.

Para ir concluyendo esta pequeña digresión terminológica, mencionaremos y resumiremos las cuestiones del *tactisigno*²⁰, del *autómata*²¹ y del manejo del fuera de campo, como construcción funcional al espacio interior del film. Estas terminologías formuladas por Gilles Deleuze, establecen cualidades y características fundamentales a la hora de comprender el estilo personal del cineasta francés.

¹⁸ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 45

¹⁹ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 85

²⁰ Deleuze, Gilles: *La imagen tiempo*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1986. Pag. 11

²¹ Deleuze, Gilles: *La imagen tiempo*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1986. Pag. 232

El teórico Deleuze establece como *tactisigno*, el hecho de ver con las manos. Toma de referencia los primerísimos primeros planos de las manos de los ladrones en el film, *Pickpocket*²², y en la película *Un condenado a muerte se escapa*²³. En los dos films los protagonistas establecen un espacio o acciones determinadas, por medio de sus manos. El ejemplo claro de esto se establece en *Pickpocket*, donde los carteristas reconstruyen la estación de Lyon a través de sus manos y en *Un condenado a muerte se escapa*, los espacios de la celda y de la prisión, pasan íntegramente por estos planos. Estos planos dejan de ser detalle, por el poder de la afección que se representan en las acciones realizadas.

*El espacio visual de Bresson es un espacio fragmentado y desconectado pero cuyas partes presentan un enlace manual creciente. La mano adquiere en la imagen un papel que desborda infinitamente las exigencias sensoriomotrices de la acción, que incluso se sustituye al rostro desde el punto de vista de las afecciones y que, desde el punto de vista de la percepción, pasa a ser el modo de construcción de un espacio adecuado a las decisiones del espíritu*²⁴.

²² Bresson, Robert: *Pickpocket*, Francia, Compagnie Cinématographique de France, 1959.

²³ Bresson, Robert: *Un condamné a mort s'est échappé*, Francia, Gaumont, 1956.

²⁴ Deleuze, Gilles: *La imagen tiempo*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1986. Pag. 26.

Esta cita extensa y textual establece una mirada acertada sobre las primeras conclusiones que se pueden sacar sobre la forma de filmar de Bresson. El *tactisigno*, el *autómata*, el modelo, lo real, el espacio fragmentado y el descreimiento sobre los actores, configuran el mundo central y hegemónico que hace a la totalidad del estilo.

De esta forma se establece el marco general del abordaje que haremos, sobre el film *Al azar Baltasar* de Robert Bresson. Esta película es una de las pocas, que configura un eje de los pensamientos y el estilo personal de la forma de filmar del director galo.

Por último y antes de comenzar con el análisis del film, esclareceremos la cuestión del *autómata*, que se plantean tanto Deleuze como tantos otros teóricos cinematográficos como puede ser Jacqueline Nacache. Este último teórico propone, que él no usar actores proviene de lo profundo del sentimiento de Bresson. Su intolerancia hacia la falsedad hace imposible la utilización, de un actor que represente un personaje.

*Robert Bresson se opone, acecha y contiene la teatralidad amenazadora y hace de esta resistencia... el principio de una teoría del modelo*²⁵.

²⁵ Nacache, Jacqueline: *El actor de cine*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 2006. Pag. 95

Como podemos observar en esta afirmación establecida por Nacache, se puede conjeturar que el sistema, complejo y difícil de aplicar en su totalidad que establece Robert Bresson, es una posible solución final al problema de tratar con lo *Real*²⁶ en el cine.

²⁶ Tomar Real como representación fiel de la realidad cotidiana y obviar en este proceso cualquier otro significado, que pueda tener esta palabra.

CAPITULO 3: VISTA RAPIDA DE SONATINE

Como ya hemos comentado, el guion está basado en una historia japonesa tradicional que fue relatada, representada y adaptada innumerables veces. La historia cuenta las desventuras de un clan Yakuza que es traicionado por sus superiores. Para escapar de la muerte, el grupo de mafiosos se refugia en la playa, con el fin de apaciguar los climas hostiles y planear su venganza. Cuando finalmente solo queda el personaje interpretado por Kitano, se genera una batalla en donde elimina a toda la competencia y a los traidores.

Resumido el guion del film, no posee grandes diferencias con alguna película de acción tradicional de las tantas, que pululan por el mundo audiovisual. Pero si bien esto no presenta una novedad, lo extraordinario del film está en las formas, que utilizó Kitano para llevar a cabo este relato visual.

Los tiempos dilatados de introspección que se sumergen los personajes, agrandan el mundo que habitan. Por otro lado, la cualidad de dejar fuera de cuadro todo lo que conlleve algo desagradable, como una matanza de la venganza o el suicidio final, son aspectos centrales de la construcción del relato. Pero hay un acontecimiento o sentimiento, que

también queda relegado a la mera mención o insinuación. El amor. Al parecer no hay lugar en este mundo propuesto por Kitano, para suavizar el corazón de Murakawa, frente a las intenciones de Miyuki. Como los niños, donde el amor, es tomado por un aprendizaje de un juego que recién comienzan a jugar y por lo tanto el aspecto carnal, queda por fuera del entendimiento. Solo está la relación de juego y amorío infantil.

En el interior del coche, Murakawa realiza finalmente su sueño: se dispara un tiro en la sien. De nuevo, se suceden una serie de primeros planos de la chica, y un contraplano siniestro de Murakawa. Ella espera; él está muerto. El rostro del yakuza, con la cabeza apoyada sobre el cristal ensangrentado, no es sustancialmente distinto del Murakawa viviente. Resulta perturbador descubrir a través de la mirada fija del cadáver que muchas veces, cuando el personaje dirigía la vista hacia fuera de campo, en realidad no miraba-hacia ningún lugar. Plano general de carretera con coche en el arcén, ruido de mar, fundido en negro.²⁷

En este breve párrafo, Miranda sintetiza concretamente la profundidad completa del personaje, que interpreta Takeshi Kitano. Una persona que mira pero no está capacitado para ver y accionar ante nada, que escape a su razonamiento yakuza/violento. El amor de Miyuki queda distanciado

²⁷ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 244.

e imposibilitado de concretarse, por no haber tenido un back up, sentimental que lo respalde.

Hay un acontecimiento en el film, que excede la mera casualidad, visión global, detalle de construcción de relato o secuencia. La playa. Un film dentro de otro, con sus propias reglas, características y personajes.

La playa cumple una función estimulante de clímax en el film. Es un paréntesis entre la vida de la violencia y el tan anunciado e irremediable final. Como en tantos otros films de Kitanos, la principal función de la playa y la cercanía del mar, puede identificarse con el juego y la hermandad entre amigos.

La playa será un paisaje pre-histórico que, precisamente, inserta en el film un tiempo pre-narrativo, delatado y continuo.²⁸

Como se está reconociendo por las citas y las conclusiones que estamos obteniendo, podemos conjeturar que el mar y su movimiento hipnótico, facilita la idea de que no se puede realizar otra actividad o pensamiento que el de descanso y abstracción del mundo de la violencia.

²⁸ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 235.

Ya hemos mencionado en el capítulo anterior, sobre Bresson, y en las primeras líneas de este capítulo dedicado a Kitano. Que los dos directores son especialistas a la hora de utilizar lo que se denominan como tiempos dilatados. Pero en este film, *Sonatine*, la secuencia completa de la playa funciona como un tiempo dilatado continuo de características únicas. Kitano lleva a su máxima expresión la utilización del paréntesis *narrativo/temporal*.²⁹

Si queremos profundizar sobre este tema, podemos aventurarnos a comprender, que el film cuenta con una secuencia completamente autónoma y con sus propios conflictos. Tanto para los participantes, que la recorren, como para la línea *guiotemporal*³⁰ que rigen el film.

La playa y su magnetismo, posee la cualidad de aníñar y pacificar a los personajes que la circulan. Simulaciones de personajes de sumo en plena confrontación al estilo video juego, el romance, la pasividad y el olvido de los problemas, una violencia moldeada hacia un juego de una

²⁹ Cuando se establece un paréntesis *narrativo/temporal*, debe entenderse como una suspensión tanto en la historia que se narra en la totalidad del film y en el tiempo sucesivo de acciones que llevan a cabo dicha historia lineal.

³⁰ *Guiotemporal*, este término hace referencia a la línea temporal que establece un guion. Pero no solo en cuestión de temporalidad, sino que dentro de esta calificación, podría integrarse la idea de la puesta en escena en relación al mundo interior/exterior de los personajes.

inocencia mortal (tanto la ruleta rusa que juega Murakawa junto con Ken, la guerra de véngalas o el enseñar tiro a Miyuki).

En la violencia que rodea el film, se identifican dos estilos, la inocente y la que conlleva maldad. La playa se termina con la intromisión de la violencia malintencionada, con la muerte de Ken, todo termina. El significado vence al tiempo suspendido, el recreo termino para Murakawa. Como dice Luis Miranda en su texto, *el termino hermanos de sangre pocas veces ha sido evocado de una forma tan literal*.

Para cerrar este capítulo tendríamos que pasar en limpio algunos conceptos. El péndulo al cual se hizo referencia entre la comedia/tragedia o *Beat/Kitano*, que maneja Kitano en la mayoría de sus films, está determinado de forma muy atenuada. Lo que se resalta en esta película es: los tiempos dilatados que manejan los personajes, los extraviados racor de mirada, la destrucción de la linealidad de lo *guiotemporal*, la imposición de que el final es inalterable, la configuración del héroe trágico, los recuerdos de la venganza inalterable, la incapacidad de los personajes en alterar el código formador de su interacción con los demás o con sus propios sentimientos, la utilización del fuera de campo para extraer lo grotesco de la imagen y la creación de

un nuevo estilo de péndulo que oscila entre la violencia sin malicia y la violencia con malicia.

La virtud curativa del reloj de arena y de los estados de ánimo y los ambientes sucitados por él se basa ante todo en el significado con que aparece en la celda de san Jerónimo: el de emblema de la vida contemplativa y del apartamiento de los poderes del tiempo. En cuanto tal es apropiado para enseña de las casas de veraneos, las situadas junto a playas, las rodeadas de jardines, así como de las bibliotecas y capillas, en suma, de todos aquellos lugares que están dedicados al sosiego, el recogimiento, la devoción y la contemplación.³¹

³¹ Junger, Ernst: El libro del reloj de arena, Barcelona, España, Editorial Tusquets, 1998. Pag. 251.

CAPITULO 4: NAVEGANDO EN MARES Yakuzas³²

El mundo de Takeshi Kitano se mueve entre mares turbulentos, habitado por tiempos de meditación, asesinos a sangre fría, códigos de honor, juegos de niños, amores frustrados, mafia organizada, cruentos enfrentamientos armados, clubes nocturnos, mar, campos desiertos y humor para toda la familia. El cine de Kitano puede definirse como un cocoliche.

Un péndulo que oscila continuamente entre el humor/la tragedia y el cine de acción/la reflexión Zen. Esta idea de imponer un ida y vuelta entre estos opuestos, generan una cualidad única en la filmografía global que plantea Kitano a lo largo de sus films. A lo largo de las películas que ha realizado el director nipón, hay dos grandes grupos fácilmente identificables.

El primero está determinado por los films que abordan las problemáticas del humor o los cambios sociales en el interior de los seres

³² Es el equivalente japonés del crimen organizado, data del siglo XVII. Su significado está asociado a un juego de palabras con relación a un juego de cartas muy antiguo. En sus comienzos las bandas Yakuzas fueron fundadas por Ronin (samuráis sin amo) que a cambio de comida, ofrecían sus servicios de protección a poblados de campesinos. Los tatuajes dentro de la organización, cumplen con la idea de dar a conocer el rango del que los porta.

que las representan, como pueden verse en *Flores de Fuego*³³, *El viaje de Kikujiro*³⁴ o *Escena Frente al Mar*³⁵. Pero por el otro lado, podemos observar una amplia cantidad de films que abordan la temática Yakuza, junto con sus cambios de comportamientos y el devenir del tiempo suspendido de la acción. Ejemplo de esto es la película que analizaremos con mayor profundidad a lo largo de este capítulo, *Sonatine*³⁶. Pero para mencionar otras, *Violent Cop*³⁷, *Hermano*³⁸ y *Boiling Point*³⁹.

Tomemos los comienzos de Takeshi Kitano para establecer un parámetro importante en su filmografía. El actual director japonés de culto y masivo en su país, tuvo un comienzo completamente diferente en la mentalidad del publico nipón.

³³ *Hana-Bi*: Su traducción fiel sería fuegos artificiales. Film dirigido, protagonizado y editado por Takeshi Kitano, 1997. Ganadora del León Dorado del festival internacional de Venecia.

³⁴ *Kikujiro no Natsu*: Su traducción podría darse como El verano de Kikujiro, 1999

³⁵ *Ano natsu, ichiban shizukana umi*: es un film dirigido y escrito por Kitano, primera película donde el director japonés no incluye personajes relacionados con el mundo del Yakuza, 1991

³⁶ *Sonachine*: Película escrita, dirigida, protagonizada y editada por Takeshi Kitano. Ha ganado numerosos premios a nivel internacional y local. Es la película mas exitosa y reconocida de todos los films del director japonés, 1993.

³⁷ Debut cinematográfico de Takeshi Kitano como director, 1989

³⁸ *Brother*: film realizado en EEUU, 2000.

³⁹ *3X4 Juugatsu*: Uno de los primeros films de Kitano donde comienza a incursionar con el pendular de lo cómico y lo dramático, 1990.

Takeshi Kitano estaba identificado con un dúo cómico denominado *The Beat Two* en la década del 70. Es en este dúo de stand-up-comedy donde adquiere su nombre de actor *Beat Takeshi*. Humor político, monólogos, humor físico, canciones y films de alto contenido humorístico, en el mundo de la TV. A lo largo de toda la década del 80 fue creciendo en notoriedad y popularidad, hasta llegar a convertirse en uno de los conductores más importantes de todo Japón. Su programa de entretenimientos era visto por gran cantidad de personas, su fama era innegable y su reputación.

*A grandes rasgos, el cine de Kitano se complace en introducir violentas discontinuidades sobre una representación dominada por el estatismo. Su aplanamiento o de reducción de los elementos del relato, hasta el punto de dotar a ese procedimiento de una condición hiperbólica.*⁴⁰

Como dice Miranda en su libro, al describir las cualidades más sobresalientes de Kitano, el director japonés posee una configuración moderna sobre la construcción del relato. Pero también, es innegable, que todos sus films están contaminados por *Beat Kitano* y su stand-up-comedy. Ese péndulo entre la comedia y el drama, rodea tanto a la

⁴⁰ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 29

superficie del film, como hacia el interior de los personajes que lo habitan.

Cuando se comienza a analizar en profundidad la unión entre planos, el ritmo, la transmisión de sentimientos y las duraciones, comprenderemos que la utilización de la *imagen afección*⁴¹, el *vagabundeo*⁴² y el *fuera de cuadro*⁴³, son elementos fundamentales en la filmografía de Kitano.

Es como en las representaciones No o Kyogen, donde los actores lucen mascarar que muestran una especie de aire neutral, y dependiendo de la situación sus rostros parecen ofrecer un aspecto diferente en cada caso, de modo que corresponde al publico interpretar las emociones de los personajes en una situación dada ⁴⁴

Kitano establece que sus planos *afección*, solo son complementarios si el espectador interpreta la acción ocurrida de una forma particular. Y esto lo lleva mas allá de este acontecimiento cuando afirma en la misma entrevista, realizada por Miranda, que la comedia y la violencia son actos que dependen exclusivamente desde el punto de vista del observador.

⁴¹ Deleuze, Gilles: *La imagen movimiento*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1984. Pag. 131

⁴² Deleuze, Gilles: *La imagen tiempo*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1986. Pag. 32

⁴³ Deleuze, Gilles: *La imagen movimiento*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1984. Pag. 27

⁴⁴ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 417. Respuesta de Takeshi Kitano en la entrevista realizada por Miranda.

*Si percibes un determinado hecho como violencia o como comedia, eso depende del lugar desde el cual observas, y puede ser interpretado de formas totalmente opuestas en virtud de tu posición.*⁴⁵

Estas afirmaciones realizadas por el director japonés esclarecen su punto de vista, sobre el pendular de la acción en sus films. Pero cuando Miranda le hace la pregunta sobre el *vagabundeo*, entendiéndolo como lo esclarece Deleuze en sus libros cuando toma el tema del *Neorrealismo Italiano*⁴⁶, Takeshi Kitano, realiza una broma diciendo: *es la única forma de llegar a los 90 minutos de película.*

No es un chiste inocente, es *Beat* Kitano contestando y demostrando que la visión de Takeshi y *Beat*, conviven tanto en el mismo cuerpo como en los films. Ese es el péndulo que recorre toda la filmografía del director japonés. Comedia/Tragedia, violencia/Zen, adultez/niñez, amores/odios y por supuesto lo payasesco/la seriedad.

⁴⁵ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 417. Respuesta de Takeshi Kitano en la entrevista realizada por Miranda.

⁴⁶ Movimiento cultural nacido en Italia durante la Segunda Guerra Mundial y su inmediata posguerra. Tuvo importantes influencias en el cine contemporáneo entre los años 1943 y 1955. Algunos de los principales referentes son: Rossellini, Visconti, De Sica, Antonioni y Fellini.

CAPITULO 5: ANALISIS DE ESCENAS DE SONATINE

En este film del cineasta japonés Takeshi Kitano, se mezclan dos cualidades que hacen que el propio genero *yakuza eiga*⁴⁷, quede deconstruido.

La película *Sonatine* cumple rigurosamente con los patrones clásicos de este género tradicional japonés, pero se ve alterado en primer medida por el excesivo cumplimiento de la norma de construcción de la figura del mafioso, considerado como una decantación del antiguo samurái, héroe atrapado en un fin de época y por lo tanto destinado a la extinción. Y en segunda medida, el film se ve alterado en sus cualidades básicas, por la estilización de la mecánica del gag.

El centro estilístico del film estará dado por evocar los tiempos muertos, las diversiones, los paseos, las bromas y el paisaje. Pero por sobre cualquier análisis profundo, la película mostrara una crónica arquetípica de los últimos días en la vida de un grupo de mafiosos. Hombres convertidos en niños, para poder morir como hombres.

⁴⁷ *Yakuza eiga*: referencia al cine de mafiosos (eiga) japoneses (yakuza). El cine de Yakuzas suele coincidir con cambios sociales en Japón. El primer gran evento, fue la post guerra y la segunda en las grandes crisis económicas.

El argumento de la película recorre la siguiente línea temporal, una conspiración, una caída en desgracia, la traición, el exilio, el peregrinaje, la espera, la hermandad, el imaginario, el juego, el amor, el exterminio, la venganza y la auto inmolación final.

Los micro espacios, que son típicos y naturales de los mafiosos japoneses, son los que establecen el comienzo del film. Al igual que la ciudad emblema de la mafia en Japón, Tokio.

Una casa de *pachinko*⁴⁸, una calle entrevista a través de los cristales de una cafetería, las oficinas, el restaurante caro pero con un gusto extravagante en decoración donde Murakawa se junta con el *oyabun*⁴⁹ y Takahashi.

Sonatine sistematiza un recorrido por los márgenes de la imagen o cuadro. La acción queda relegada y focalizada en este lugar del espacio fílmico. Por el contrario, el lugar donde suceden los acontecimientos o

⁴⁸ *Pachinko*: Es un juego que consta en rebotar diferentes pelotas de metal y colocarlas en agujeros que contienen diferentes valores. Es similar al afamado *Pinball*. Este juego fue creado en Japón en los tiempos de la post segunda guerra mundial. Los establecimiento donde se encuentran estas maquinas están regulados por el gobierno y son legales.

⁴⁹ *Oyabun*: Es el termino que corresponde a padre. Hace referencia al patriarca de la familia mafiosa japonesa. El líder. El padrino. EL padre.

se encuentran los personajes, quedan relegados a una segunda instancia de observación.

Cada espacio es sugerido con indicios parciales. No hay forma de obtener una imagen clara del entorno, ni de fijar la posición de cada personaje con respecto a los otros.

Kitano escatima la cantidad de planos de referencia, a lo largo del film la cámara permanece inmóvil sobre un personaje quieto y retrasa el corte. Otro punto central, es que el contraplano de este personaje fijo, no corresponde espacialmente a un personaje que se encuentra enfrenteado al primero. Y como aclara Miranda en su libro sobre Kitano, el montaje ayuda a la construcción del espacio.

Una vez más, el montaje elude ofrecer desde el principio una visión global de la situación y del propio lugar de los hechos. Además de retardar los planos de situación, se da la circunstancia de que los ángulos de toma priorizan el establecimiento de oposiciones entre los personajes, confrontados visualmente mediante cerrados planos y contraplanos, o mediante ambiguas líneas de mirada.⁵⁰

⁵⁰ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Cátedra, 2006. Pag. 225.

Al basar los planos en imágenes tan acotada y haciendo hincapié en los cuerpos, mas los contraplanos fabricados de la misma forma estilística, es casi imposible reconstruir un *cuerpo-espacialidad*⁵¹ que represente una globalidad fidedigna de posicionamiento espacial.

Todo lo referido a las escenas de Tokio, son una proposición estilística muy particular. La construcción del *in/off*⁵² de los planos, conforman un dialogo inseparable. El caso de la voz, es ejemplificador para este punto. Todos los diálogos se anteponen al plano que los articula espacialmente. La voz se escucha primero, antes de mostrar el plano de a quien corresponden esas palabras.

El montaje y su construcción, hace todo lo posible para eliminar o retrasar todo lo posible la representación de perspectiva espacial. Durante todo el film existe una tensión entre lo que hay en imagen y lo que queda por fuera. Es como si la lucha entre el *in/off*, afecta a toda la película en general. Una lucha que propone una tensión tan potente, que hasta los personajes y sus mundos internos quedan afectados a esta lucha. El mundo interno de los personajes seria el *Off*, lo imaginable o que

⁵¹ *Cuerpo-espacialidad*: Es la relación espacial que se plantea entre los personajes o cuerpos de la acción, en referencia a un espacio determinado.

⁵² *In/off*: Hace referencia a lo que se encuentra dentro y fuera del cuadro.

queda por fuera de la imagen, y el mundo que los rodea confluiría en el *In*, representado por la configuración del plano. Esto en el mundo de la actuación, podría ser representado como el deseo y la sublimación. Como afirmaría el maestro Raúl Serrano en su libro *Nuevas tesis sobre Stanislavski*, el personaje desea algo pero al no poder satisfacer ese deseo, sublima con la realización de otra acción.

*Mientras que puede organizar su campo luchando contra lo que se le opone desde afuera o bien enfrentando el dilema físico entre su propio animal y el deber ser.*⁵³

La primer secuencia del film consta de un intercambio violento entre Murakawa, Ken y el dueño de un negocio de maquinas de *pachinko*. Los dos mafiosos japoneses exigen una cuota mayor por una seguridad, que brinda el clan.

Para graficar la dinámica de la escena, solo tomaremos un fragmento, ya que realizar un desglose pormenorizado, no se somete a las cualidades que se proponen para este trabajo.

⁵³ Serrano, Raúl: *Nuevas tesis sobre Stanislavski*, Buenos Aires, Argentina, Editorial Atuel, 2004. Pag. 203.

En el comienzo de la secuencia, los dos mafiosos pasan junto a un muchacho que juega en una de las maquinas de *pachinko*, el joven sigue con la mirada a Murakawa y a Ken que salen de cuadro. El contraplano es la mirada fija de Ken en un primer plano. Lo siguiente es Murakama en un plano medio, casi frontal, que espera sentado frente a una mesa o escritorio. "Me parece bien que hagas negocios", y agrega, "pero no olvides pagarnos nuestra parte. Nos debes respeto". Desde el fuera de campo, una voz de forma temerosa pero firme responde: "Ese es vuestro código, pero yo no soy un yakuza". A lo que Murakawa, con una sonrisa inquietante y sádica, contesta: "Pues actúas como si lo fueses". El contraplano nos revela al antagonista con el cual hablaba Murakawa, un hombrecillo de aspecto regordete y nervioso, que replica: "Si soy un yakuza, que venga la policía y me arreste, pero no pienso hacer caso de tipos como tú..."

El plano que le sigue, vuelve con la figura de Ken, quien dirige su mirada hacia la izquierda del encuadre, esto sería donde estarían discutiendo Murakawa con el dueño del local, mientras la voz del hombrecillo sigue resonando en fuera de campo: "Estoy harto de vuestras

exigencias". A todo esto, Ken observa de forma tensa la situación, en pie, de derecha a izquierda del cuadro.

Hasta este punto de la representación, la ausencia de puntos de referencia nos hace imposible definir la posición de cada personaje en el espacio, que aglutina la escena.

La dilatación que sufre la aparición del personaje que habla con Murakawa, el lugar que ocupa la tensión de la secuencia con la presencia de Ken en el margen de la narración, manteniendo un equilibrio entre la tranquilidad del movimiento corporal y la tensión que genera su estatismo. Todas cualidades que no pueden ser obviadas a la hora de realizar una idea de configuración espacial y de acción.

Pronto las anomalías espaciales, de construcción del montaje y de relación de miradas quedaran aclaradas. Durante toda la secuencia, Ken parecía mirar hacia donde su jefe discutía con el dueño del boliche de *pachinko*. Pero luego de un contraplano de su mirada, se devela que en realidad lo que apreciaba Ken, no era a su jefe, sino a un grupo de hombres que juegan en una mesa donde también los acompaña una joven. Ella establecerá el eje de miradas con respecto a Ken, cuando se miran por primera vez. Mientras que por otro lado se sigue escuchando

la voz de Murakawa en fuera de campo, respondiendo al desafío del propietario del lugar: "Eres hombre muerto". De nuevo Ken aparece en imagen, pero esta vez en un primer plano casi frontal y levemente contrapicado, que modifica la posición anterior hacia el punto de vista de la chica.

El fragmento descrito, ejemplifica a la perfección la forma en que Kitano utiliza su modelo deconstructivo. El montaje se desliza desde el centro de la acción, hacia los márgenes, igual que el dialogo se desliza desde el fuera de campo y sobrevuela hacia el centro de la imagen.

Pero también podríamos conjeturar que el eje de miradas o la construcción de la observación en *Sonatine*, se establece de forma errónea, ya que los personajes miran hacia un punto pero en realidad su mirada se dirige hacia otro.

Lo normal en la mayor parte de los casos no es sin embargo que el plan de referencia se evite sin más, sino que aparezca "con retraso" para corregir una percepción equivocada de las distancias. ⁵⁴

La secuencia de la entrevista entre Murakawa y Nakamatsu en Okinawa, comienza con una imagen de primer plano, tirando hacia un

⁵⁴ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Cátedra, 2006. Pag. 229

plano medio, de unas bailarinas tradicionales. El contraplano es un primer plano de Murakawa que sigue con la mirada el desarrollo de la danza. Esta combinación de planos cortos, nos hacen creer un una distancia mentirosa.

Esta construcción nos propone una cercanía entre Murakawa y las bailarinas, que en realidad es inexistente. Ya que el observador y las observadas están distanciadas por un pasillo a oscuras de un considerable recorrido.

El accionar de la cámara, siempre se encuentra en favor de la desaparición de los espacios. Incluso cuando esta se mueve en un travelling. En la secuencia que sigue a la anteriormente descrita, podemos seguir a Murakawa y a Ken, con un deslizamiento de cámara que va de derecha a izquierda, desde el interior de una cafetería. Esta cafetería será un lugar imposible de reconstruir con exactitud, ya que la fuerza dramática de la acción, está situada fuera de ella y puesta en el caminar meditabundo de Murakawa. Pero esto no nos impide llenar nuestra mirada de objetos y detalles que en cierta medida nos dan la idea de un posible lugar, donde se encuentra la cámara.

La secuencia de la confesión que hace Murakawa a Ken en el auto, respecto a sus deseos de cambiar de vida. Se puede ver la contrapartida exacta del plano de ellos caminando y seguidos con un travelling. El plano del auto es exactamente al contrario del otro. Es un travelling de izquierda a derecha recorriendo los mismos espacios, que el anterior donde realizan ese desplazamiento pero a pie. De esta forma Kitano muestra espacios repetidos con el único fin de incorporarlos a un devenir de lo repetido y monotonía de las vidas de estos mafiosos.

Siempre caminan y actúan de la misma forma. De ese lugar es donde surge el cansancio de Murakawa con respecto a su vida. El desear hacer otra cosa. Ida y vuelta de una topografía cotidiana y repetitiva, relegada hacia los márgenes.

El primer giño de traición entre los mafiosos se realiza desde la configuración del film, a nivel planos, en lugar de a nivel de la historia. La secuencia en donde el jefe de los mafiosos le pide a Murakawa que ayude al clan Nakamatsu en su guerra contra el clan Anán en la provincia de Okinawa, tiene una construcción de destrucción o alteración con lo que se venía realizando en cuanto a representación. El protagonista siempre habla en un *In* de cuadro y acción, por el contrario, el jefe de los

mafiosos, siempre habla en un *Off* de cuadro y luego cuando lo vemos en imagen, no realiza ningún dialogo. Al *oyabun* lo vemos o lo escuchamos, pero jamás lo vemos hablar.

En esta secuencia queda marcado al que traicionaran, Murakawa, y los traidores, Takahachi y Kitajima. Se los marca desde la construcción, el personaje de Kitano queda unido en imagen y sonido, por el contrario los traidores son separados. Murakawa queda fijo al centro de la acción, mientras que Takahachi y Kitajima son relegados a una dualidad presencial que se sitúan entre los márgenes.

*Así pues, el juego estilístico aprovecha sus virtudes metafóricas sin renunciar a su carácter serial, sistemático.*⁵⁵

El film del director japonés, establece dos ciudades claras. El film comienza en Tokio, realizando un paseo por los lugares comunes del mundo del hampa. Luego la acción del film se traslada a la ciudad de Okinawa. Es en esta ciudad donde el film realiza su punto de giro mas importante, en cuanto a la historia narrada. Murakawa es mandado por

⁵⁵ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Cátedra, 2006. Pag. 232

su jefe hacia la ciudad de *Naha*⁵⁶, para ayudar en la luchar del clan Nakamatsu contra un cruento y en acenso clan de nombre Anán.

El acontecimiento central de la secuencia de Okinawa, esta dado por una cruenta batalla donde el grupo de Murakawa, sufrirá unas cuantas bajas considerables y tendrá que huir de la ciudad.

La secuencia del tiroteo comienza en un bar, con el plano en punto de fuga de la barra, que mas tarde comprenderemos que hace una clara referencia al punto de vista del enemigo. El contracampo de la barra son un grupo de jóvenes mezclados con los matones del grupo Anán. El tercer punto de la secuencia esta dado por la forma de un cliente (inexistente), sentado frente a la barra y viendo a la madama del lugar. Por último, el cuadro secuencial esta dado por los hombres de Murakawa sentados en la barra.

La acción comienza con una mirada de Murakawa hacia los tres jóvenes, que recién llegan al bar. Una distracción del personaje de Kitano y un camarero que cae muerto por tres disparos. La secuencia

⁵⁶ Naha: Es la capital de la prefectura de Okinawa. Esta prefectura está compuesta por un conjunto de islas que forman el archipiélago Ryūkyū, cerca del mar de China Oriental. En Okinawa se encuentran las famosas fortalezas Gusuku, que fueron nombradas como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco.

esta centrada en el eje de mirada distraída de Murakawa. Como ejemplo de esto, podemos mencionar que los disparos llegan del grupo de los hombres del clan de Anán y no de los tres jóvenes recién llegados.

La construcción del tiroteo, es una secuencia características de los films de Kitano. Consta de plano y contraplano de forma centrada, con personajes inamovibles que se desploman luego de ser heridos, con una cámara centrada en plena línea de fuego y repleto de fogonazos de luz que representan los disparos.

El tiroteo del bar tendrá una contraparte en la secuencia de la venganza, que comienza con la muerte de Takahachi en un asesor y se traslada hacia las habitaciones. Son secuencias construidas por similitudes estilísticas de puesta de cámara, formas y ejes de mirada.

El tercer lugar donde la película focaliza uno de los puntos de giro argumental, está dada por la playa. Luego del tiroteo del bar, los pocos hombres de Murakawa son obligados a retirarse de la ciudad.

*La playa será un paisaje pre-histórico que, precisamente, inserta en el film un tiempo pre-narrativo, dilatado y continuo.*⁵⁷

⁵⁷ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Cátedra, 2006. Pag. 235

La playa tomara el lugar del juego lúdico, de la comedia, del transformar hombres en niños, de conformar, modificar y afianzar amistades y donde surgirá de forma explícita la pulsión de muerte del personaje de Murakawa. Pero también será el centro estructural del último punto de giro y golpe narrativo más significativo en la construcción de los personajes. El asesinato de Ken.

Ken y Ryoji juegan colocando sobre sus cabezas unas latas de cerveza mientras el otro les dispara. Murakawa los observa desde la distancia, cuando se reúnen los tres, el personaje de Kitano les propone un juego más peligroso. La *ruleta rusa*⁵⁸. Murakawa pone una sola bala y hace girar el tambor, Ken y Ryoji, muy nerviosos observan, que ya han pasado cinco intentos y no ha salido la bala. El personaje de Kitano se lleva el revólver a la sien y jala el gatillo, pero no hay detonación. Todo fue un chiste. Es en esta escena donde el estilo de humor negro, que utiliza Kitano en sus films, queda graficado con total claridad.

En la escena que corresponde a la noche del mismo día donde se juega a la ruleta rusa, Murakawa sueña con la misma secuencia donde lleva el

⁵⁸ Ruleta rusa: Es un juego clandestino de muerte, donde el objetivo es sobrevivir. Se juega en lo general entre dos personas y por fuertes sumas de dinero. Consta de colocar una sola bala en el tambor de un revolver, hacer girar el tambor del arma, apoyar el cañón en la sien propia y apretar el gatillo.

revólver a su sien, pero en este caso la bala sale y lo mata al instante. De esto hablábamos cuando mencionamos, líneas anteriores, sobre la pulsión de muerte.

La playa funciona con la dinámica del gag. Murakawa en la noche cava unos pozos en la playa y luego los cubre. Hace que dos de sus compañeros corran hacia él y como era de esperarse, los dos muchachos caen en los pozos. Pero como es acostumbrado en Kitano, el gag no concluye en la primera instancia. La noche donde Miyuki dispara las bengalas en la playa, mientras el personaje de Kitano cobra su venganza en el hotel, vemos como la joven al terminar las bengalas cae en uno de los pozos que todavía estaba en la arena. Esto brinda una sorpresa al espectador y suaviza la dramática matanza que realizo Murakawa.

Una de las secuencias más importantes en la playa es la de la muerte de Ken, en manos del asesino a sueldo. El asesino camina paralelo al horizonte del mar, con equipos de pesca. Llega y se detiene en un montículo de pétalos rojos. Los pétalos son arrojados al aire donde con un ralenti se los puede ver con claridad, mientras contraponen con el color azul del cielo. Los pétalos se fusionan en planos sucesivos con un disco del mismo color. Lo que sigue es la muerte de Ken en un

contraplano frontal. El agujero de su frente mana un grueso hilo de sangre. La sangre pegajosa se funde con la arena de la playa, seguida de cerca por la mirada de Murakawa, que se encuentra escondido detrás de una barca. La imagen de la herida de Ken, hace referencia a la muerte por suicidio del personaje de Kitano en su sueño. El paso de la vida a la muerte es mantenido fuera de campo, solo una parte del cuerpo de Ken queda a la vista de la cámara.

Cuando nos acercamos hacia el final del film, hay una escena muy significativa y que grafica la venganza. Miyuki y Murakawa prueban el fusil de guerra, que habrá de servir de instrumento de muerte para cumplir su venganza. Los dos personajes juntos y muy pegados uno del otro, realizan varios disparos hacia el fuera de campo.

Poco antes, el contracampo no era ese punto ciego sino la imagen de sus compañeros jugando y muriendo sobre la arena. Ambos han sido espectadores de la extinción del clan. Ahora disparan al vacio, disparan al futuro.⁵⁹

La venganza tiene un tratamiento especial y de distanciamiento, ya que en buena parte estará en los ojos del joven Ryoji, el sobreviviente.

⁵⁹ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Cátedra, 2006. Pag. 243

Vemos entrar a Murakawa con el rifle de guerra hacia el interior del hotel, donde se encuentran los mafiosos. Desde ese momento se pasa al exterior del hotel, donde Ryoji observa los destellos de los disparos en las ventanas mientras escucha las detonaciones. Las imágenes que irrumpen en este exterior, son planos medios centrales de Murakawa utilizando su fusil entre medio de los flashes de las balas. El personaje de Kitano está situado frente a cámara, de forma precisa en medio del encuadre.

Es la mujer la que espera al borde del camino el regreso del héroe. Pero este no llega, ni llegará. Murakawa se suicida dentro de su auto fuera del alcance de la vista de Miyuki. Es en este punto donde se establece varios planos y contraplanos, que unen de forma artificial al hombre y la mujer. Es artificial, porque el eje de miradas no se puede establecer. Es puramente el montaje el que establece la relación entre los dos personajes.

Las últimas imágenes del film vienen tras los títulos, la primera es un conjunto de girasoles, la segunda es un lugar de la playa donde los mafiosos jugaban antes del asesinato de Ken, la tercera son los utensilios de pesca que llevaba el asesino y por ultimo aparece la barca donde la chica y Murakawa se escondieron.

CAPITULO 6: ANALISIS DE ESCENAS DE BALTASAR

La película del director francés, establece como principal argumento, un seguimiento pormenorizado de los avatares de un pobre burro. En orden cronológico el burro desempeña las siguientes tareas y posee un estilo de vida de pesares: animal domestico de dos pequeños niños, utilizado para labrar la tierra, distribuidor de pan, transporte de turistas, trabajo de carga en el circo, trabajo de artista en el circo, transporte de relicarios, transporte de contrabando y una muerte solitaria en un prado durante una noche.

Bresson establece una visión centrada, en el trabajo y como esto afecta y relaciona al burro con los personajes que lo rodean durante todo el film.

*De acuerdo con el discurso típico, facilitarle el situarse en el lugar del observante, compartir su mirada sobre los acontecimientos, ver las cosas desde donde él las ve. En otras palabras, anclar el sentido de lo que vemos, primero, en la mirada del personaje que observa para mejor comprender las cosas desde su punto de vista.*⁶⁰

⁶⁰ Zunzunegui, Santos: *Robert Bresson*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2001. Pag. 154

Lo interesante del film y de este punto de referencia, se presenta en que la identificación personaje-espectador, se ve interrumpida o diseccionada, en causa a que el protagonista es representado por un animal. La referencialidad queda bloqueada, pero no así, la identificación.

Como la identificación está bloqueada en cuanto a Baltasar se refiere, el film opta por realizar un paralelismo con un personaje humano. La vida del burro se entrelaza con la de Marie. Ambas son contadas en paralelo, desde la infancia compartida y las promesas de felicidad para ambos, pasando por el descubrimiento de las penurias de la vida, hasta llegar a la muerte.

En la estancia que Baltasar trabaja en el circo, podemos asistir a una de las escenas más complejas, de mayor emotividad y filmadas con una escases de recursos formidable. El sistema Bresson en su mayor exponente.

El pequeño burro es utilizado para transportar la hierba que sirve para dar de alimento a los animales en cautiverio. La secuencia consta con dieciocho planos, abre con una imagen donde Baltasar tira de una carreta repleta de heno. Cruza el plano de izquierda a derecha, en plano medio,

mientras que en el fondo se observan las ancas de un grupo de caballos en sus respectivos establos.

Lo que seguirá a este plano medio, serán las imágenes de animales en cautiverio tales como el oso, el tigre, el chimpancé y el ojo de un elefante. Estas imágenes estarán mediadas por la entrada del burro al cuadro. En el caso del oso y el tigre, se insertaran los primeros planos, que hacen referencia a la mirada de Baltasar. El último plano de la secuencia estará dado en un plano medio amplio, en donde el burro se encontrara con los dos hombres que lo harán debutar como artista.

En principio, su estructura es clara: se trata de una típica configuración de las denominadas de punto de vista, en las que a cada plano de un sujeto observante le corresponde otro en el que se da a ver lo que supuestamente, constituye el objeto de la mirada de aquel.⁶¹

En definitiva la sucesión de estos planos, hace una clara referencia de lo que observa el pobre burro, a lo largo de su travesía con el carro de hierba recorriendo todas las jaulas donde están los demás animales en cautiverio. No importa lo que se ve, solo cuenta como y quien lo ve.

⁶¹ Zunzunegui, Santos: *Robert Bresson*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2001. Pag. 153

El film comienza con los títulos sobreimpresos sobre una imagen aptica, que hace referencia a la tierra y el lodo. La música del piano acompaña la presentación, hasta que un sonido claro y constante, anticipa la imagen del protagonista y eje del film. Un burro grita al nacer y unos cencerros suenan fuertes. Por fundido pasamos a la imagen de Baltasar alimentándose de su madre, en un primer plano con referencia. Los cencerros siguen marcando el ritmo de la imagen.

El brazo de una niña entra a cuadro y acaricia la cabeza del burro. Es en este momento donde el plano se actualiza con mayor tamaño y incluye a los dos niños y al dueño del animal.

Por fundido se pasa a un plano general de los personajes humanos que corren junto a Baltasar, por un prado colina a bajo. Como vamos analizando, Robert Bresson, a lo largo de todo el film el director francés usara el fundido encadenado para pasar de escena a escena.

El plano del bautismo, en donde conocemos por primera vez el nombre del burro, comienza con un primer plano y se actualiza a plano general mediante un movimiento de cámara, cuando los niños y co-protagonistas del film, van tomando presencia relevante.

El ejemplo principal se da con la entrada de Marie, que sale de la escuela para asistir en el bautismo.

Por el contrario al fundido encadenado, que separa una escena con otra o una repetición reiterativa de una acción. El paso de plano a plano encadenados en mismo tiempo de la acción y que propongan acontecimientos diferentes, se establece por corte directo.

La secuencia continua con la entrada de Marie para finalizar el bautismo del burro y nueva mascota familiar. Nuevamente, por medio del fundido encadenado se pasa a la escena siguiente donde Baltasar, es llevado en plano general hacia el corral que lo contendrá. En primer instancia y más cercano al lente, el burro y en profundidad de campo el cuidador que lo guía.

Para dar una idea ilustrativa de la construcción interna del montaje de las escenas, tomaremos una secuencia corta del film. Cuando Baltasar trabaja como transporte de artículos de panadería.

La sucesión de planos y encuadres nos propone partir de un plano detalle de las manos del panadero cobrando y dejando las piezas de la mercadería en el buzón, pasar a un plano medio donde suena la corneta para avisar de su presencia y de la transacción finalizada. Luego

mediante un fundido encadenado se comienza de nuevo con un plano detalle de un buzón y el comienzo de otra negociación.

Por último, Bresson vuelve a usar el fundido encadenado para unir el exterior donde se vendía el pan, a la caja registradora en el interior de la panadería.

Vemos y dejamos en claro, que la utilización del fundido encadenado, está destinado a separar lugares o acciones repetitivas. Y también confirmamos con la descripción de las escenas anteriores, que el montaje interno de los planos y secuencias, siempre está encabezado con un plano detalle de alguna persona u objeto. El teórico francés Gilles Deleuze, establece un parámetro que establece y teoriza sobre la explicación de los planos detalles de manos en la filmografía de Bresson. Cuando Deleuze revisa *Un condenado a muerte se escapa*, establece como termino teórico el *tactisigno*⁶². Este término hará referencia al ver con las manos.

Podemos transpolar ese término hacia este film, ya que los personajes primero interactúan con sus manos en todos los planos detalles, antes de actualizarse por completo en la imagen. Esto nos obliga, como espectadores, a tener que ver de la misma forma que el personaje.

⁶² Deleuze, Gilles: *La imagen movimiento*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1984.

Nuestra mirada está guiada por las manos y planos detalles, antes que por sus rostros.

*Los gestos y las palabras no pueden constituir la substancia de una película de la misma manera que constituyen la substancia de una obra de teatro. Pero la substancia de una película puede ser esa... cosa o esas cosas que provocan los gestos y las palabras y que se dan de una manera oscura en tus modelos. Tu cámara las ve y las registra. Así se escapa a la reproducción fotográfica de actores actuando, y el cinematógrafo, escritura nueva, deviene al mismo tiempo método de descubrimiento.*⁶³

En la secuencia que desencadena con la brutal agresión por parte de Arnold con una silla de madera contra los dos burros, esta especificado el *tactisigno* como forma de ver. La secuencia comienza con un plano general de Baltasar y su compañero burro, mientras comen pasto. Luego de un corte directo, hay un primer plano amplio de Arnold que despierta de su terrible ensoñación donde es atormentado por no querer ser ejecutado por la guillotina. Hay un corte hacia un plano referencial de la luna. Luego, mediante un corte directo se vuelve al plano medio de Arnold, que se persigna antes de seguir durmiendo. Fundido a negro.

⁶³ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 55

Es en este punto donde el *tactisigno*, toma la fuerza de la vista y guía el recorrido de la acción en los siguientes planos. Se sale del fundido hacia un plano detalle de la mano de Arnold, que toma varios vasos de alcohol. Con un paneo de cámara, seguimos la mano de Arnold que toma una silla de madera.

Recién al subir la silla de madera hacia la altura de su cara, la cámara actualiza el plano para mostrarnos el rostro del personaje. La cámara sigue las acciones de la mano. El siguiente plano, está constituido por un general, donde Arnold corre a Baltasar y al otro burro para castigarlos con la silla. El castigo, queda por fuera de campo.

Un suspiro, un silencio, una palabra, una frase, un estrepito, una mano, tu modelo entero, su rostro, quieto, en movimiento, de perfil, de cara, una vista inmensa, un espacio restringido... Cada cosa exactamente en su lugar: tus únicos medios. ⁶⁴

Una de las escenas más interesantes, en cuanto a construcción narrativa y de montaje interno, es el rechazo de Marie. Un joven Jacques vuelve a su vida para cumplir con la propuesta de casamiento, que de niños le había realizado. La adolescente Marie lo rechaza justificándose

⁶⁴ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 32

mediante la explicación de que ya no hay amor en su corazón, debido a la dura vida que le toco recorrer.

La secuencia comienza con un plano detalle de una maquina de campo oxidada, en profundidad de campo, arriba un auto. Es de este vehículo de donde unos pies descienden, y el espectador presupone que es Jacques. Mediante un corte directo, se pasa a un primer plano abierto del rostro de Marie, que ya se encuentra hablando. Todos los cortes de la secuencia se darán de forma directa y sin fundidos. Desde el rostro de la muchacha, pasamos a un plano general de los dos chicos juntos en un banco de madera y con mucha vegetación en profundidad de campo. Recién en este punto, podemos tener una idea aproximada de donde espacialmente, se lleva a cabo la conversación.

Se vuelve al primer plano amplio de Marie, que es exactamente igual al anterior. Es acá donde se establece la relación de poder en la secuencia, ya que el joven Jacques, hasta este momento, solo pudo ser visto de espaldas.

Pasada más de media secuencia, se establece el contraplano de Marie, con un primer plano amplio de Jacques y su primer respuesta en imagen. Hasta ese momento al joven solo lo escuchábamos hablar. Este plano del

chico, tiene como característica principal, el corto tiempo de duración. Mediante un corte se vuelve a Marie y su repetido primer plano.

En la mitad de la charla y luego del último plano de Marie, se introduce un primer plano de Baltasar mientras come pasto. Un claro ejemplo de separación estilística, que claramente corresponde a otro lugar y tiempo. De fondo sigue la voz de Marie con su relato.

Desde el plano de Baltasar, se pasa al mismo primer plano amplio de Jacques, que responde las preguntas de Marie. Este plano es encadenado por corte directo con el primer plano en movimiento de personaje. Marie se levanta del asiento y se acomoda al plano, que ya tenía puesta la cámara. El personaje sigue al encuadre y no al revés.

El segundo encuadre en movimiento es guiado por Jacques, cuando hace que Marie se vuelva a sentar en el banco de madera. Durante todos los planos donde los personajes se encuentran en primer plano del encuadre, el fuera de campo está sugerido por pequeños sonidos de animales, viento y vegetación. Haciendo referencia a la profundidad de campo, podemos apreciar una clara difusión y confusión en la apreciación de claridad. Volvemos a los planos sin movimiento, con el

contraplano de Jacques donde esta vez Marie prosigue con la acción de la escena.

La secuencia termina con un primer plano amplio de Jacques, que ve como Marie se levanta del banco y camina hacia la casa que por primera vez se puede apreciar en profundidad del cuadro. Fundido encadenado con la siguiente secuencia.

Citamos esta secuencia, ya que ejemplifica con claridad los pocos planos que utiliza Bresson, para realizar una secuencia tan importante en el film. Son solo siete encuadres diferentes.

*Nada de fotografía bonita nada de imágenes bonitas, sino imágenes y fotografías necesarias.*⁶⁵

⁶⁵ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 72

CONCLUSIONES

Las conclusiones de este trabajo tendrán tres instancias fundamentales de realización.

En una primera parte, se hará un análisis comparativo de las películas y cuáles son sus fenómenos en común y en cuales se diferencian. Cuál es la finalidad de las escenas, que puedan ser equiparadas y si sus cualidades finales de relato son intercambiables o no.

En una segunda etapa, la comparación pasara por un análisis sobre las formas de trabajo de los directores, que realizaron los films estudiados. Cuáles son sus herramientas de creación, cuáles son sus finalidades y si sus narrativas se encuentran en la misma dirección.

Y en una tercera etapa, se confeccionaran conclusiones precisas y auto concluyentes. Tomando de partida el análisis de los films y por otro lado, la visión de las herramientas utilizadas por los directores.

Como primera medida en las conclusiones, trataremos de generar un careo entre los dos films analizados con anterioridad, para poder concluir el esquema de igualdad o diferencia que se pueda generar.

Tomemos dos escenas características de ambas películas, por el lado de *Sonatine* elegiremos la secuencia principal del film. Y por el lado de *Al azar Baltasar*, seleccionaremos la secuencia del circo. Las dos secuencias en principio tienen grandes similitudes estilísticas y temporales. Ambas están construida en base a la dilatación del tiempo de la narración, la escases de planos, encuadres en su mayoría cerrados y la utilización de las profundidades de cuadro de forma argumental.

En un análisis de características de mayor contenido específico, podemos notar la gran diferencia que distancia a los dos directores a lo largo de su filmografía. Si bien las herramientas de construcción son similares, hay una diferencia sustancial que nos sitúa en dos posiciones encontradas diferentes. Bresson utiliza todos sus recursos para centrar la mirada del espectador en un punto de vista determinado y específico, en el caso de *Al Azar Baltasar*, el personaje seleccionado es el burro. Siempre refiriéndonos a la escena del circo, donde Baltasar acarrea la paja que servirá de alimento a los otros animales.

Por el contrario, Kitano en la secuencia donde los mafiosos extorsionan al dueño de la casa de pachinko, la mirada esta construida de tal forma, que nunca queda centrado el interés genuino de quien mira y

que mira. Esto se puede apreciar, debido a que el conflicto de la secuencia no se establece hasta pasada la mitad, donde recién conocemos el rostro del alter ego de Murakawa y su negativa a pagar el soborno solicitado por los mafiosos.

La distorsión del eje de mirada y la falsedad del mismo en la película del director Japonés, le establece al espectador un problema de identificación central del personaje que lleva la acción y quien mira ese proceder narrativo.

En el otro lado opuesto, se encuentra Bresson, que brinda una clara marcación hacia el espectador, de a quien tiene que seguir con su atención. Quien mira y que ve.

La diferencia entre estas dos películas, no se limita a la creación de mirada. Analizando la construcción interna de algunas escenas, notamos una sustancial creación de ambientes internos o externos.

En la escena en el jardín de la casa de Marie, donde Jacques vuelve para proponerle casamiento, como se lo había prometido cuando ellos eran niños. Marie lo rechaza. En esta escena podemos apreciar una conjunción de planos y transiciones, que forman un núcleo íntimo y claustrofóbico, por más que el transcurrir de la escena sea en un ambiente

exterior tan amplio. Este fenómeno, Bresson lo logra por medio de una sucesión repetitiva de planos y secuencias de cuadros. Constan de planos generales, medios, cortos y primerísimos primeros planos. Todos son encadenado por medio de cortes directos. La utilización de un *lente teleobjetivo*⁶⁶ colocado en cámara, propone y favorece el borrado de la profundidad de campo. Estas cualidades convierte un espacio abierto en uno asfixiante. Siempre visto desde el ojo del espectador.

Por el contrario, Kitano utiliza el engaño de la profundidad de campo y la fragmentación espacial para des construir un ambiente determinado. Esto en principio hace que el espectador construya una forma de ver un determinado ámbito, que luego sera reconstruido por una nueva sucesión de planos.

Como podemos ver en la escena donde Murakawa habla con Nakamatsu en Okinawa, los planos que construyen esta secuencia, están determinados por diferentes tamaños, cualidades y forzados puntos de vista. En el comienzo de la secuencia vemos una asociación entre un plano medio cerrado entre Murukawa y un plano medio amplio de unas

⁶⁶ *Lente teleobjetivo*: Hace referencia a todo lente que posea en su diseño un grupo de lentes divergentes. Su aplicación o función, es la de obtener imágenes de objetos lejanos y comprimir la perspectiva .

bailarinas. La dirección de miradas nos propone esta cercana dirección de interpretación, pero en realidad, cuando hay una actualización espacial del lugar, podemos observar que entre el mafioso y las bailarinas hay una distancia excesiva.

Mediante estos recursos y con planos similares a los utilizados por Bresson, el director japonés nos ofrece otro resultado. Mediante el montaje, Kitano nos construye un espacio gigantesco y laberintico.

Apreciamos recursos similares pero como pudimos analizar, se implementan con diferentes finalidades. Lo que hace tan semejante a estos dos directores que se encuentran en puntos opuestos del mundo, es la utilización del tiempo del plano.

Para ir finalizando este análisis paralelo entre las escenas de los dos films estudiados en este trabajo, realizaremos una ultima comparación entre el final de *Al Azar Baltasar* y el de *Sonatine*.

Cuando comenzamos a observar los dos finales de los films, podemos conjeturar sin ninguna equivocación que presentan un patrón predeterminado y coincidente. Al ojo y el sentir del espectador, se le brindan una compleja y alteradora cualidad. Un montaje espaciado, tiempos de la narración lentos, una extrema duración de los planos, una

similitud estilística en la composición interna de los encuadres y una idea similar en lo que se refiere a la dramatización buscada de la escena.

Comenzando a realizar un análisis, podemos observar en primer medida, la muerte trágica de Baltasar mientras es obligado a transportar objetos de contrabando. El plano general que muestra la muerte del burro, pasa por la omisión de lo grotesco. Como el plano es tan amplio, lo único observable es que el burro se acuesta en la hierba. Si bien, la muerte es presente, lo trágico y morboso queda por fuera de la imagen.

En el film de Kitano, pasa algo similar con el suicidio de Murakawa. El último plano en el interior del auto nos muestra al mafioso con una sonrisa mientras apunta su pistola a su sien. El plano general si muestra el fogonazo y el sonido del disparo. Al igual que en Bresson, lo morboso y lo que posee un gusto dudoso, es quitado de la imagen.

Los recursos expresados anteriormente, son similares, al igual que la conclusión que deja en el espectador. Un final anunciado para los dos héroes desde el comienzo de los films. Es imposible imaginar otro final, ya que por medio del camino del héroe del western, la ley lógica marca un final de esas cualidades. Este fin establece dos ideas, la primera que los personajes serian incapaces de reinsertarse en un mundo al cual ya no

corresponden. Tanto Baltasar como Murakawa, corresponden a tiempos ya inexistentes. El pasado añorado.

También mencionaremos como última medida, que los dos films tienen una similitud mas antes de los títulos finales. Pero esta similitud esta expresada de formas diferentes. Una por omisión, la familia de Baltasar y por sobre todos Marie, y por el otro lado por presencia, Miyuki. El deseo de vuelta o el amor por el ser que regresa triunfante, no son ideas que se materializan en estos films. Por un lado Bresson nos escatima la mirada de los seres queridos de Baltasar que aguardan por su regreso, pero queda claro a lo largo del film, que esta posibilidad siempre estará presente en la conformación de los personajes como Marie. Por el contrario, Kitano nos revela un plano medio amplio de Miyuki esperando por su amor. Si bien, a lo largo de todo el film, la construcción de ese personaje nos revela que la posibilidad de una vida normal junto a Murakawa es imposible e inconcretable.

Marie y Miyuki jamás perderán la esperanza de reencontrar los gratos momentos vividos junto a sus seres queridos.

Como pudimos apreciar en los capítulos anteriores, los dos directores poseen cualidades técnicas/fílmicas similares. Pero solo la apariencia es

lo que une a estos dos realizadores. Podríamos nombrar los tiempos dilatados del ritmo con que transcurren los planos, pero en ambos casos la finalidad para la utilización de este recurso, da como conclusión dos formas estéticas y de construcción de mundo diferentes.

En el estilo de Bresson, los planos dilatados se asocian con la imposibilidad de los personajes a enfrentar los acontecimientos que los rodean. Esto es a lo que Paul Schrader hace referencia cuando cataloga, que Bresson posee un *estilo trascendental*. El vaciamiento realizado por el director en la mochila de lo posible de sus personajes, extiende la imposibilidad de la reacción. En otras palabras, podríamos conjeturar que el tiempo de los planos parte desde el interior de los personajes para agrupar y afectar al mundo que lo rodea.

La clave de estos personajes que transmiten su inmovilidad hacia el exterior y resinifican el proceso de construcción temporal, esta dado por las completan nulidad de la psicología interna.

Nada de psicología (de esa que solo descubre lo que puede explicar).⁶⁷

⁶⁷ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 65

Cuando se trata de realizar una comparación hacia la estética de Kitano, nos damos cuenta, que la temporalidad de sus planos funciona de forma inversa a la de Bresson. Los personajes del director japonés, nos proponen un mundo al cual ya no comprenden. Tienen cualidades en su construcción que los prepararon para afrontar determinados acontecimiento. El problema se establece cuando, los personajes son confrontados con situaciones para las cuales sus valores o construcciones psicológicas, no está adecuada para procesar.

Varios de los teóricos que hemos revisados en los capítulos anteriores, nos brindaron una palabra que resumía el actuar temporal de los films de Kitano, *Zen*. Pero para que exista la meditación, tiene que existir un personaje que la ejerza o se lo obligue a ejercerla. El mundo creado por Kitano, obliga a los personajes a reestructurar y revisar sus conocimientos antes de poder afrontar las situaciones que los rodean.

Es por esta razón que la reflexión o conjetura que podemos realizar, es que el mundo condiciona el ritmo interno de los protagonistas de los films. Es inversamente proporcional a lo que sucede con la construcción de las películas del cineasta francés.

*Los vacíos que sostienen el relato tanto pueden representar, a los ojos de la crítica, índice de una poética nihilista como reductos post-modernos de una sensibilidad zen.*⁶⁸

A lo largo de las dos películas analizadas pudimos observar, que los dos directores poseen una forma particular de utilizar los recursos espaciales. Por un lado, Bresson, configura los espacios de forma inconclusa a nivel arquitectónico. No se encuentran reconocimientos globales del espacio de la acción. El espacio se construye en relación a las necesidades del personaje que lo circunde. En el film *Al azar Baltasar*, el burro recorre un complejo, que con solo pocos elementos, como alfalfa, maderas y un fondo de tablas, nos brinda la información necesaria para que el espectador reconstruya, o crea reconstruir de forma mental un posible establo. También se incorpora la noción de *Tactisigno*, establecida por Deleuze. Las posibilidades de utilizar el tacto como la vista, para reconocer espacios, nos brinda la posibilidad de hacer útiles los lugares en función de las necesidades de o los personajes.

Con respecto al director japonés, podemos concluir que la utilización de la ruptura del eje y la función del *Gag*, son las principales cualidades

⁶⁸ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 95

del espacio. Los corrimientos y rupturas del eje establecen un espacio funcional a los caprichos de los personajes. Las imágenes solo muestran lo indispensable para el personaje que lo habita y van mutando en favor del propio desarrollo interno. En otras palabras, los espacios se construyen y se descubren a medida, que los protagonistas realizan el camino hacia la auto superación.

Otra forma de utilizar los espacios en el cine de Takeshi Kitano, es la forma del *Gag*. Durante el film el pendular entre la comedia, el drama y la violencia es constante y los espacios conllevan una parte central. El plano/contra-plano o el salto del eje, enfatizan la construcción del espacio y la del carácter a resaltar las emociones, que escasean en el accionar o la expresión facial de los personajes.

El propio estilo se transforma en gag. No quiere decirse que la comicidad del gag repose en una figura de estilo, sino que lo cómico es la figura de estilo en sí. Y la finta narrativa, la ausencia de reacción o la pasividad de el recurso de la imagen vuelta hacia sí misma. Pero sobre todo en el juego con los encadenamientos de causa-efecto propiciados por cada elipsis y por la oblicuidad de un punto de vista que se mantiene inesperadamente en la periferia⁶⁹.

⁶⁹ Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, editorial Catedra, 2006. Pag. 144

Tomemos para analizar, los efectos que producen las inacciones de los personajes en los dos films. Es conocido que Robert Bresson realiza sus películas con una escases de actores profesionales. Este procedimiento no es azaroso ni infundado, es una decisión estética de procedimiento artístico. Bresson sostiene que la falta de experiencia profesional de los actores amateur, que utiliza para representar sus personajes, le otorga una veracidad y realidad incapaz de ser alcanzada por otro método. Lo que se denomina *automatismo* por Deleuze.

Como paradigma esta Baltasar, que al ser un animal no actor profesional, la configuración de la emocionalidad o el accionar, se da de forma fría, distante y en bajas cantidades. Son las cualidades naturales de los no-actores, lo que le brindan el no accionar de forma dramática ante los acontecimiento que los circunden. Para aclarar los términos, lo escatimado de las reacciones y la expresividad de los protagonistas del film, se basan en la configuración del sistema Bresson.

Este sistema también es fuertemente anclado en el ritmo constructivo del montaje y también en el mundo de lo plástico, que maneja el director francés. La sucesión y construcción de sentidos, mediante la duración, la forma del encuadre y sus cortes directos, fortalecen el estilo plástico que

propone el *sistema* Bresson. También podemos especular que la utilización de fundidos encadenados, establecen una separación de secuencia o puntos dramáticos.

Robert Bresson, a pesar de seguir concediendo nominalmente al encadenado su significación convencional, de hecho se sirve de él como elemento estructural, a la vez rítmico y plástico, alcanzando así la libre aproximación de los cineastas del mundo.⁷⁰

Si ahora no centramos en Kitano, la primer diferencia que hay con el director francés, se apreciaría en la utilización de actores profesionales provenientes del teatro, la televisión o del mismo cine. Incluso el propio Kitano esta englobado dentro de esta categoría de actores profesionales, con larga trayectoria. La utilización de la inacción en el método Kitano, está determinado por una clara acción/reacción de la creación del personaje y no del actor. Las reacciones son parecidas pero no la construcción de base, como así tampoco el sistema que apoya esa configuración. Kitano prefiere realizar una inacción tomando la imposibilidad del entendimiento del personaje frente a una situación que nunca experimento y no sabe cómo resolver. Y por otro lado, también

⁷⁰ Burch, Noël: Praxis del cine, Madrid, España, Editorial Fundamentos, 1998. Pag. 51

afecta el continuo pendular de estados de ánimos y la creación estética del *Gag*.

*Modelo, Bello por todos los movimientos que no hace (que podría hacer)*⁷¹.

Para terminar, podemos cerrar con las conclusiones que nos dejan esta comparación realizada entre *Sonatine/Al azar Baltasar* y los métodos de creación que tienen tanto Bresson como Kitano.

Si bien en una primera comparación o visualización de los films, podemos apreciar algunas similitudes. A lo largo de este análisis pudimos llegar a la conclusión, de que si en la superficie o en los resultados son parecidos, los métodos por los que se obtienen son muy diferentes. Resultados similares, formas diferentes.

La forma de apreciar esto con claridad, está determinada por el tiempo. En Bresson, el tiempo está determinado por la acción. En cambio en Kitano el tiempo se aproxima a la reflexión. Al Zen.

En el cineasta francés, el accionar frente a los tiempo dilatados, esta centralizado en la incapacidad de la reacción física. Por el contrario en

⁷¹ Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007. Pag. 86

Kitano, la reacción se dilata al igual que el tiempo, ya que los personajes enfrentan situaciones que cuestionan sus configuraciones internas.

Por esta forma comparativa podemos comprender, que la similitud entre los dos cineastas no es injustificada, las finalidades estéticas son similares pero las metodologías y el objetivo son diferentes. Por un lado contamos con el complejo método Bresson, con sus cualidades de modelos, *tactisignos*, la incapacidad de reacción de los personajes por el vacío interno, los espacios imposibles de ser reconstruidos y el objetivo primordial del distanciamiento del espectador. Creación del espectador *voyeur*, ajeno y protegido de lo que ve.

Por la vereda de enfrente esta el director nipón, donde el vagabundeo, la ruptura de los puntos de vista, los actores profesionales de gran trayectoria, el continuo oscilar entre drama/comedia/violencia, la inacción de los personajes creada por el enfrentamiento de sus creencias con situaciones que se les oponen, el hacer visible lo grotesco o la muerte asistida, el redimir el camino del héroe con el suicidio y el objetivo de incluir al espectador en una distancia prudencial pero no ajena a la situación.

Cineastas diferentes, estilos diferentes, objetivos diferentes, elementos similares a la hora de construir sentido y mundo en sus films.

Luego de este análisis, se puede focalizar en dos respuestas. En primer lugar, la idea de que Kitano sacara una influencia de los films de Robert Bresson, es una conjetura imposible de comprobar mediante el análisis comparativo. Pero en segunda instancia, la idea de que los dos cineastas poseen cualidades similares, solo puede afirmarse, que las similitudes están dadas en el ámbito del estilo. Los objetivos y finalidades que persiguen los cineastas son completamente diferente, si bien en algunos márgenes se aproximan.

BIBLIOGRAFIA

- Aumont, Jacques: *Las teorías de los cineastas*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 2004.
- Bresson, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*, Madrid, España, Editorial Árdora, 2007.
- Deleuze, Gilles: *La imagen movimiento*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles: *La imagen tiempo*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1986.
- Junger, Ernst: *El libro del reloj de arena*, Barcelona, España, Editorial Tusquets, 1998.
- Miranda, Luis: *Takeshi Kitano*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2006.
- Nacache, Jacqueline: *El actor de cine*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 2006.
- Schrader, Paul: *El estilo trascendental en el cine de Ozu, Bresson, Dreyer*, Madrid, España, Editorial JC Clementine, 1999.

- Serrano, Raúl: *Nuevas tesis sobre Stanislavski*, Buenos Aires, Argentina, Editorial Atuel, 2004.
- Tarkovski, Andrei: *Esculpir en el tiempo*, Madrid, España, Editorial Rialp, 2005.
- Zunzunegui, Santos: *Robert Bresson*, Madrid, España, Editorial Cátedra, 2001.
- Kracauer, Siegfried: *De Caligari a Hitler*, Barcelona, España, Editorial Paidós, 1985.
- Bazin, Anfré: *¿Que es el cine?*, Madrid, España, Editorial Rialp, 2004.
- Burch, Noël: *Praxis del cine*, Madrid, España, Editorial Fundamentos, 1998.
- Eco, Umberto: *Como se hace una tesis*, Barcelona, España, Editorial Gedisa, 2001.

FILMOGRAFIA

- Bresson, Robert: *Au Hasard Balthazar*, Francia, Argos Films, 1966.
- Kitano, Takeshi: *Sonachine*, Japón, Ban Dai Entertainment Group, 1993.