



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

*"El estilo narrativo como búsqueda formal.
Análisis del discurso cinematográfico de Takeshi Kitano"*

TESIS

Que para obtener el título de:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación
Especialidad en Producción Audiovisual

Presenta:

JESSICA FERNANDA CONEJO MUÑOZ



Asesor: **Licenciado Marcos Enrique Márquez Pérez**

México, D.F., 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A las primeras estrellas de la tarde...

Para **Leticia, Fernando y Héctor Fernando,**

"GOD only knows what I'd be without you"

Gracias a:

Olivia, Araceli, Verónica, Arturo y más tíos:

Por cuidarme en las vacaciones. Por las noches de hogar.

Hermes, Claudia, Adriana, Raúl, Edgar, Erick, la Nena y demás primos:

Por ser mis compañeros de juego. Por ser mis compañeros en mi vida.

Josué y David "Masculino":

*"There were birds in the sky,
but I never saw them winging...till there was you"*

Marcos y Lourdes:

Por enseñarme a buscar sentidos
en las piedras, las estrellas y el espacio entre ellos.

Angélica C., Laura C. y Rolando Ch:

Por haber colaborado en la corrección de este trabajo.

Libertad y Tonalli:

Por mi lugar en la jardinera y en su corazón, por permanecer.

Erika y Alenadro:

Por las historias *frescas* de la "expla".
Sus principios, desarrollos y desenlaces.

The manic street teacher (que también le va a los PUMAS):

Por la sociedad UKtán y el King's, futboleras anónimas incluidas.

A la UNAM, FCPyS, Seminario de Periodismo,

la Biblioteca Central y las copias del Edificio "A":

Por las canciones de Timbiriche y su gente bien
(Pablo y la lotería, Iván, Natza, Carlitos, Octavio, Lili, Vik, Sergio, Armando y el ex CCP)

Más gente bien:

Rudo, Cursi (JyA), Uriel, Gabriel y los M/HJ.

A, y en memoria de (en mi mente durante la realización de este trabajo):

TK, JD, JB, PH, FCB, TG, MJ, MS y The Joker.

***"Quisiste que yo te enseñara
el placer de vivir y el placer del arte;
tal vez esté yo llamado a enseñarte
una cosa harto más hermosa:
el valor y la belleza del dolor.***

***Tu amigo que te quiere,
Oscar Wilde".***

Índice

Introducción	1
1. El tiempo en los relatos cinematográficos	6
1.1 El orden en los relatos cinematográficos.....	6
1.2 La duración en los relatos cinematográficos.....	33
1.3 La frecuencia en los relatos cinematográficos.....	56
2. Niveles narrativos	80
3. Modo narrativo	87
4. Voz Narrativa	118
5. El espacio en los relatos cinematográficos	143
5.1 El encuadre cinematográfico.....	145
5.2 Articulación espacial.....	146
5.2.1 Identidad espacial.....	148
5.2.2 Alteridad espacial.....	149
5.3 El sonido y la construcción de espacios.....	152
6. Kitano y el espacio fílmico	153
6.1 Sonatina.....	153
6.2 Fuegos artificiales.....	168
6.3 El capo.....	177
6.4 Muñecas.....	182
Conclusiones	195
Fuentes de consulta	204

Introducción

El cine cual medio de comunicación tiene como base un lenguaje con múltiples materias de la expresión (imágenes, ruidos, palabras, textos escritos y música¹). Este conjunto de componentes lo caracterizan y diversifican sus posibilidades discursivas y, por ende, interpretativas. Al dejar de ser, a lo largo de su historia, un mecanismo para retratar segmentos de la realidad visible y comenzar a explotar las cualidades de la ficción, ha devenido en una manifestación artística que ha sido analizada desde numerosos puntos de vista.

Una de sus principales cualidades radica en su potencial narrativo. Si se considera a una obra cinematográfica como un relato, será posible empatarla, en este sentido, con otros productos humanos que comparten este calificativo (relatos literarios, periodísticos, etc.). Por lo anterior, lo que le da significación como lenguaje independiente son sus particulares materias de expresión al funcionar en conjunto, inherentes al relato cinematográfico como unidad.

Es por lo anterior que la autora de este trabajo decidió, motivada en principio por un gusto personal, aproximarse a un grupo de relatos cinematográficos para intentar descifrar sus cualidades a partir de dichas materias de la expresión. Esto con el fin de proponer un ejercicio de crítica cinematográfica en donde se ponga en práctica una metodología de análisis precisa que arroje conclusiones que funjan como un sólido primer paso en el camino de investigaciones posteriores, que sean producto de la reflexión en torno al análisis.

Es preciso, como consecuencia, buscar en los componentes del lenguaje cinematográfico el sentido formal de las obras analizadas si se pretende efectuar un análisis sistemático del relato como discurso. El llevar a cabo la reconstrucción de una manifestación discursiva implica reconocer en ella marcas conscientes que le dan un matiz específico. Cuando este matiz es compartido por una serie de obras del mismo autor se convierte en parte de la estructura de un discurso que trasciende la singularidad de una obra para convertirse en un estilo particular de construcción estética.

Al ser el lenguaje la materia prima de los procesos de comunicación, es preciso estudiarlo para comprender e interpretar los fenómenos relacionados con esta capacidad humana. El lenguaje del medio cinematográfico es, así, el punto de partida para el estudio de sus manifestaciones consideradas como discursos; es decir, como fenómenos comunicativos.

¹ André Gaudreault y Francois Jost, *El relato cinematográfico*, España, Paidós, 1995, p. 57.

El relato o discurso narrativo puede ser analizado, por tanto, a partir de los componentes de su lenguaje propio. En este trabajo se consideran las diferentes materias de la expresión cinematográfica como pilares de la actividad significativa llevada a cabo por un autor (emisor), principalmente reflejada en el tratamiento del tiempo y el espacio cinematográficos, entre otras categorías de observación. El análisis de la selección, organización y expresión de los componentes que integrarán el sentido formal del discurso narrativo contribuirá, por lo tanto, a develar una deliberada utilización del lenguaje para construir un estilo: un habla cinematográfica con valores estéticos específicos.

El estilo que se pretende analizar aquí es el del cineasta japonés Takeshi Kitano, quien se ha convertido en los últimos años en un director con fama mundial tras obtener en 1997 un León de Oro en el Festival de Venecia por su cinta: *Fuegos artificiales*. Takeshi Kitano nació en Japón en 1947, se ha dedicado la mayor parte de su carrera a la comedia y, sobre todo, a la televisión; ha escrito varios libros y además de actor es pintor, poeta y diseña juegos de video. Sin embargo, este trabajo estará enfocado en su faceta como cineasta y, más concretamente, en su cine de yakuza. Como director ha realizado catorce largometrajes y un cortometraje, en los cuales también ha fungido como editor, con excepción de *Violent cop* (su primer filme en 1989); ha actuado en más de cuarenta producciones entre cine y televisión; guionista de diecinueve proyectos, ha sido merecedor de alrededor de cuarenta y tres premios internacionales y veintinueve nominaciones.

Para este estudio, se han seleccionado de entre sus obras los siguientes cuatro filmes:

- *Sonatina (1993)*.
- *Fuegos artificiales (1997)*.
- *El capo (2000)*.
- *Muñecas (2002)*.

Estas cuatro películas han sido elegidas porque se considera que en ellas se consolida el estilo fílmico del autor en esta etapa de su actividad creadora. Si bien sus marcas narrativas empiezan a hacerse presentes desde sus primeros trabajos, es en la muestra seleccionada donde se conjugan diversos elementos que configuran su reconocimiento internacional gracias al tratamiento que da al mundo de los yakuza (mafia japonesa). Uno de los objetivos de este trabajo es acentuar las cualidades y componentes en común existentes en estas cuatro cintas que ubican la "poética de la violencia" que se le adjudica, no en la temática de los filmes, sino en su construcción formal.

Tal como ocurre con la fama de las películas de Kitano, la mayoría de los *análisis* cinematográficos en México están basados en la dimensión anecdótica del relato; es decir, en *lo que se cuenta*, no en *cómo se cuenta*, y a partir de ello se efectúa la "crítica" de una película. Sin embargo, esta investigación parte de la necesidad de estudiar el *cómo* y la manera en que se relaciona con el *qué*. Lo anterior es gracias a que esta dimensión formal es lo que distingue a cada uno de los relatos. Asimismo, ya que se considera que es a través del producto como se accede al tema, es preciso enfrentarse al fenómeno narrativo desde un punto de vista estructural para desentrañar sus significados más íntimos y expresivos.

El reto de reconocer y apreciar las significaciones más trascendentes; es decir, aquellas que superan la singularidad del objeto para integrar la dimensión estilística en la narrativa de un autor es de gran valía para poner a prueba la capacidad analítica y crítica de quien se halla en camino de investigar y divulgar con bases teóricas sólidas, las posibilidades artísticas puestas de manifiesto del lenguaje del cine como medio de comunicación.

La narratología es una disciplina cuyo objetivo es el estudio del relato, encaminada inicialmente hacia el análisis del discurso literario, inaugurada por Gérard Genette. Sin embargo, investigadores de otras disciplinas la han aplicado a otros lenguajes. Tal es el caso de André Gaudreault y Francois Jost, quienes con su trabajo *El relato cinematográfico*, realizaron una contribución al análisis fílmico en su carácter modal; es decir, un tratado "ante todo de las formas de expresión según el soporte con que se narra: formas de la manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.) y, entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista".²

Es así como se considera a todo filme, no como una historia, ni como una narración, sino como un relato. Genette explica lo que para él significan estos conceptos, los cuales son la base de la metodología: "*historia*" [es] el significado o contenido narrativo, *relato*...al significante, enunciado o texto narrativo mismo y *narración* al acto narrativo productor, y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce".³

Por lo tanto, según el carácter modal del análisis, cada cinta como relato propondrá un sentido formal según se interrelacionen las diversas fuerzas significantes (tiempo, espacio, imagen, sonido...), en función de un estilo particular de discurso narrativo, relacionado principalmente con la manera en que un director se enfrenta a una serie de hechos (historia) para crear un relato.

² André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 20.

³ Gérard Genette, *Figuras III*, España, Lumen, 1989, p. 83.

La construcción formal de las obras de Kitano se estructura desde *Sonatina* hasta *Muñecas* en una especie de exploración constante de una serie de armazones de diversos componentes que logran configurar marcas estilísticas trascendentes, que consiguen impregnar las diferentes secuencias de los filmes de la presencia de un autor (realizador) que emite mensajes estructurales convertidos finalmente en los valores estéticos de su obra. Esto conlleva que la percepción en conjunto de estas producciones, más que una suma de creaciones individuales, revelen una manera personal de hacer cine.

Los elementos de esa "manera personal" que serán estudiados aquí son:

- La evolución de la dinámica temporal hacia un tratamiento no cronológico, así como los mecanismos de significación de esta construcción del tiempo.
- La función de la isocronía⁴ en el montaje y su papel en la construcción estructural de sentido discursivo y emotivo.
- La trascendencia del carácter iterativo⁵ de las imágenes y las acciones más allá del filme: hacia la construcción de su significación estilística.
- El contraste entre la focalización externa⁶ en la esfera del tratamiento de la información y la presencia de la instancia narrativa⁷ como organizadora de las imágenes y los sonidos.
- El protagonismo del espacio fuera de campo y los mecanismos de significación de la articulación espacial dentro del estatismo de la cámara y las atmósferas de inacción.

La percepción de Kitano sobre el arte, el cine y su propio trabajo ha quedado plasmada en sus tres últimas cintas: *Takeshi's* (2005), *Gloria al cineasta* (2007) y *Aquiles y la tortuga* (2008); no obstante, tal como lo señaló en una entrevista realizada en 2004, para él su actividad artística se resume en lo siguiente: "Después de todo, hace ya más de cien años que se inventó el cine y muchas cosas han sido expresadas de muy diferentes formas por muchos cineastas. Me gustaría pensar que, en la misma medida que la expresión cinematográfica evoluciona, también la capacidad del espectador para imaginar ha evolucionado, la imaginación para predecir lo que sucederá después de ver una cierta imagen. Y me gustaría confiar en la habilidad de mi público

⁴ Cualidad del producto narrativo en que un fragmento del relato tiene la misma duración que su correspondiente fragmento de historia; es decir, sin efectos de ritmo o variaciones de velocidad (elipsis, pausas, etc.).

⁵ "En que una sola emisión narrativa asume varios casos juntos del mismo acontecimiento", véase Gérard Genette, op. cit., p. 175.

⁶ En que el personaje "actúa ante nosotros sin que en ningún momento se nos permita conocer sus pensamientos ni sus sentimientos", ibid., p. 245.

⁷ Nombre que se le dará aquí a lo que se consideraría comúnmente el "narrador" del relato, no así el autor in facto.

para leer lo que no es totalmente explicado o ilustrado en la imagen, algo que sucede en el espacio *off* de la pantalla. No quiero gobernar al público explicándole todo. Me gustaría dejar espacio para que usen su imaginación y lean lo que no está totalmente dicho”⁸.

En este análisis se plasmará un atrevimiento a llenar ese espacio detrás y entre las imágenes con el fin último de proponer un análisis del discurso de Takeshi Kitano con base en el funcionamiento de los mecanismos formales que configuran su sistema estilístico de construcción de significado estructural cinematográfico.

La formación adquirida en la Universidad Nacional Autónoma de México, concretamente en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales contribuyó a despertar el interés de la autora de este trabajo en los fenómenos artísticos como actos de comunicación y sus múltiples y ricos niveles de significación. Algunas cualidades como la observación atenta y la sensibilidad estética fueron alimentadas profundamente por sesiones de aprendizaje y retroalimentación tanto con profesores como con compañeros de estudio.

Asimismo, la materialización de este primer avance en la vía de la investigación ha sido posible, especialmente, gracias a las reuniones de trabajo que sobre narratología se impartieron en el Seminario de Periodismo de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, dirigido por María de Lourdes Romero Álvarez, y del cual el asesor de esta investigación, Marcos Enrique Márquez Pérez, es miembro activo.

⁸ Entrevista a Takeshi Kitano. Publicada en Luis Miranda, *Takeshi Kitano*, España, Cátedra, 2003, p. 418.

1. El tiempo en los relatos cinematográficos

El tiempo es una de las categorías de análisis del relato, a partir de la cual se revela la relación que tiene el tiempo de la historia que se cuenta con el tiempo propio del relato o discurso⁹. El tiempo narrativo es de vital importancia para la expresión cinematográfica, la cual es "particularmente proclive a amontonar una gran variedad de discursos, una gran variedad de puntos de vista, que pueden, eventualmente, entrelazarse."¹⁰

Además, la categoría temporal está dividida en tres rubros con diversas variaciones posibles: orden, duración y frecuencia.

1.1 El orden en los relatos cinematográficos

El orden, como subcategoría de análisis, se refiere a la sucesión de los acontecimientos en la diégesis, enfrentada a la sucesión de acontecimientos como se supone tuvieron lugar en la historia, para lo que el cine cuenta con una gran cantidad de medios de significación temporal, y emplea las construcciones discursivas correspondientes. En el caso del cine de Takeshi Kitano puede percibirse una especie de evolución en cuanto a la forma de construir temporalmente sus relatos, en especial en cuanto al orden de los mismos. Es decir, desde *Sonatina* (1993) hasta *Muñecas* (2002), aparecen cambios muy contundentes que culminan en un relato que definitivamente no mantiene el mismo orden cronológico que poseen los hechos de las historias que narra: "anécdotas minadas, mostradas por fragmentos, sin orden digital-cronológico"¹¹

Sonatina es una cinta en que, de manera general, las acciones son narradas en el orden en que, por deducción, ocurrieron en la "historia". Y, aunque tanto los sueños como los recuerdos, considerados como distintos niveles narrativos, se distinguen del nivel primario del relato por su armazón formal (variaciones en la duración del tiempo, estructura del sonido, etc.), no puede afirmarse que, tal como sucede en *Muñecas*, los niveles metadieгéticos o anacronías son la constante del discurso temporal.

Hacia 1997, en *Fuegos artificiales* el discurso temporal del autor japonés se ha vuelto menos claro. La película comienza con imágenes que bien pueden calificarse como "acronías"¹², mientras que también funcionarían como anticipos de índole dramática. Las pinturas que aparecen

⁹ Ibid., p. 85.

¹⁰ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit. p. 62.

¹¹ Jorge Ayala Blanco, *El cine actual. Palabras Clave*, México, Océano, 2005, p. 121.

¹² Fragmentos del relato que carecen de referente temporal.

inicialmente mientras son mostrados los créditos del filme jamás logran encajar en ningún punto de referencia respecto al nivel primario del relato (Fig. 1-4); sin embargo, en el transcurso de la cinta pueden relacionarse temáticamente con los cuadros de Horibe, el policía que ha quedado parálítico (Fig. 103-105). En este sentido, cobran extrema importancia dramática si se considera que en estas series de planos cercanos se resume la emotividad que impregna toda la cadena de sucesos.



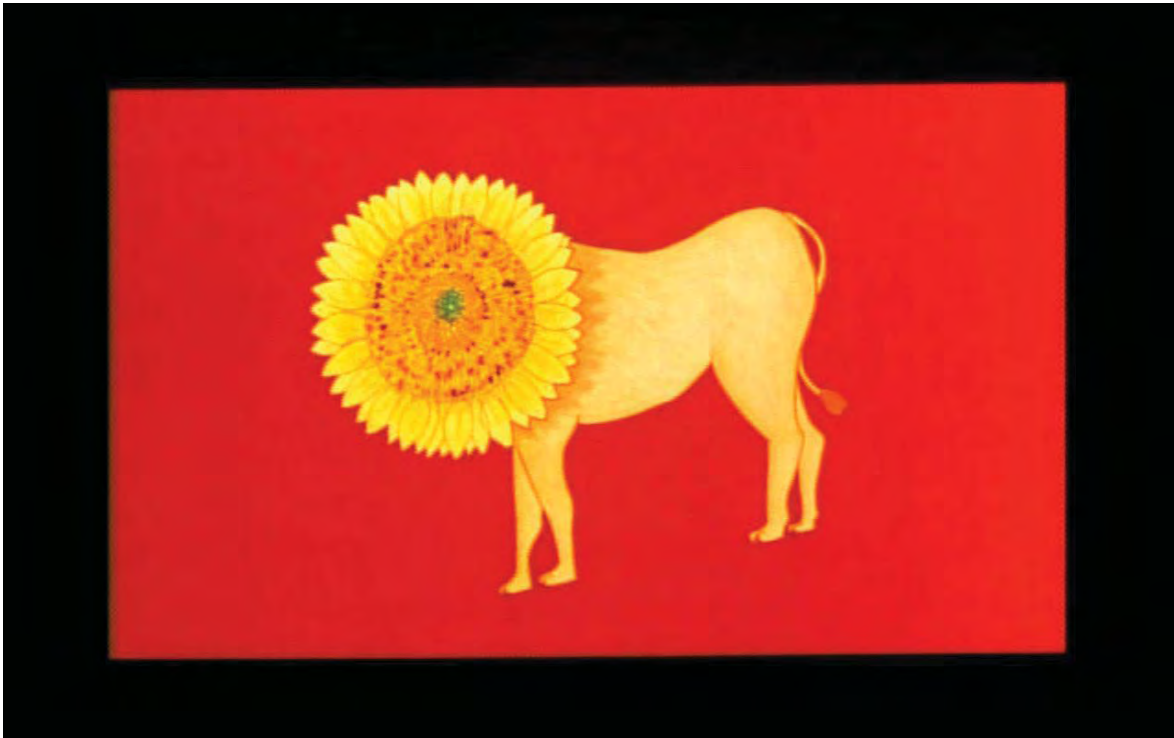
1



2



3



4

La utilización formal de las imágenes aisladas sin referente alguno dan cuenta de una búsqueda del autor por resaltar su propia importancia dentro de la narración, lo cual se analizará en otro apartado.

En *Fuegos artificiales* se encuentran, asimismo, más conjuntos de segmentos sin ningún indicio de anclaje temporal, gracias a la unión poco convencional entre planos que está presente de manera constante en la filmografía de Kitano. Otra manipulación evidente en este sentido se manifiesta en la serie de escenas en que se narra cómo Nishi "vacía su revólver" sobre un cadáver tras perseguir a un hombre en una especie de centro comercial, ya que cuando se observan por primera vez resulta imposible detectar si se trata de anticipaciones, recuerdos o eventos paralelos; y cuando ya se ha reconstruido la dinámica del montaje se revela una relación muy particular entre planos que deviene en una sucesión de pensamientos, anticipaciones o remembranzas del protagonista, presentados de manera completamente fragmentada y sin precisar su ubicación precisa respecto al nivel primario del relato. Esta serie de escenas pareciera protagonizar un eje narrativo paralelo con su propia dinámica, ya que los sucesos relatados transcurren con cierta independencia durante la mayor parte del relato marco (Fig. 5-9).



5



6



7



8



9

Su estructura manifiesta una búsqueda formal en cuanto a la construcción del tiempo en su relación con el efecto emocional del hecho mismo de ejercitar la memoria por parte del personaje. Los primeros fragmentos aparecen con un ambiente sonoro que contrasta con el del primer nivel narrativo al mostrarse silentes y vacíos, incluso llegan a presentar distinta *duración* del tiempo. No es sino hasta el fragmento final de este relato metadieгético que existe "sonido directo" y continuidad temporal que resulta compatible con el estilo de audiovisualización correspondiente al primer nivel narrativo.

Las pequeñas inserciones en que puede visualizarse la escena en el centro comercial mencionada, como se ha dicho, aparecen diseminadas en trozos que finalmente logran armarse hasta la última vez que se muestra dentro del relato la escena íntegra en que Nishi mata al individuo que acabó también, de cierta manera, con la vida de uno de sus compañeros. Continuamente este hecho es "citado" dentro de la película, o más bien, sugerido por Nakamura, el policía que finalmente acorrala al protagonista antes de suicidarse, que también estuvo presente en dicha serie de hechos transcurridos en el centro comercial. Sin embargo, los fragmentos de la anacronía no se muestran como imágenes seleccionadas intencionalmente por la memoria de uno u otro personaje, sino como un eje temporal con su propia lógica que más que *marcar* las imágenes como recuerdos, las exhibe como manifestación de la instancia narrativa.

Lo anterior ocurre, en parte, gracias a la propiedad del cine de relatar *siempre ya*, en un primer nivel. En un filme es posible que la presencia de una instancia discursiva sea prácticamente imperceptible gracias a las potencialidades de la imagen: "la película es muy distinta de la novela en la medida en que puede *mostrar* las acciones sin *decirlas*...la instancia discursiva aparece menos clara que en el relato escrito. Los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos"¹³. Por ello pueden aparecer *recuerdos* sin marca, mientras que en literatura el sello de quien evoca es más inteligible. La manipulación de estas imágenes *sin marcar* y su presentación obediente a una lógica propia del relato devienen, sin embargo y justamente, en un indicio del papel de la instancia narrativa como quien organiza y *muestra* las acciones.

Puede concluirse que Kitano se aventura a construir una narración fragmentada, en que la anacronía se halla repartida a lo largo del relato, como si hiciese una comparación con la presencia intermitente de los recuerdos en el pensamiento humano; es decir, los acontecimientos que resultaron cruciales en la vida interna del personaje, dados a conocer tanto con palabras como con imágenes, no adquieren relevancia emocional por la posible comunicación entre personaje y espectador a nivel psicológico, sino a nivel material (formal) por su papel, igualmente crucial, en la propia estructura de la narración. Por tanto, el problema dramático fue resuelto cinematográficamente: "el tópico ya no es la situación narrada sino la imagen misma con sus marcas...el sentido está en el sistema"¹⁴

Probablemente se podría afirmar que la cinta total es un rompecabezas temporal, como ocurre tal vez con *Muñecas*, pero la existencia e interrelación de y entre dos niveles narrativos principales: el relato primario, y el relato metadieético constituido por la anacronía del centro comercial repartida parcialmente a lo largo del relato marco, da cuenta de la presencia del tiempo como figura: "la voluntad de quebrar el tiempo de la acción para introducir el tiempo, a secas"¹⁵

También en *Fuegos artificiales* es más claro que, por encima de la aparente "cronología" de los acontecimientos, sobresale la falta de seguimiento de las acciones. La fragmentación de los hechos sucesivos en pequeñas porciones temporales, en que las transiciones nunca son mostradas evita que exista, de hecho, la sensación de "continuidad" que se relaciona con el orden cronológico de los sucesos. Esta relación entre el orden y la duración temporales será analizada con más profundidad en el apartado siguiente.

¹³ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 47.

¹⁴ Luis Miranda, op. cit., pp. 82 y 105.

¹⁵ Ibid., p. 129.

Finalmente, antes de *Muñecas*, ya en *El capo* (2000) Kitano comienza su relato "in medias res", o bien, en una parte intermedia de la historia. La imagen de Aniki (Yamamoto) que aparece en pantalla en cierta locación americana, así como su trayecto en búsqueda de su hermano menor, preceden a la narración que explica las causas de su partida de Japón. Esta serie de escenas que forman una analepsis, prefiguran el sello de estilo que le impregna el director, ya con mucha más fuerza en *Muñecas*, a sus grandes anacronías. El sello de estilo referido reside en la falta de indicios que permitan interpretar con certeza si el cuerpo de imágenes pretende construir una audiovisualización del relato secundario que representaría una memoria del personaje, o bien, una manifestación de la instancia narrativa como organizadora del relato, quien emitiría la información en estos casos.

Dentro de la misma lógica, casi no se utilizan recursos audiovisuales para marcar plásticamente a las anacronías como tales. Existen casos singulares en que la relación imagen-sonido se conjunta para ofrecer al espectador la información necesaria para interpretar ciertos planos como recuerdos o fantasías, como cuando la continuidad del sonido (ya sean ruidos o música) se enfrenta con cuadros ya mostrados, o bien, con prolongaciones de instantes que alargan el tiempo del relato distorsionando la textura previa. No obstante, la peculiaridad que distingue el discurso temporal del cineasta en relación con lo anterior, es la narración hecha de forma "impersonal", en que la sucesión de imágenes pareciese completamente independiente a la voluntad de los personajes, a pesar de que bien pudiesen constituir dobles relatos: "el relato no anticipa (o evoca) hechos sino imágenes literales y *sin marcar*".¹⁶

En *Muñecas* (2002), como si diese continuidad a lo ejercitado ya en *Fuegos artificiales*, Takeshi Kitano organiza un relato de manera completamente discontinua en cuanto al orden temporal. Para ejemplificar esto, en los siguientes listados se muestra el orden de los sucesos en el relato principal, frente al orden de los sucesos como se infiere fueron ocurriendo en la historia, en un fragmento de la cinta.

Orden en el relato:

1. Matsumoto y Sawako caminan atados con una cuerda roja
2. Los compañeros de Matsumoto hablan sobre la boda de éste con la hija del presidente de la compañía, que está a punto de llevarse a cabo
3. Los padres de Matsumoto intentan convencerlo de que deje a Sawako

¹⁶ Ibid., p. 201.

4. Matsumoto y Sawako están en un lugar consumiendo una bebida
5. Sawako está tendida en la cama después de intentar suicidarse
6. Sawako ingresa a un hospital
7. Los padres de Matsumoto se disculpan con los padres de Sawako por el rompimiento de su hijo
8. Matsumoto recoge a Sawako del hospital

Orden en la historia:

1. Matsumoto y Sawako están en un lugar consumiendo una bebida
2. Los padres de Matsumoto intentan convencerlo de que deje a Sawako
3. Los padres de Matsumoto se disculpan con los padres de Sawako por el rompimiento de su hijo
4. Sawako está tendida en la cama después de intentar suicidarse
5. Sawako ingresa a un hospital
6. Los compañeros de Matsumoto hablan sobre la boda de éste con la hija del presidente de la compañía, que está a punto de llevarse a cabo
7. Matsumoto recoge a Sawako del hospital
8. Matsumoto y Sawako caminan atados con una cuerda roja

El tiempo de los relatos se diferencia enormemente del tiempo de las historias; el orden secuencial de los acontecimientos en la película presenta una gran cantidad de variaciones respecto al orden en que, supuestamente ocurrieron. Por ejemplo, la primera secuencia del relato principal de la cinta de Kitano, comienza con el curso que siguen los "pordioseros atados" (Fig. 10), mientras que, a continuación, se explican las causas que condujeron a este estado de los personajes. Por lo anterior, podría considerarse que adopta la práctica del comienzo "in medias res", ya ejercitada en *El capo* anticipando "acontecimientos que corresponderían a un momento ya avanzado de la historia contada"¹⁷. Dicha consideración se extiende a las otras dos unidades o relatos que conforman *Muñecas*, una protagonizada por el jefe yakuza y la otra por la estrella pop.

¹⁷ Lourdes Romero Álvarez, *El relato periodístico: entre la ficción y la realidad (Análisis narratológico)*, Tesis de Doctorado, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1995, p. 275.



10

El filme de 2002, *Muñecas*, está construido con base en anacronías (discordancia entre el orden de la historia y el del relato¹⁸), que precisan una consideración especial si se pretende realizar una lectura analítica de la narración. Asimismo, dichas anacronías van acompañadas de determinados "indicios" cuyo tratamiento permite leer el planteamiento temporal del director en esta obra.

Recuérdese que Genette establece dos tipos de anacronías:

- **Analepsis:** Mención posterior de un acontecimiento que ha ocurrido en el pasado, respecto al punto en que se desarrolla el relato en ese instante.
- **Prolepsis:** Avance de un acontecimiento que aún no ha ocurrido, respecto al momento en que se ubica el relato.

Por ejemplo, la primera escena de *Muñecas* en que se introduce el relato sobre los "pordioseros atados" da a conocer un momento posterior al inicio de la *historia* de esos personajes; así, las siguientes secuencias en que se relatan acontecimientos anteriores a ese momento, constituyen una serie de *analepsis*.

¹⁸ Gérard Genette, op. cit., pp. 91-92.

La analepsis constituida por la pretendida boda de Matsumoto contiene en sí misma varias analepsis más, que son los sucesos restantes del listado anterior sobre los hechos narrados en el relato. En este caso específico, existen indicadores que permiten aseverar que, a diferencia de la boda, se tratan de recuerdos de Matsumoto. Lo más notable es el audio continuo del diálogo entre este último y su madre, mientras la imagen va dando saltos (Fig.11-12). Sin embargo, estas complejidades pueden ser explicadas con más claridad si se relacionan estas anacronías con la focalización de dicho fragmento del relato, lo cual se estudiará más adelante.





12

Con este hecho se pone de manifiesto la afirmación de que “una de las funciones del relato es la de transformar un tiempo en otro tiempo”¹⁹.

Toda anacronía tiene un *alcance* y una *amplitud*, mismas que no necesariamente implican su aclaración explícita dentro del relato. El término *alcance* se refiere a la distancia temporal a la que se halla el inicio de la anacronía del punto en que el relato se interrumpe para darle lugar. Mientras que la *amplitud* es la duración de historia que se presenta en cada analepsis o prolepsis.²⁰

En el caso de este pequeño fragmento de la cinta (desde la primera aparición de los pordioseros hasta que Matsumoto se lleva a Sawako del hospital), queda claro que pueden existir diferentes combinaciones entre el alcance y la amplitud de las anacronías. En este ejemplo, la analepsis con mayor amplitud es la boda de Matsumoto que, al mismo tiempo, al ser la más “reciente”, tiene menor alcance.

Más adelante se observa que las prolepsis en *Muñecas* se caracterizan por tener una amplitud muy pequeña, lo que también es una constante en el resto de las cintas estudiadas (tanto en *Takeshis'* -2005-, como en *Gloria al cineasta* -2007-, la aparición de prolepsis de escasos

¹⁹ Ibid., p. 89.

²⁰ Ibid. p. 103.

segundos de duración es una práctica realizada sistemáticamente aun al ser cintas cómicas). Por ejemplo, en la escena en que Matsumoto sale en su coche a buscar a su amigo es introducida una prolepsis (donde se ve el mismo auto) que tiene una brevísima duración, para regresar inmediatamente al momento en que el relato se ha interrumpido (Fig.13-14). Este tipo de inserciones rompen con la aparente linealidad que ha seguido el relato a partir de que Sawako es llevada del hospital; la narración parece recordarle al espectador que el tiempo que observa no es un fragmento del *presente*, sino una parcela de la gran anacronía en que, a su vez, se inserta; y que, todo este cuerpo de imágenes son organizadas y manipuladas por un agente extradiegético. Nuevamente, se representa al tiempo en sí mismo, al hacer alusión a su carácter relativo y creado a partir de un determinado discurso narrativo: sigue la lógica de una diégesis específica, un relato con sus propias reglas.





14

El relato que sirve de referencia como marco de las anacronías, es denominado *relato primario*²¹; sin embargo, una anacronía puede convertirse, a su vez, en *relato primario* (marco) de un segundo relato (metadieético) que se insertara en ella como una especie de tercer nivel. Dicho procedimiento también se erige como una característica del discurso narrativo de Takeshi Kitano en *Muñecas*, que engloba tres grandes relatos que ocupan a la vez el papel de primarios y de secundarios relativamente en diferentes momentos de la narración: los pordioseros atados, el jefe yakuza y su novia, y la estrella pop y su fan.

Podría incluso afirmarse que el relato encabezado por los pordioseros atados expresa, más que cierto conjunto de acciones, el paso del tiempo, al dar unidad temporal y espacial a toda la película. Ya que es durante las diferentes analepsis donde ocurren realmente las acciones que dibujan la línea argumental; en los relatos en que se insertan se muestran, o bien, los sucesos climáticos (que son siempre muy cortos), o las consecuencias de lo contado durante las anacronías.

Tras introducir una base analítica en torno a la importancia de la construcción temporal en la totalidad del discurso cinematográfico de Kitano, es posible continuar la reconstrucción del montaje de *Muñecas* para obtener conclusiones más contundentes en cuanto a la mencionada

²¹ Id.

evolución en este terreno. De vuelta a *Muñecas*, cuando se ha explicado lo que ocurrió antes de que Sawako y Matsumoto caminaran atados y se alcanza el momento en que inicia el relato sobre la historia de estos personajes, la cinta se halla casi a la mitad de su duración y, realmente, en el relato principal (primer nivel narrativo) no ha ocurrido nada. Las acciones se han llevado a cabo, hasta esta parte del filme, dentro de las anacronías, lo que refuerza la idea de que el relato principal tiene la función de representar o indicar el curso del tiempo del relato.

Existen tres tipos de analepsis: externa, interna y mixta.

Analepsis externa: Es aquella cuya amplitud total se mantiene fuera del relato primero.

Analepsis interna: Es aquella cuya amplitud total se mantiene dentro del relato primero.

Analepsis mixta: Es aquella cuya amplitud abarca tanto una temporalidad externa, como una interna en relación al relato primero.

En este sentido, todas las analepsis mostradas en *Muñecas* son externas, ya que son anteriores al punto de partida del relato correspondiente (el paseo de los pordioseros atados). Esto repercute en la transmisión emotiva de la impotencia de estos dos personajes ante los sucesos que les rodean, ya que se ha revelado primero la consecuencia. Este hecho constituye una muestra a gran escala (forma trascendente) de lo analizado previamente.

Mientras que se han trazado ejemplos del camino del director para construir sus escenas temporalmente típicas, en pequeños fragmentos de diversas cintas, resaltando la dinámica originada a raíz de las "consecuencias" como imágenes con valor metafórico o vertical y sus efectos emocionales, el caso de *Muñecas* representaría como construcción unitaria un filme no sólo congruente con lo que el autor ha consolidado en sus anteriores realizaciones, sino que manifiesta su "habla" temporal en una máxima expresión. Podría afirmarse que *Muñecas* es un relato cuya base es la consecuencia (desde su despunte ya ha sido vencida cualquier tipo de resistencia).

Lo anterior quiere decir que esta cinta filmada en 2002 está construida con sustento en estados terminados, sobre imágenes de éstos con significado unitario e individual, de donde el único residuo que puede obtenerse es el tiempo mismo. La imposibilidad de resolución, de corrección (la narración de acontecimientos anteriores sólo desemboca una vez más en las inapelables consecuencias) tiene como causa la misma línea que divide a la vida de la muerte: la línea del tiempo. Tan delgada como las veloces prolepsis que refuerzan lo inmutable de los hechos: su matiz temporal; o bien, el "presente" (consecuencia) de la realidad figurada como única condición infranqueable, a la cual se enfrentan los personajes.

Ahora bien, tras aparecer la consecuencia, lo siguiente es una serie de analepsis del tipo *completivo*, ya que “comprenden los segmentos retrospectivos que vienen a llenar después una laguna anterior del relato, que se organiza así mediante omisiones provisionales y reparaciones más o menos tardías, según una lógica narrativa parcialmente independiente del transcurso del tiempo”²². Es decir, lo que sucede a la presentación de los pordioseros atados es la explicación de los hechos que suscitaron la situación que comienza dicho relato, con trascendencia a nivel formal, en función de los objetivos de la narración.

Lo anterior no significa que todas las analepsis en la cinta cumplan esta misma función, ya que cada una es empleada con un objetivo significativo distinto, que depende del momento de su aparición, de su amplitud y su alcance, entre otras cualidades. Pero, al menos las del primer segmento de la película, muestran lo que debió suceder para llenar los huecos informativos generados en un principio.

Toda anacronía se presenta como un relato *subordinado* al relato en que se introduce²³; en este sentido, la boda de Matsumoto, por ejemplo, sería un segundo relato dentro del primero que el director presenta en la figura de los pordioseros atados. Este patrón se presenta a lo largo de la cinta, por lo que las anacronías (más específicamente, las analepsis) adquieren una función más que completiva; es decir, muchas veces son más importantes los relatos secundarios que constituyen, en relación con los hechos que sí observan un orden cronológico. Algo parecido sucede en *El capo*, en que la analepsis que describe los últimos sucesos de la vida de Aniki en Japón, más que “llenar huecos” en el relato previo que abre la cinta, tiene el mismo peso, tanto informativo como dramático. Si bien las analepsis mencionadas no dejan de ser teóricamente “completivas”, no parecen compensar información evitada en el relato primario con fines sorprendidos, más bien funcionan como parte inherente de la forma narrativa, como recurso temporal empleado para construir planteamientos enteros que son en sí mismos el sentido del relato fílmico.

Así, la estructura de *Muñecas* se presenta dominada por su no linealidad. Hasta casi la mitad de la película, se han visto mayoritariamente combinaciones entre analepsis y prolepsis que hacen de cada anacronía un pequeño relato con sus variaciones propias; es decir, que cuentan incluso con sus propias anacronías.

Este primer segmento de la película presenta también analepsis de una segunda clase, *analepsis repetitivas*, en las cuales el relato vuelve sobre sí mismo, teniendo una función

²² Gérard Genette, op. cit., p. 106.

²³ Ibid., p. 104.

principalmente emotiva. Ya que, aparentemente, más que tener un papel trascendente en lo que a narratividad se refiere, mostradas para completar cierta necesidad cognitiva del espectador, parecieran tener utilidad para el propio personaje que las protagoniza. Puede ser que así se logre una identificación receptor personaje y se acentúe la conmoción provocada ya por los acontecimientos que van teniendo lugar en el discurso narrativo.

Los recuerdos de Matsumoto sobre su relación con Sawako (Fig.15), entrelazados con la plática con sus padres transmiten la situación emocional del chico en un momento específico, por medio de la relación imagen sonido, más que por algún tratamiento verbal. Esto incrementa el valor de las analepsis, ya que recae en ellas la responsabilidad de ofrecer una justificación, más que fáctica, sentimental y significativa del relato.



15

La importancia de este tipo de analepsis se ha resaltado ya respecto a lo que ocurre en *Fuegos artificiales*, nuevamente lo que entra en juego es cómo el armazón formal alude a la función de la memoria, no en el sentido de rescatar imágenes pasadas relacionándolas causalmente, sino por su efecto en los estados emocionales y la propia percepción: "el anacronismo de los recuerdos ('voluntarios' o no) es coherente, evidentemente, con su carácter estático, en la medida en que...proceden del trabajo de la memoria, que reduce los períodos a épocas y los acontecimientos a

cuadros; épocas y cuadros que dispone en un orden que no es el de éstos, sino el de la memoria".²⁴

Se ha dicho antes que la mayoría de las analepsis de Kitano no están *marcadas* ni certeramente ligadas a un segundo relato como producto de la actividad expresiva de algún personaje; pero existen casos como el anterior, extraído de *Muñecas*, en que efectivamente constituyen relatos metadieгéticos (o dobles relatos por constituir una audiovisualización de la narración secundaria de un personaje dentro del marco del primer nivel del relato). La posible *marca* de estos fragmentos bien podría ser la cualidad de su repetición. El carácter repetitivo de estos trozos de relato se conjunta con el relato doble que integran la imagen y el sonido²⁵, y con la duración del tiempo para convertirse en un nivel narrativo distinto. Así, la solución al problema de la voz narrativa es también de índole formal. Esto tal vez resumiría los tipos de analepsis (marcadas y no marcadas) dentro de la filmografía analizada en el presente estudio en cuanto a la relación tiempo voz en el relato. Gracias al contraste entre la impersonalidad de la mayoría de las anacronías y los escasos segundos relatos (entendidos como audiovisualización de narraciones personales) es posible otorgar un papel distinto incluso al mismo acontecimiento; por ejemplo, las primeras escenas en que se narra lo acaecido en el centro comercial de *Fuegos artificiales* contrastan con la neutralidad del relato completo de estos mismos hechos, cuando aparecen por última vez.

También las analepsis mostradas inicialmente en *Muñecas* son *parciales*, ya que constituyen "retrospecciones que se acaban en elipsis, sin juntarse con el relato primero"²⁶. Se deduce que lo siguiente al episodio en que Matsumoto se amarra a Sawako (Fig.16) es la primera ocasión en que se les vio caminar juntos en el relato; sin embargo, también es evidente que existe un lapso intermedio que no se relata, propiamente: la cuerda no es la misma, se han cambiado de ropa y la gente los conoce incluso con un apodo.

²⁴ Ibid., p. 209.

²⁵ Gaudreault y Jost definen a la falta de correspondencia entre el relato visual y el sonoro como un relato doble. En este caso, las imágenes mostradas como recuerdos del personaje no corresponden al diálogo que integra el relato sonoro. Véase Gaudreault y Jost, op. cit., pp. 36-38.

²⁶ Ibid., p. 116.



16

Tal como ocurre con las analepsis, también existen prolepsis internas y externas. Y también pueden encontrarse diversas combinaciones. La prolepsis mencionada anteriormente (la imagen del auto de Matsumoto) pudiera considerarse como interna respecto al relato en que está insertada; pero al ser éste una analepsis externa respecto al relato con que inicia la cinta, también es, por consiguiente, externa a él. Esta complejidad temporal domina el inicio de la película; sin embargo, conduce finalmente a la primera escena en que aparecen los pordioseros atados; más específicamente, a lo que podría considerarse como “presente” (consecuencia) en el relato. Las anacronías han servido hasta este momento para reforzar la contundencia de este tiempo.

Otro de los relatos mencionados anteriormente, protagonizado por el yakuza (Fig.17), también contiene una analepsis casi en su comienzo, que cuenta las circunstancias en que dejó a su novia cuando era joven y que podría clasificarse como *evocación*: “un acontecimiento ya provisto en su tiempo de un significado ve posteriormente esa primera interpretación sustituida por otra (que no es necesariamente mejor)”²⁷. Pronto se verá en el relato que está afirmación es verdad, ya que el propio yakuza descalifica su forma de actuar en el pasado. Esta evocación es una

²⁷ Ibid., p. 113.

analepsis parcial, ya que termina en elipsis, sin alcanzar al relato primero²⁸, y es también externa, ya que está fuera del punto de partida.



17

En este caso, se observa, además, una circunstancia muy particular. Cuando el jefe yakuza va en camino hacia el parque, se introduce una anacronía más, que evidentemente pertenece al pasado del personaje; sin embargo, se sugiere que este tiempo se une al "presente" en la figura del recuerdo, ya que el tiempo transcurrido durante el camino, en lugar de suprimirse por medio de una elipsis, ha sido relatado (al menos desde el punto de vista del personaje) por medio de la analepsis (Fig.18-19). Es decir, si bien lo que se relata en ella pertenece al pasado, su rememoración es parte del presente del hombre, cual si se expresara en ello que aun los recuerdos son relatos (secundarios o metadieгéticos).

²⁸ Ibid., p. 116.



18



19

Dentro del siguiente relato metadieético con nuevos personajes, inmediatamente de que se presenta al fan ciego y a la cantante pop, se da paso a un nuevo cúmulo de analepsis completivas. Hasta este punto de la película pareciera que las acciones más importantes, lo que realmente afecta a los personajes, está en el pasado. La mayor cantidad de acción dramática (nudos y pequeños clímax) se encuentra en las analepsis; los personajes son dados a conocer en una situación irremediable. El espectador se enfrenta sólo con los efectos.

Al igual que los pordioseros, el jefe yakuza y la cantante pop son introducidos en el relato dentro de la esfera de las consecuencias. Tiene igual peso su "presente" respecto a la emotividad y contundencia de la narración que los cuerpos ensangrentados o asesinados que figuran en sus filmes anteriores. No hay vuelta atrás.

Este tipo de narración se presenta en su mayor esplendor en *Muñecas*, sin embargo, dentro de las demás cintas estudiadas puede apreciarse una búsqueda en este sentido.

Al contrario que la forma narrativa tradicional, que sostiene que en el planteamiento del relato los personajes se hallan en una situación de equilibrio que se verá trastornada por un conflicto, los planteamientos de la cinta de Takeshi Kitano muestran personajes que ya han sido afectados. Da la impresión de estar construida en retroceso; sin embargo, nuevos acontecimientos han de cambiar también esta idea, trastornando aún más el desequilibrio de los personajes:

- Cuando Sawako muestra el collar de angelito a Matsumoto (Fig.20), podría pensarse que el “conflicto” se resolverá en una especie de reconciliación entre los personajes, por ejemplo; sin embargo su situación termina en la muerte de ambos.



20

- Lo mismo sucede cuando se reencuentran el jefe yakuza y su novia en el parque; pero cuando él es asesinado nuevamente los acontecimientos se tornan irresolubles, es decir, que el final solitario no es distinto (Fig.21).



21

- De igual forma, cuando se entabla la relación entre la estrella pop y el ciego, los dos parecen estar a punto de la satisfacción; mas la muerte del ciego devuelve a la chica a su estado anterior, o bien, a uno aun peor (Fig.22).



22

No obstante, como señala Paul Schrader, "el estilo determina el tema de cada filme...resuelve sus conflictos en forma visual y no temática, porque está conciente de su propia identidad"²⁹. Es decir, que el autor se sirve de las herramientas cinematográficas para dar significado a cada uno de los que pudieran ser considerados nudos dramáticos independientemente de su contenido, para lo cual, la organización temporal es indispensable.

El efecto de lo anterior es un contraste entre la forma de relatar lo acontecido previamente a la aparición inicial de cada uno de los personajes, y lo que sucede conforme avanza la línea cronológica de la acción. Pero este contraste se basa, también, en otro rubro del análisis temporal del relato: la duración. Es decir, el conjunto integral que representa la película entendida como un relato, es, efectivamente, el resultado de la interrelación entre diferentes aspectos de la narración en el eje temporal: orden, duración y frecuencia.

²⁹ Paul Schrader en "El cine negro", *Primer plano*, México, noviembre-diciembre de 1986, único número, p. 52.

Después de que han sido introducidos los dos relatos metadieéticos con nuevos personajes, incluyendo sus respectivas analepsis completivas, el relato avanza de una forma lineal. En este orden, "cronológico", son relatados los sucesos climáticos de la cinta y sus correspondientes epílogos. Hacia el final, primero se "resuelve" el último relato introducido, después el segundo y por último, en la continuación del relato principal (pordioseros atados), vuelven a presentarse analepsis, que finalmente guían hacia la última escena en que aparecen muertos.

1.2. La duración en los relatos cinematográficos

Genette establece dentro de la categoría temporal de análisis del relato, además del orden, la duración. Este concepto puede aclararse si se toma en cuenta la velocidad que toma el relato; es decir, la relación existente entre la duración de la historia (años, meses, etc.) y la duración del propio relato (horas, minutos, etc., en el caso del cine). Tal como se han definido las anacronías, como una falta de correspondencia entre el orden de los hechos en la historia y el orden de los hechos en el relato, pueden citarse aquí las anisocronías.

Un relato posee anisocronías cuando no se corresponde la duración de los hechos de la historia con la duración de los hechos en el relato. Genette señala claramente que "un relato puede prescindir de anacronías, pero no puede existir sin *anisocronías* o, si se prefiere, sin efectos de *ritmo*."³⁰ Asimismo, este ritmo que adquiere el relato puede variar en cada una de sus partes, desde el principio hasta el final con base en los objetivos de la narración. Estas variaciones pueden englobarse como *discontinuidad* del relato en términos de velocidad (tal como ocurre con la discontinuidad en el orden).

Pueden destacarse dos extremos en cuanto a la gradación de la velocidad:

- **Elipsis:** En que un segmento inexistente en el relato corresponde a cualquier duración en la historia. En cine, la elipsis funciona como un fragmento temporal que, no obstante suceder al plano presente, está separado de éste por un intervalo determinado o indeterminado. "Corresponde a un silencio narrativo acerca de ciertos acontecimientos que, según la diégesis, han tenido lugar". En resumen, podría definirse como una "supresión temporal"³¹
- **Pausa:** En que cualquier segmento del relato corresponde a una duración nula de la historia. Donde el tiempo del relato es, en definitiva, más importante que el tiempo de la historia.

En el caso del uso de la elipsis, en que se evita la narración de una parcela de la historia, el ritmo es más acelerado; mientras que a través de la pausa, el ritmo se vuelve más lento. Como mediadores entre estos dos recursos se hallan el sumario y la escena.

³⁰ Gérard Genette, op. cit., p. 146.

³¹ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 128.

- **Sumario:** Es utilizado para efectuar un resumen del tiempo de la historia que por deducción, se piensa más largo.
- **Escena:** Es el único caso de isocronía; es decir, donde la duración de los hechos del relato es idéntica a la duración que se supone tuvieron los hechos de la historia.

Las cintas analizadas en este trabajo presentan un uso sistemático de dos de las variantes en la velocidad que adquiere el relato por el contraste muy marcado entre ellas. Podría afirmarse que el discurso temporal está estructurado con base en escenas y elipsis. Esto no significa que no existan sumarios ni pausas, pero se encuentran en menor cantidad y con mucha menor importancia narrativa que las elipsis y escenas.

Desde *Sonatina* se observa una construcción temporal con base en el contraste entre escenas y elipsis. Las elipsis empleadas por Kitano no funcionan según la lógica del montaje en continuidad para omitir elementos innecesarios del relato, para acelerar su ritmo dentro de una secuencia determinada. Si bien el uso de elipsis en su cinematografía es sistemático, el ritmo de sus películas no es para nada "rápido"; por el contrario, lo que pesa mucho más es el papel de las escenas, cuya isocronía se refuerza, o bien, se alimenta, de la inacción que está presente de manera constante, estilística en todas sus cintas.

A pesar de la "violencia" que impregna la producción de 1993, con casi la totalidad de los personajes muertos a su fin (incluyendo al protagonista), *Sonatina* dista mucho de ser una película de "acción". Quizá *El capo*, coproducida y también filmada en Estados Unidos, constituiría lo más cercano a lo que occidentalmente se relaciona con la violencia, el crimen y la mafia. Sin embargo, el acercamiento de Kitano a estos temas es más bien muy propio, al preponderar su estilo y su estética típica sobre cualquier consideración moral o social al respecto.

Más que ser desarrollados por su carácter delictivo, sus personajes exhiben su condición humana con la violencia como inherente a su estado, como su lenguaje. El propio Kitano señala que "entre dos adversarios que se enfrentan hay una forma de comunicación"³², estas formas de comunicación son las trazadas en sus cintas. De este modo, la violencia no tiene un fin simbólico, ni es el punto central a tratar o reflexionar; es decir, el mensaje de la obra no reside en la violencia como fenómeno social, sino que se convierte en una especie de lógica narrativa: "convertido en tópico...queda vaciado de cualquier sentido que no sea el puramente estructural"³³.

³² Luis Miranda, op. cit., p. 152.

³³ Ibid, p. 153.

Una característica de las *escenas* de Kitano es que pareciera que no tienen principio ni fin, en el sentido dramático, sino que representan un trozo de relato cuyo desarrollo se muestra así, como un fragmento de una serie de acciones que se desenvuelven independientemente. Es decir, se presentan como una repentina irrupción en un conjunto de hechos que están ya sucediendo y que continúan tras la ruptura de cierre. Incluso los espacios vacíos después de que han salido los personajes de cuadro acentúan esta especie de independencia de los hechos respecto a lo que registra la cámara como vehículo narrativo a nivel visual.

En este sentido, la función que suelen tener las escenas a nivel dramático, como unidades de tiempo y espacio no adquieren tanto valor para el sentido formal de la película como lo adquiere su función como fragmentos de isocronía dentro de la cinta. Aunque no tengan unidad de acción ni un papel crucial para el desarrollo de la trama, tienen un papel estructural que se ve reforzado por el estatismo de las figuras y de la cámara. De acuerdo con esto, la isocronía tiene una función crucial en la cinematografía de Kitano por pertenecer plenamente al subsistema estilístico³⁴, sin el cual la narratividad en su conjunto no tendría el mismo significado. Ya que, como se ha mencionado, este análisis tiene dicho sistema estilístico como objeto de estudio por ser de carácter modal.

En la primera parte de *Fuegos artificiales* se narra cómo le disparan a Horibe (Fig.23) mientras los demás colegas esperan en un auto a Nishi que se halla en el hospital visitando a su esposa enferma (Fig.24). Esta secuencia de la película, construida con base en un montaje paralelo, denominado por David Bordwell "planos cruzados o *crosscutting*"³⁵ sirve como ejemplo de los recursos empleados para jugar engañosamente con la duración del tiempo del relato. A pesar de constituir eventos simultáneos, éstos son mostrados alternadamente evidenciando su discontinuidad espacial, pero también su correspondencia en el tiempo. En un nivel microestructural, si se desglosa la secuencia en pequeñas unidades, se hallará un conjunto de escenas que en grado individual son, como tales, fragmentos isocrónicos; sin embargo, en conjunto, como secuencia alternada de eventos integran una especie de *pausa* narrativa, al tener una mayor duración la historia que el relato. Es decir, la alternancia de planos que presentan eventos *simultáneos* implica, de hecho, una ralentización del relato, dicho de una manera muy simple, por duplicar su duración respecto a la historia a nivel secuencial ("segmento medianamente

³⁴ David Bordwell habla de elementos estilísticos (movimientos de cámara, fotografía, sonido, etc.) y elementos narrativos (desarrollo argumental) como integrantes de la forma cinematográfica. Sin embargo para este trabajo sólo se ha tomado en cuenta lo referente al subsistema estilístico por problemas en la terminología. Véase David Bordwell y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, México, McGraw Hill, 2002, p. 40.

³⁵ "Los planos cruzados nos dan un conocimiento sin restricciones de la información causal, temporal o espacial, alternando tomas de una línea de acción en un lugar con tomas de otros sucesos en lugares distintos. Los planos cruzados crean así alguna discontinuidad espacial; aunque ligan la acción para crear un sentido de causa y efecto y de simultaneidad temporal". Véase *ibid.* p. 275.

grande de la película, que comprende un lapso de acción completo³⁶), aunque esta clase de montaje agilice, de hecho, el ritmo del relato.



³⁶ Ibid, p. 443.



24

No obstante, lo anterior no deviene en que la película adquiera lentitud en el ritmo, ya que ésta no equivale a la ralentización del tiempo narrativo (pausas); sino que el "ritmo" de una cinta se basa en las diversas combinaciones de los movimientos narrativos. Entonces los elementos que imprimen cierta "lentitud" a las escenas de Kitano son de carácter, nuevamente, estilístico y discursivo; es decir, que no reside sólo en el uso de escenas como movimientos narrativos, sino en cómo construye y cómo aprovecha su isocronía de acuerdo con los objetivos del relato.

Efectivamente, las escenas son fragmentos isocrónicos en el filme; sin embargo dicha isocronía se ve reforzada por otros elementos, tales como la quietud de los personajes, la cámara fija y, muchas veces, el silencio (no como ausencia de música o ruido, sino como ausencia de diálogo). Pareciese que el silencio y la falta de acción hiciesen aún más largas las escenas. Lo anterior se une al hecho de que sus tomas son, en efecto, muy largas (algunas abarcan hasta casi un minuto), sin las cuales, tal como él mismo bromea, "sus películas no llegarían a la duración convencional de un largometraje"³⁷.

Todo esto revela una conciencia muy clara en cuanto al tratamiento de la duración del tiempo fílmico en todos los niveles, ya que es gracias a este tratamiento que puede tener un gran

³⁷ Luis Miranda, op. cit., p. 166.

efecto el contraste entre este tipo de escenas y los puntos culminantes en que, por ejemplo, Horibe resulta herido. Tal hecho constituye una especie de acento en medio de un largo "silencio", que sólo resulta interrumpido brevemente para continuar fluyendo así conforme la pieza se desarrolla. Dicho silencio tiene también su correspondencia con los grados de información, lo que configura un esquema total de intención narrativa, que llega al espectador a través del conjunto de sus relatos fílmicos.

Una de las muestras más bellas de la manera en que Takeshi Kitano pareciera prolongar el tiempo es la última secuencia de *Fuegos artificiales*, en que aplaza tanto el suicidio de la pareja silenciosa (Nishi y su esposa), tras su abrazo como única comunicación perceptible con la gran toma abierta, circular, que presume el mar sin límites como escenario de la muerte, para después de esta larga expresión a través del espacio cortar con un par de disparos la continuidad del azul y del matiz conmovedor de las notas de Joe Hisaishi sobre el obstinado romper de las olas (Fig.25-27).



25



26



27

Lo conmovedor de la escena es el contraste de los veloces disparos con la pasividad previa. Así, ambas partes cobran un nuevo sentido, por resignificarse formalmente. La vista del mar cobra un tinte melancólico y muy emocional porque es el escenario del suicidio; y, el sonido de los disparos con el azul de fondo es mucho más imponente. Sin duda resulta una muerte cinematográficamente muy especial, ya que además de lo anterior, sucede fuera de campo.

En *Muñecas* pueden ejemplificarse muy bien las escenas, si se observan las secuencias en que aparecen los pordioseros atados cruzando el cuadro de diferentes maneras (Fig.28). Tal como sostiene Gaudreault, "¿Es una casualidad que...la isocronía perfecta nos haga vivir esperas?"³⁸. Dichos fragmentos de la cinta, podrían parecer carentes por completo de acción; sin embargo, su papel dentro de la significación del tiempo, como ya se ha señalado, es crucial. La propia estaticidad de la cámara contribuye a acentuar el mensaje temporal de la película, sin carecer por su falta de movimiento de un papel protagónico dentro del discurso fílmico ya que "puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística que, primordialmente revela más bien al autor".³⁹



28

³⁸ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 129.

³⁹ Ibid., p. 144.

Esta importancia se acentúa por contraste cuando se compara con el papel de las elipsis. Existen varios tipos de elipsis según el tiempo de historia que ha sido evitado en la narración.

- **Determinada / Indeterminada:** Una elipsis es determinada cuando se indica dentro del relato la duración de la historia que se ha elidido. Es indeterminada en el caso contrario.
- **Explícita / Implícita:** Una elipsis es explícita cuando su presencia está indicada en el relato. Es implícita cuando sólo se infiere según la continuidad narrativa.

Las elipsis empleadas en *Muñecas* son siempre indeterminadas; pero por el mismo relato, puede inferirse el tiempo que se ha elidido. Los hechos que no se han narrado explícitamente, sin embargo, resultan de vital importancia para el desarrollo de la historia aunque no suceda lo mismo con el relato. Esta situación es muy clara en el relato metadieгético protagonizado por la estrella pop y su fan: cuando Nukui se saca los ojos con el cúter o cuando es asesinado sólo se muestran las consecuencias (Fig.29-31).





30



31

Lo mismo sucede con el accidente de auto donde la cantante queda desfigurada (Fig.32), los asesinatos del *flash back* del yakuza (Fig.33), o incluso cuando Sawako ha intentado suicidarse (Fig.34). El efecto que produce el que sólo sean mostradas las consecuencias de los acontecimientos sin su desarrollo integral, resulta aquí con más fuerza dramática, conjugándose con los demás elementos que indican impotencia y derrota de los personajes ante los sucesos que los han marcado.





33



34

Además de ser indeterminadas, las elipsis son implícitas; pero claramente identificables por lo explicado en el párrafo anterior. Así, el filme se sostiene, sobre todo en la primera mitad, sobre un conjunto de analepsis con su propia complejidad temporal, en la cual las elipsis ocupan un lugar central en cuanto a la búsqueda emotiva del autor. Parece que en la totalidad de la cinta se busca, más que relatar acontecimientos por sí mismos, establecer el efecto de éstos en cada uno de los personajes: es un relato marcado por lo que Lourdes Adame Goddard llama *metonimia*, que es la "sustitución de la causa por el efecto...se sustituye la dirección de unos pasos por las huellas de los mismos".⁴⁰

En este sentido hay dos aspectos muy relacionados entre sí que resulta indispensable resaltar si se pretende ofrecer un análisis a nivel formal del discurso narrativo del realizador nipón. El primero de ellos es la relación siempre constante y contrastante entre la quietud de las escenas (como movimiento narrativo) que preceden a las acciones "trascendentes" o "violentas", si se pudiesen generalizar de esta forma, y las elipsis muy cortas, casi imperceptibles, que culminan en la consecuencia de la acción.

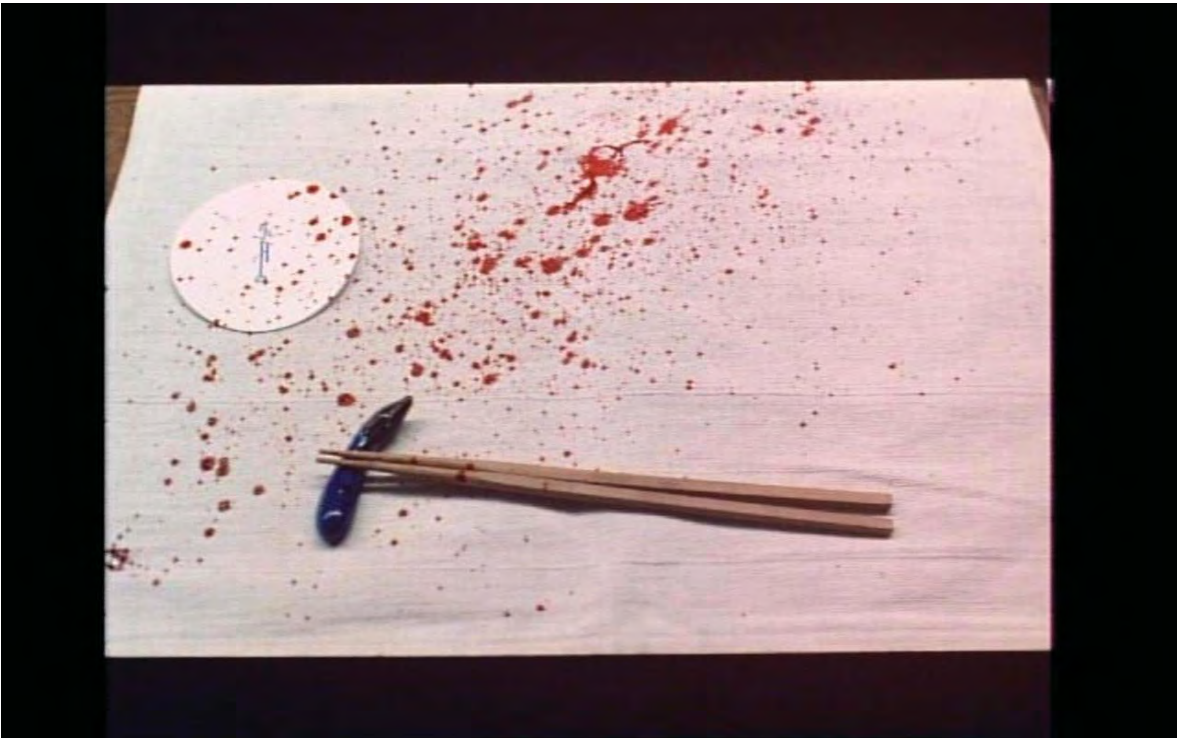
Por ejemplo, en *Fuegos artificiales*, la escena en que el protagonista está en un restaurante recibiendo los reclamos de un empleado de cierto prestamista hampón, contiene en sí misma una especie de "energía en potencia", cuyo fin, cuando Nishi toma los palillos, contrasta fuertemente con el siguiente plano, en que se observa cómo éste se los ha clavado en el ojo a su interlocutor (Fig.35-37). El que se haya omitido la acción misma del hecho violento es lo que le imprime esta misma violencia a la forma; violencia entendida como "calidad del que obra con ímpetu y fuerza...para vencer (alguna) resistencia"⁴¹

⁴⁰ Lourdes Adame Goddard, *Guionismo*, México, Diana, 1989, p. 17.

⁴¹ Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, España, Espasa-Calpe, decimonovena edición, 1970, pp. 1344-1345.



35



36



37

Y dicha violencia formal no dista mucho de la contenida en la escena del suicidio de los pordioseros atados, cuando su larga caminata sobre la nieve invernal precede a la toma de los cuerpos inertes colgando de una rama, unidos todavía por su lazo carmesí (Fig.38). Es decir, no hay tiempo de reflexionar sobre el desarrollo de los sucesos, sobre su parte intermedia o de transición de un estado a otro (vida-muerte), se "vence la resistencia" del espectador. El único residuo es la reflexión, esta vez posible, no sobre la forma de su muerte, sino sobre su narración.



38

Si se efectúa una comparación con el lenguaje verbal o escrito, podría afirmarse que, a diferencia de lo que sería una oración del tipo "Sawako y Matsumoto están muriendo", de la cual todavía se deduce la condición de vida, Kitano diría más bien "Sawako y Matsumoto muertos", sin sugerencia de acción alguna (verbo), sólo presentación de estados ya terminados (Fig.39). Y, de hecho, la vida y la muerte (o bien, las heridas), que llenan la totalidad de la obra fílmica del autor japonés, surten efectos así de rígidos; la línea divisoria entre un estado y otro es tan delgada como el tiempo elidido entre una toma y otra: se vive o no, se daña o no. No hay vuelta atrás.



39

En este sentido, al representar la violencia "tal como es, inmediata, sin respuesta, sin épica"⁴², resulta en extremo contundente tanto el rostro (Fig. 39) de Sawako muerta (si se describe lo que podría "decir" la imagen), como el sonido de los dos balazos en que es representado el suicidio de Nishi y su esposa en el final de *Fuegos artificiales* (Fig.25-27). Si bien el suicidio de la pareja es un acto voluntario, no deja de ser violenta la forma de su narración por su falta de "épica", por vencer cualquier "resistencia" del espectador ante el hecho. O bien, la muerte de Aniki en el final de *El capo* (Fig.40-41), o el suicidio de Murakawa en *Sonatina* (Fig.132-138).

⁴² Luis Miranda, op. cit., p. 83.



40



41

Mostrar sólo las consecuencias de las acciones acentúa esta violencia narrativa, porque, presenta un hecho ya consumado, sin prevención, sin solución, sin posibilidades. Estos detalles representan, en su interior, la estructuración de unidades de sentido más grandes en el estilo kitanesco, ya que, como se ha dicho, son escasas las transiciones como elementos de continuidad narrativa, quizá por la misma naturaleza de los temas y los hechos que los integran, casi siempre de naturaleza impetuosa y, en una sola palabra, violenta. Podría resumirse el desarrollo anecdótico de las cintas de Kitano en el tránsito de la vida a la muerte de sus protagonistas: "buscan reapropiarse de su propia muerte, es ésta precisamente la que organiza el relato".⁴³

Según David Bordwell, una "manera de evaluar la forma en que se desarrolla formalmente una cinta consiste en *comparar el principio con el final*. Al considerar las similitudes y diferencias entre el principio y el fin, se empieza a comprender el modelo global de la película"⁴⁴. Esta afirmación se queda demasiado corta si se pretende analizar con profundidad el desarrollo *formal narrativo* de un filme, para empezar, si se pone atención en que el principio de la historia no siempre coincide con el principio del relato; pero funciona para resumir el contenido dramático de las cintas de Kitano concebidas por Luis Miranda como "la búsqueda de la muerte...sin tragedia".⁴⁵ Así, el "principio" sería la condición de vida, y el final la "muerte", sin buscar la "huella psíquica" de ella, o de la violencia, sino "lo estrictamente físico, lo que aparece en la superficie misma, en la carne".⁴⁶

En una entrevista realizada por David Sylvester al pintor inglés Francis Bacon en 1967, el artista menciona respecto a su pintura considerada "horrible" por Margaret Thatcher lo siguiente: "Cuando se habla de la violencia de la pintura, es algo que no tiene que ver nada con la violencia de la guerra [sino] se relaciona con la tentativa de reproducir la violencia de la propia realidad. Y la violencia de la realidad [es] también la de las sugerencias dentro de la imagen misma, que sólo pueden transmitirse a través de la pintura."⁴⁷

Si bien la pintura es una expresión artística con sus propias cualidades comunicativas y formales, diferentes a las del arte cinematográfico, también es cierto que esa violencia de la que se ha hablado respecto al discurso narrativo de Takeshi Kitano de igual forma puede transmitirse *sólo a través del cine, se encuentra dentro de la imagen misma* (más concretamente, conjunto de imágenes). Es decir, más allá de desarrollar una y otra vez la violencia de la mafia, de la policía o

⁴³ Ibid, p. 81.

⁴⁴ David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 55.

⁴⁵ Luis Miranda, op. cit., p. 147.

⁴⁶ Ibid, p. 197.

⁴⁷ Tercero, Magali, "Guía visual de la estación", *Francis Bacon y la crucifixión*, Milenio Diario, México, sábado 22 de marzo de 2008. Sección: "Laberinto", suplemento cultural.

del amor mismo, el significado de las imágenes kitanescas no es puramente referencial⁴⁸, sino que está contenido también en la forma en sí misma. En este sentido, no es sólo la acción relatada lo que le imprime violencia a la escena, sino que su construcción recalca y expresa como verdad intrínseca esta "reproducción de la violencia de la propia realidad" (la realidad de la obra cinematográfica).

En resumen, desde *Sonatina* aparece como una peculiaridad estilística de Kitano el hecho de comunicar con un corte directo una especie de energía potencial personificada, con su efecto (la mayoría de veces sangriento), lo que resume su tratamiento de la violencia en muchos casos... "representarla 'tal como es': inmediata, sin respuesta, sin épica... la violencia se convierte en una sucesión de eventos mínimos, pero explícitos"⁴⁹

La sensación general e inevitable de impotencia se refuerza con la rapidez e inmediatez con que ocurren los sucesos, sin prólogos ni epílogos. En ello reside el ataque emocional de *Muñecas*: el espectador sólo se enfrenta ya con la sangre de la herida, sin posibilidad mínima de defensa, anticipación o, mucho menos, cura alguna. Mientras en las cintas anteriores Kitano va consolidándose como "pintor del universo sin esperanza"⁵⁰ a través de la dinámica del montaje a la par con el desarrollo argumental, en 2002 resume la inmediatez y la falta de épica mencionadas con un relato que se inaugura, ya de entrada, con "una especie de franca entrega al dolor"⁵¹.

Sonatina podría fungir como ejemplo de una gran estructura ejercitada por el director. Murakawa y su clan viajan a Okinawa con el fin de mediar una guerra entre dos bandos de mafia japonesa, pero se ven obligados a esconderse para proteger sus vidas en una casa de la playa; la anécdota del film transcurre en la espera de los personajes por alguna "acción" que determine lo que acontecerá (Fig.42-43). Finalmente, descubren que todo ha sido una emboscada y tras la muerte de varios elementos del clan, Murakawa organiza la masacre de los altos mandos, para después suicidarse.

⁴⁸ David Bordwell entiende el *significado referencial* como la "alusión a temas particulares de conocimiento fuera de la película, que se espera que el espectador conozca". Véase David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 444.

⁴⁹ Luis Miranda, op. cit., pp. 83-87.

⁵⁰ Pascual Foronda, Eladio (Coord.), *El pequeño Larousse ilustrado*, Colombia, Larousse, décima edición, 2002, p. 1448.

⁵¹ Luis Miranda, op. cit., p. 73.



42



43

Es decir, la mayor parte de la cinta transcurre en la espera, en la pausa entre una serie de acciones y otras. En estas "pausas" es donde ocurren los sucesos que integran realmente el sentido del filme en cuanto a contenido; mientras que la verdadera actividad "trascendente" en cuanto a "nudos dramáticos" de la línea argumental inicial o el conflicto aparentemente central planteado en un principio (el relacionado con la guerra entre familias de *yakuzas* que provoca que el clan Murakawa se traslade, y que se vuelve secundario ante las aventuras de los personajes en su escondite), se traza rápidamente en pocos instantes al inicio y al final de la obra. Esta paradoja, que consiste en omitir las transiciones a nivel de la narración audiovisual dentro una gran estructura de sentido que representa a nivel dramático una transición en sí misma, es parte de la esencia del discurso de Kitano.

Sus películas están llenas de estancias de tránsito de larga duración a nivel macroestructural, al presentar escenas (movimientos narrativos) prácticamente de inacción enlazadas a través de acciones directas; pero casi elidiendo por completo la transición entre la quietud y la consecuencia de un movimiento efectuado con la rapidez que representa la misma elipsis como aceleración del tiempo narrativo.

A lo largo de su filmografía, resulta cada vez más clara la búsqueda formal del director japonés por acentuar y aprovechar el carácter temporal del arte cinematográfico. Gracias a la conjunción de múltiples factores narrativos es posible reconocer el estilo Kitano en cada aspecto de las cintas; ya sea en la forma de los encuadres, en la presencia compositiva (más que argumental) de los personajes como figuras dentro de un cuadro, en sus propias actuaciones, en el papel crucial de la cámara fija y en ocasiones especialmente móvil: en general, en los gestos fílmicos de su particular estatismo está presente el papel del director como emisor de un discurso estético. Pero, en realidad, la estela que dibuja la narración como totalidad es huella del paso del tiempo. En sus primeras producciones esta presencia del tiempo está dada por la duración, al mezclarse de forma muy musical (en su sentido compositivo, estructural, más que rítmico) tanto las tomas como las escenas.

La "sonatina", para continuar ahondando en el ejemplo anterior, es muestra de una *forma musical*, que trasciende al contenido de la composición al ser un esquema estrictamente "formal", es una idea precisa y consciente en cuanto a la organización y desarrollo de unidades completas de sonidos; una estructura cuyo soporte se halla en la relación que mantienen cada una de sus partes, no tanto entre sí, sino con su función respecto a la forma. Es una construcción "abstracta" en que incluso las transiciones o puentes entre una sección y otra tienen un papel propio: son una unidad significativa con su propia dinámica armónica, con sus propias cadencias y matices.

Si se efectúa una analogía con la "forma cinematográfica" ejecutada por Takeshi Kitano, podría decirse que existe, efectivamente, una organización que trasciende al contenido de las escenas. No significa que sus películas se desenvuelvan como una pieza con cierta forma inmutable, sino que el material de cada fragmento desarrolla un papel que obedece a la forma en sentido tanto vertical como horizontal, o de sucesión o causalidad condicional entre una imagen y otra. El mismo Kitano ha hablado sobre "una película hecha tan sólo con diapositivas"⁵², otorgándole así importancia autónoma a cada trozo de tiempo, pero a su vez en una unidad coherente y que le da sentido a la forma global. Es decir, el efecto de la relación de contraste entre *toma isocrónica casi estática, corte directo (elipsis), consecuencia de la acción*, funciona tanto por sus propiedades de encadenamiento como por las cualidades a nivel individual de cada uno de los elementos: lo que le imprime el toque estilístico particular no es lo que se elidió, sino el hecho de que fue elidido.

Lo anterior explica, también, la falta de transiciones entre una escena y otra, entre una acción y su consecuencia. La violencia de los cortes directos sin espacios intermedios de ningún tipo refuerza la idea de esta fragmentación en sucesividad, como ocurre con las unidades musicales. El fuerte contraste entre la duración simbólicamente larga de las tomas (debe recordarse que la "escena" como movimiento narrativo es una figura isocrónica) y la rapidez del corte, aun cuando éste sea sobre el mismo eje, provoca que si es que existen elipsis entre una toma y otra, sean casi nulas; es decir, lo que teóricamente es un movimiento de aceleración del relato constituye casi una escena como forma isocrónica, pero en la cual el efecto del ínfimo salto de tiempo recrea una sensación más "violenta" que si se mostrara la imagen del suceso en sí.

⁵² Entrevista a Takeshi Kitano. Publicada en Luis Miranda, op. cit., p. 141.

1.3. La frecuencia en los relatos cinematográficos

La frecuencia es la última subcategoría de análisis temporal del relato. Ésta tiene que ver con las relaciones de repetición que guardan el relato y la historia o diégesis, que pueden resumirse así:

- Un relato puede contar una vez lo que ha ocurrido una vez
- N veces lo que ha ocurrido una vez
- Una vez lo que ha ocurrido n veces

La primera acepción es conceptualizada por Genette como "relato singulativo", en que un acontecimiento ocurre el mismo número de veces tanto en la historia como en el relato; "relato repetitivo" a la segunda tipificación, donde se cuenta repetidas veces lo que ha ocurrido una sola vez; y "relato iterativo" a la última, donde sólo se cuenta una vez lo que ha ocurrido en múltiples ocasiones. En los filmes, estas construcciones pueden dilucidarse sólo a través del montaje.

En las cintas de Takeshi Kitano es muy especial el uso de la narración iterativa. Se ha mencionado que el comportamiento de sus personajes, ya sean los yakuza o incluso los mismos pordioseros atados de *Muñecas*, se convierte, gracias al tratamiento estilístico, en una especie de lenguaje que marca sus acciones como consecuencias lógicas y estructurales del propio relato. En este sentido, puede hablarse de que más que un tratamiento singulativo de las acciones, no obstante estén impregnadas de violencia, se trata de un tipo de narración que relata una vez lo que ocurre cotidianamente en las vidas de los personajes; es decir, a lo largo de los filmes se muestran series de acontecimientos que no pueden interpretarse como aislados y únicos, sino más bien como pruebas de un conjunto de condiciones que se adivinan similares en la cotidianeidad de la vida de cada personaje, o bien, del momento de dicha vida que es dado a conocer al espectador.

Esto podría interpretarse de la siguiente manera: si bien en los hechos toda muerte es única, por el tratamiento que se le da a este tema en las películas del director japonés, pareciese que no se exhibe la agresión o la muerte de un personaje específico, único y singular, sino más bien la agresión misma y la muerte en sí. Las consideraciones que se harán a continuación no pretenden aseverar que se relata una sola vez un "n" número de hechos (es decir, una persona no puede asesinar a la misma persona más de una vez); más bien se inclinan hacia el hecho de que no se privilegia la acción pasiva de ser víctima de la violencia, sino la acción misma de ejercerla. En este sentido, el tratamiento de la violencia cual relato iterativo, imposible fáctica y literalmente es lo que se analiza aquí.

Asimismo, se analizarán, en este apartado, secuencias en que, en efecto, se relata una vez lo que ha ocurrido *n* veces. Por ejemplo, en *Sonatina*, se relatan fragmentos de lo que ocupa el tiempo de los mafiosos mientras están “escondidos” en la casa de la playa. Se representan algunas de sus diversiones, juegos, discusiones, etc.; pero es factible interpretar que no son hechos singulares, sino la parte del todo que representa un único relato de un número “n” de sucesos parecidos que transcurrieron durante todos los días de su “exilio” (Fig. 42-43). Así, puede deducirse lo que los personajes estuvieron haciendo a lo largo del tiempo, a través de una especie de resumen en un solo hecho relatado, de un conjunto de acciones de la misma clase; o bien, tal como lo dice Genette, “varios acontecimientos considerados en su analogía”.⁵³

En *Fuegos artificiales* sucede más o menos lo mismo. El carácter de Nishi se va revelando conforme son presentados algunos de sus actos. Incluso la narración iterativa adquiere una función dramática, ya que no parece que se pretenda contar un hecho único que tiene enorme trascendencia para el desarrollo del argumento, sino que en unión con algunos otros sucesos ofrece una idea general de lo que ha sido la historia de los personajes y de lo que constituye finalmente el “tema” del filme.

Lo anterior influye en la manera en que se percibe la propia violencia, ya que al presentarse como un ejemplo de lo que es “normal” en la vida de una u otra persona, se conjuga con los elementos formales para entrar en una dinámica discursiva que se vale de la violencia para integrar un relato que va más allá de actos singulares, en busca del desarrollo, como motivo principal, de estructuras de sentido más grandes que trascienden un significado único, para revelar más bien al autor.⁵⁴

Ya sugerido desde las anteriores producciones, en *El capo* se expresa con más fuerza un ejemplo muy representativo de la función del relato iterativo: el rostro del propio Kitano (como Beat Takeshi en su faceta de actor) con un peso tan grande que representa todo un conjunto de días, de acciones, de emociones, de actitudes, de indicios, caracteres...estilo y marca cinematográfica (Fig.44-45). Incluso la imagen de Beat (Murakawa, Nishi o Aniki) se construye finalmente como un fragmento de relato único que trasciende no sólo la singularidad de un momento (iterativo), sino la esfera del mismo filme, ya que resulta inevitable que remita a sus cintas anteriores. Así, dicha serie de acontecimientos *considerados en su analogía* (aunque no haya acción como tal, sino sólo paso del tiempo en la imagen fija de la figura del director actor) simbolizados en un solo cuadro cobra,

⁵³ Gérard Genette, op. cit., p. 175.

⁵⁴ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 144.

gracias a su carácter de iterativo, la función de un referente externo a la diégesis, y se convierte así en una marca de estilo.



44



45

Lo anterior es parodiado por el propio Kitano en *iGloria al cineasta!* (2007), donde reutiliza sus planos emblema de sí mismo como protagonista de sus producciones para construir un relato no sobre una serie de sucesos dentro de una diégesis específica, sino sobre su propio estilo e incluso sobre el cine mismo. Esto podría quizá explicarse por comparación con lo que afirma Genette sobre las *iteraciones generalizantes o externas*: "el campo temporal abarcado por el segmento iterativo desborda, evidentemente, con gran diferencia, el de la escena en que se inserta: el iterativo abre en cierto modo una ventana a la duración exterior".⁵⁵

Aquí la ventana que se abre, además de ser de cariz temporal, se convierte en residuo de estilo y cinematografía. Una vez más Kitano aprovecha las posibilidades temporales de la narración para enriquecer la veta dramática y, sobre todo, reafirmarse como productor de un discurso específico. A través de este recurso en cuanto a la frecuencia temporal del relato, pueden revelarse los síntomas del lenguaje de los personajes, los diferentes matices de su comportamiento y su interioridad (si es que se puede hablar de ella), sólo con un plano perfecta e intencionalmente construido logra así ser desbordado tanto el campo temporal como el campo de sentido íntimo. Este plano, que podría calificarse como plano emblema, si bien no condensa en singular lo que el personaje *ha hecho* o lo que *le ha sucedido*, a nivel de "varios casos juntos del mismo

⁵⁵ Gérard Genette, op. cit., p. 177.

acontecimiento⁵⁶ en una mayor extensión de tiempo, es decir, acciones en sí, revela más bien lo que es y *ha sido*, como parte estructural del relato aunque dichos *casos juntos* no sean, aparentemente más que un simple “estar ahí”⁵⁷.

En *El capo*, es también analizable la relación entre la frecuencia y el orden temporales. Aunque es mucho más claro en *Muñecas*, en *El capo* se percibe la diferencia de tratamiento entre los relatos secundarios (sobre todo analepsis) y sus correspondientes relatos primarios (tiempo “presente”). En una observación general podría decirse que en las analepsis la narración es singulativa, ya que se relatan hechos que sí han tenido importancia crucial en el devenir o el destino que recae ahora sobre los personajes. Así, en la gran analepsis que informa al espectador sobre por qué Aniki ha llegado a Estados Unidos, es contado un conjunto de hechos muy específicos con consecuencias claras en el estado inicialmente presentado del protagonista; sin embargo no ocurre lo mismo con el relato marco.

El tema anecdótico base del filme se centra en la relación de Aniki, su hermano y sus amigos, la integración de una “familia” dedicada al crimen organizado y su consecuente decadencia. Gracias al uso del relato iterativo es posible describir la organización de la familia, su crecimiento, su auge y los inicios de su desplome, cual *una familia de tantas*; no obstante esto es reforzado con puntos climáticos cuya singularidad es acentuada por la duración temporal muy enfática (aspecto analizado previamente).

Las diversas escenas sobre la vida de los gánsters dentro de sus “oficinas”, tales como la competencia entre Aniki y Denny por adivinar si las personas que pasan por la calle son hombres o mujeres (Fig. 46), o las cascaritas de baloncesto (Fig. 47), favoritas de Kato, entre otras cosas, podrían compararse con el exilio en *Sonatina*. Incluso, tiempo después de que Aniki es herido aparece en una playa jugando con un balón de fútbol americano (Fig. 48), lo que remite inmediatamente a *Sonatina* y constituye una autoreferencia más. Esto que sería posible definir también como *iteraciones generalizantes* ocupa la mayor parte de la película, en contraste con los puntos climáticos que resultan, efectivamente, relatos singulativos: el suicidio de Kato (Fig. 49), la unión de Shirase a la familia Yamamoto (Fig. 50), el asesinato de la familia de Denny (Fig. 51), etc., cuya narración es más breve. Así se conformaría una gran estructura donde podrían relacionarse los fragmentos de narración iterativa con la energía en potencia que la isocronía otorga a las secuencias; o bien, la narración singulativa con la velocidad de los cortes directos que enfatiza lo violento y drástico de los sucesos.

⁵⁶ Ibid., p. 175.

⁵⁷ Jorge Ayala Blanco, *El cine actual. Palabras clave.*, p. 27.



46



47



48



49



50



51

Se ha dicho que la muerte para Kitano carece de épica⁵⁸, por la violencia general que impregna el montaje unitario. Si se le considera como un esteta de la violencia es por la abundancia de peleas, sangre y asesinatos en sus cintas, a pesar del contenido humano de sus personajes y sus argumentos. Lo anterior ha sido explicado en este trabajo, en principio, como resultado de la relación entre la duración (como categoría de análisis) y el propio montaje; no obstante, existe otro factor que acentúa más esta característica.

El golpear o dar muerte a uno u otro personaje se presenta, de entrada, ya como una iteración. Muy pronto en *Sonatina* aparece el primer tiroteo; en *Fuegos artificiales*, una secuencia en que Nishi le patea al trasero a un hombre en un estacionamiento (Fig.52); en *El capo*, Aniki no tarda mucho en enterrarle una botella rota en el ojo al amigo de su hermano (Fig.53-54). Incluso en *Muñecas*, aunque la violencia se halle matizada, inclinada al lado más bien emocional, desde la secuencia inicial, la pieza de Teatro Banraku (Fig. 73-74) introduce ya el tema de la muerte.



52

⁵⁸ Luis Miranda, op. cit., p. 83.



53



54

65

Los diversos ataques no tienen el peso de un hecho singulativo, tal como lo tiene, por ejemplo, la muerte de Beat Takeshi en las diversas cintas. Así, la violencia se reafirma más como una consecuencia estructural de la dinámica general de las obras. Las heridas y los asesinatos se vuelven cotidianos (no por ello menos fuertes y provocativos) gracias a que adquieren las propiedades referentes al relato iterativo. Se narra de una vez la generalidad de las acciones y reacciones de los actantes, y pierden así la cualidad que tendría un relato singulativo y, por lo mismo, se integran a la dinámica del discurso narrativo como una estructura más, como una base a partir de la cual se van a deshilar el resto de las secuencias.

El tratamiento del relato singulativo tiene su marca correspondiente a nivel espacial. Más tarde se analizará más a fondo este tema; sin embargo, puede adelantarse a manera de resumen que Kitano aprovecha para su narración las propiedades del fuera de campo de forma sistemática. La mayoría de los hechos violentos ocurren en fuera de campo; es decir, que tres elementos estilísticos se conjuntan en el montaje. El primero de ellos, que se ha analizado previamente es la relación entre las tomas cuando ocurre un acto de violencia a nivel de la duración temporal; el segundo es el que está relacionado con la frecuencia narrativa, que vuelve a estos actos susceptibles de una lectura cual relatos iterativos; y, por último, la información visual que se ofrece es sólo de la consecuencia de la acción, mientras que la acción en sí ocurre fuera del campo visual del espectador.

Por lo tanto, estas marcas funcionan para efectuar contrastes dramáticos con las secuencias que tienen un tratamiento distinto que depende, además de su trascendencia en el argumento, de su trascendencia a nivel formal. Si se toma como ejemplo el suicidio de Kato en *El capo*, quien ofrece su vida con el fin de que Shirase se una a la familia Yamamoto, pueden obtenerse parte de estas conclusiones. En primer lugar, el momento del suicidio se presenta en una sola toma, sin cortes; además, se trata en definitiva de un relato singulativo; y asimismo, la acción ocurre dentro del campo visual (Fig.55-56).



55



56

67

Así, al diferenciar este hecho en la forma narrativa del resto de los hechos violentos dentro del relato, se acentúa su dramatismo y emotividad. Pudiera decirse que a diferencia de la agresividad visual generada por el montaje, la crudeza implícita en la narración iterativa y el efecto tan directo de las acciones en fuera de campo, el suicidio de Kato es tratado con cierto respeto, como si se comunicase que esta muerte en específico es una muerte aparte, con un significado más profundo y *singular*. Esta muerte es digna de un discurso especial por ser, de igual forma, especial al nivel de la calidad humana y el valor de la acción de personaje hacia el otro; es quizá una especie de homenaje a la lealtad yakuza y, sobre todo, a la hermandad ya reconocida por Kato cuando hieren a Aniki en una secuencia anterior.

El apego de Kato hacia Aniki ha sido expuesto con anterioridad (Fig.57): “Yo iré contigo a donde sea”...como un tipo de anticipo de lo que ocurrirá (recuérdese el nombre original de la cinta: *Brother* –hermano-). Así, a pesar de mostrarse como consecuencia lógica de un carácter leal, se resalta su valor tanto en el contenido como en la forma. Valor determinante para todo un conjunto de hechos cual verdadero nudo dramático que cambia el curso de los acontecimientos, aunque no necesariamente culmine en una evolución positiva de la vida de la familia de gánsters.



Quizá no se busca destacar la violencia del hecho, sino su trascendencia humana y su fuerza emocional, al igual que la escena en que Harada se saca las vísceras por defender su honor ante los ataques verbales de otro miembro de la familia a la que se ha unido (Fig. 58): "¿Quieres ver lo que hay dentro de mí?"...igualmente, con la acción dentro del campo visual que enfatiza una cualidad especial de este fragmento del relato: "singularidad".



58

A partir de este momento de la película comienza a ser aún más fuerte lo *iterativo* de las muertes kitanescas, que llega a su punto climático cuando se muestra el ideograma formado con cadáveres que sintetiza, anuncia y condensa lo que sucederá innumerables ocasiones en la "historia": *muerte* (Fig.59). Que deja traslucir su "motivación invocada en la obra como medio estético"....al dejar de ser sólo un fenómeno de frecuencia y convertirse en algo que "afecta también al orden (ya que al sintetizar acontecimientos 'semejantes' elimina su sucesión) y a la duración (porque elimina al mismo tiempo sus intervalos)"⁵⁹. Las muertes de uno y otro bando comienzan a relatarse, gracias a la narración iterativa, como hechos libres cuya significación va más allá de la cronología o la duración. Libertad que vuelve a tomar forma y dirección singulativa cuando la imagen se ralentiza para que, finalmente, fuera de un comedor, Aniki sea asesinado

⁵⁹ Gérard Genette, op. cit., pp. 208-210.

(Fig.60-61). Es así como gracias a las variaciones en la frecuencia narrativa, las diferentes muertes tienen una significación particular.



59



60

70



61

En *Muñecas* también es muy clara la importancia de la narración iterativa, ejemplificada delicadamente en el relato de los pordioseros atados. Principalmente por los cambios estacionales sugeridos puede deducirse que el tiempo de la historia ha sido de alrededor de un año; esto significa que los paseos de los personajes en diferentes exteriores, constituyen la narración de un acontecimiento que se ha repetido, en definitiva, muchas más veces que las mostradas en la película. Así, sus caminatas representan lo que ha venido ocurriendo (Fig.62). La mayoría de las iteraciones en *Muñecas* son también generalizantes.



62

Y en esta iteración, en que se puede imaginar que en una cantidad enorme de tiempo los personajes no han hecho otra cosa que caminar por las calles, los bosques y las playas, es donde se plantean las acciones en otro tiempo. El clímax de este relato, en que una modificación real se hace patente, es cuando Sawako muestra el que había sido su dije de compromiso a Matsumoto. Esta única acción es todo lo que ocurre con trascendencia real a partir del inicio de la cinta en orden "cronológico". Por lo anterior, deviene la extrema importancia de la construcción temporal del filme, en que la frecuencia también interviene.

El relato iterativo no sólo adquiere fuerza narrativa para los pordioseros atados, es también indispensable para contar los almuerzos en el parque de la novia del jefe yakuza (Fig.63), antes y después del rompimiento (Fig.64). Es posible recordarla cuando ofrece la comida sobrante a Nukui (Fig.65) y él contesta "Sí, como siempre", y cuando es narrada su presencia en el parque cada sábado por los visitantes. La fuerza de la primera escena en que ella aparece en el parque muchos años después es tal que ese "haber estado allí siempre", cada sábado, es inmediatamente asimilado.



63



64



65

Lo estático de las situaciones y de la propia enunciación cinematográfica, entendida por Gaudreault como "la convicción de estar en presencia del lenguaje cinematográfico como tal"⁶⁰, transmitida por la cámara, el ritmo, el trabajo actoral, la ausencia de diálogos, etc., es lo que da sentido a la fuerza de los nudos dramáticos. El contraste entre la pasividad general y los vuelcos emocionales tan repentinos y cortos (recuérdense las elipsis) es otra de las bases de la cinematografía observada en *Muñecas* y el resto de la filmografía de Kitano.

Sin embargo, también pueden observarse ejemplos de montaje repetitivo durante el relato de la estrella pop, ya que la escena en que los pordioseros pasan atravesando la playa (como se ha dicho, sin ninguna relación causal, sino espacio temporal con el otro relato) se relata más de una vez desde diferentes puntos de vista (de la cámara, no de los personajes), mezclados, por lo tanto, con breves retrocesos temporales cuya función es acentuar la repetición, más que sugerir algún tipo de analepsis estructural (Fig.66). Lo mismo sucede a lo largo de la narración; pero ahora desde el punto de vista de Nukui alternado con el de la cantante.

⁶⁰ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 52.



66

El concepto de *punto de vista* se relaciona con "las capacidades de conocimiento de tal o cual participante de la historia, cuya 'visión'...adoptará o fingirá adoptar (el relato), pareciendo entonces adoptar respecto de la historia tal o cual *perspectiva*"⁶¹. Es así como funciona, en este caso, el montaje repetitivo. Por ejemplo, antes de su accidente, se observa a la chica salir en su auto del edificio y notar la presencia de Nukui, desde el vehículo; y después se observa desde fuera del auto, al llegar Nukui corriendo al edificio. Es el mismo hecho narrado desde diferentes puntos de vista (Fig.67-69).

⁶¹ Gérard Genette, op. cit., p. 220.



67



68



69

Este recurso también lo utiliza el director en *El capo*, en que de igual forma relaciona el montaje repetitivo con los diferentes puntos de vista. Por ejemplo, el momento en que Aniki viaja en un taxi para dirigirse a su hotel en Los Ángeles es narrado más de una vez (Fig.70-71), primero desde un punto de vista aparentemente neutral, después a manera de recuerdo desde la perspectiva del protagonista y más tarde según el taxista, siempre con variaciones en la duración del tiempo (cámara lenta). Estas marcas han sido expuestas desde *Fuegos artificiales*, en que, como se ha explicado, la narración vuelve una y otra vez a los hechos ocurridos en el centro comercial en que Nishi asesina a un delincuente.



70



71

Así, el relato repetitivo además de tener una función intrínseca a la estructuración del tiempo, se relaciona también con la voz narrativa; quizá pudiese constituir el único acceso del espectador a la interioridad del personaje: sus recuerdos. Como ejemplo, podría funcionar también la narración tanto del rompimiento entre Matsumoto y Sawako, así como de su contexto, en *Muñecas* (Fig.72).



72

Por lo anterior puede afirmarse que tanto el orden como la frecuencia se conjuntan para formar un discurso específico sobre el tiempo en la narración de un relato. Según cada director y su estilística particular, pueden tener papeles con diversa importancia en función de los objetivos de la propia narración.

2. Niveles narrativos

En los relatos existen distintos niveles narrativos. Como ya se ha dicho, existe un relato primario o relato marco, dentro del cual se introducen relatos segundos o metadieéticos, cuya función puede también variar. Existen, por lo tanto, tres tipos de relato metadieético:

- El primero se caracteriza por presentar una *causalidad directa* entre los niveles metadieético y diegético, adquiriendo así una función explicativa.
- El segundo tipo es en el que los relatos (metadieético y diegético) tienen una relación únicamente temática, sin continuidad espacio-temporal entre ellos.
- El tercer tipo consiste en que la narración misma (la introducción del relato metadieético) cumpla una función determinada, al no existir relación explícita con los acontecimientos de la diégesis.

En general, en la cinematografía de Takeshi Kitano, los relatos metadieéticos son introducidos en la diégesis primaria sin marcas explícitas de su cualidad secundaria. Puede deducirse a través de la lógica del montaje si se trata de anacronías o de otros niveles de relato; sin embargo, es imposible armar una línea certera en cuanto a su lugar preciso respecto a la historia. Es decir, una serie de tomas sucede a otra sin especificación o indicio alguno sobre sus características en cuanto al nivel narrativo.

Esto puede aplicarse en *Fuegos artificiales* a la secuencia del centro comercial (Fig. 5-9), o bien, a las pinturas que aparecen como imágenes aisladas en medio del relato (Fig. 105-106); en *El capo* desde casi el inicio de la cinta se introduce una gran analepsis que no se define como tal hasta varias secuencias posteriores. Incluso podría decirse que el relato principal de *Muñecas* aparece como un segundo nivel imposible de relacionar temporalmente con las imágenes de teatro banraku que abren la cinta y que vuelven a aparecer en el desenlace como reexposición de un motivo ahora resignificado (Fig.73-74).



73



74

Pero también dentro de *Muñecas* se presenta una gran dificultad para reconocer la cualidad de otro tipo de relatos como metadieéticos, ya que no existe una introducción explícita de éstos en el relato primero. A la mitad de la película, aparecen nuevos personajes que representan dos nuevas series de acontecimientos: el jefe yakuza y la estrella pop.

Según la clasificación de Genette, los relatos metadieéticos del yakuza y de la estrella pop podrían pertenecer al segundo tipo por guardar una relación temática (desamor) con el primer nivel diegético; sin embargo, además de tener una relación temática, al contrario de lo afirmado por el autor de *Figuras III*, tienen también continuidad espacio temporal entre ellos. Este vínculo está dado por los personajes protagonistas del relato principal, sobre todo en dos escenas:

En una parte de la secuencia en que aparece por primera vez el personaje del yakuza, los pordioseros atados pasan caminando por la calle, fuera de su casa (Fig.75). Esta acción vincula los dos relatos tanto temporal como espacialmente gracias a la presencia simultánea de los personajes en el mismo espacio. Gaudreault y Jost afirman que "el cine también cuenta con otros medios de significar el tiempo a través de sus construcciones discursivas"⁶².



75

⁶² André Gaudreault y Francois Jost. op. cit., p. 112.

Nuevamente, en el presente caso, las escenas protagonizadas por los pordioseros atados cumplen la función de la construcción discursiva que significa el tiempo en la cinta. Gracias a la escena mencionada, se deduce que las primeras acciones del yakuza, dadas a conocer al espectador, ocurren en un momento muy cercano al inicio de la película. El elemento que sirve como indicio de lo anterior es el vestuario de Matsumoto y Sawako, vestuario que portan en la primera escena en que aparecen y en la última anterior a la introducción del yakuza (escena que también representa el término de la gran anacronía intermedia al unirse temporalmente con el punto de partida del relato principal).

La segunda escena representativa de la unión espacio temporal de los relatos diegético y metadiegético es donde Sawako y Matsumoto pasan caminando por la playa en que se encuentran por primera vez (después del accidente) la estrella pop y su fan ciego. Su presencia simultánea en el mismo espacio tiene el mismo efecto que en el caso del jefe yakuza: los relatos se vinculan tanto en el tiempo como en el espacio. También los dos relatos metadiegéticos se enlazan entre sí cuando la novia del mafioso ofrece su almuerzo al fan de la cantante.

Cuando comienza la narración de cualquier relato metadiegético, se lleva a cabo el paso de un nivel narrativo a otro: "introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación. Toda otra forma de tránsito es, si no siempre imposible, al menos siempre transgresiva"⁶³. En este sentido, cuando se introduce el personaje del yakuza, se pasa de un nivel narrativo a otro; en cambio, al ser introducidos en este relato segundo los personajes Sawako y Matsumoto, un nivel (el del relato principal como relato primero) invade a otro (el del relato segundo), y se transgreden así las leyes del relato. A esta transgresión, Genette la llama *metalepsis*. Como se ha observado antes, esta trasgresión no ocurre una sola vez, sino que vuelve a repetirse en el segundo relato metadiegético protagonizado por la estrella pop, y cuando se enlazan también los dos relatos metadiegéticos.

En este apartado, referente a los niveles narrativos, es pertinente analizar en *Muñecas* las figuras de los muñecos banraku que exponen el filme a manera de introducción. Pudiese ser que las secuencias del teatro conformen el relato marco de toda la película y aquí mismo se presenta la introducción de nuevos niveles que abren un abanico de múltiples posibilidades en cuanto a la narración. En primera instancia, en un foro se presenta una pieza teatral (primer relato); dicha pieza relata, a su vez, otra serie de acontecimientos en la figura de los títeres manipulados (segundo relato) y, además, una voz co-relata lo representado por los muñecos (tercer relato, en

⁶³ Gérard Genette, op. cit., p. 289.

este caso, de palabras). Finalmente, en un espacio descontextualizado, los dos títeres parecen invitar al observador a presenciar lo que sucederá a continuación (cuarto relato en un nivel narrativo muy distinto). Así, la primera escena en que aparece la cuerda roja sería el inicio de un quinto relato, que es, no obstante, por lo menos para el presente análisis, el relato principal de la película.

Y, aunque hasta este momento pareciese que la única relación que existe entre los muñecos y los pordioseros es temática (segundo tipo de relato metadieético), al final de la obra, la relación entre ellos se vuelve muy simbólica. Pareciese que Matsumoto y Sawako vieran colgados de un palo a los títeres, o bien, se los imaginasen; a continuación, aparentemente, los pordioseros se adueñan de sus atuendos para seguir su camino hacia el final (Fig.76-77). El relato vuelve hacia las primeras escenas de la película (repetición) y termina en el mismo espacio imposible con la figura de los muñecos. La expresividad de este desenlace da vida a los títeres, como si más que comunicar su sentir sobre la historia que ellos mismos protagonizaban en un principio, comunicasen su sentir sobre lo que ha sucedido en los demás niveles del relato.



76



77

Resultaría imposible hallar un significado exacto del papel de los muñecos, ya que ni siquiera comparten un nivel de "realidad" con el resto del filme, dan vida a un espacio que sólo existe a través de la forma, a través del cine. Sin embargo es en extremo interesante averiguar su papel a nivel narrativo.

Se ha comentado que en el paso de un nivel del relato a otro, en el caso de *Muñecas*, se presenta una trasgresión a las leyes del relato; es decir, se presenta un ejemplo de *metalepsis*. Podría afirmarse que dicho fenómeno narrativo es introducido desde las secuencias iniciales, en que aparecen los muñecos del banraku. Estos muñecos forman parte de una diégesis secundaria específica dentro de un relato marco constituido por la representación teatral en sí, ante una audiencia.

No obstante, a continuación se observan estas mismas figuras en un espacio totalmente descontextualizado, lo que deviene en una especie de *metalepsis*, o bien, en un rompimiento total con la diégesis, manifestación de una realidad que sólo puede ser posible gracias al lenguaje cinematográfico. Pudiese ser incluso una especie de alusión al propio cine: según la "lógica" del mundo tangible es posible deducir que los muñecos precisan de un agente externo que los dote de movimiento; sin embargo, este hecho no es importante dentro de la realidad de la diégesis, por lo

que la escena tiene significación por sí misma sin importar su relación con lo externo a ella. Asimismo, el resto de las escenas en que los personajes humanos actúan de una forma u otra, es resultado de la manipulación de un agente extradiegético (instancia narrativa); sin embargo, es clara la pretensión de hacer patente la presencia de este agente, aunque no de forma directa, sí a nivel formal dentro de la película, como se ha explicado ya respecto a la voz narrativa.

Por lo anterior, es factible aseverar que estas transgresiones a las leyes del relato o metalepsis, revelan la instancia narrativa. El que los muñecos pertenezcan a un nivel de la narración y aparezcan, no obstante, en otros niveles distintos (abren y cierran el filme) refuerza la idea de hacer presente de manera constante que el espectador se halla frente a un relato organizado y construido como producto de un discurso humano consciente.

Esto es mucho más claro cuando casi al final de la película vuelven a ser mostradas las escenas de la representación teatral inicial, cual figura comparativa con el nivel que ocupan los pordioseros atados, así como el simbolismo de los kimonos con que finalmente mueren y, sobre todo, la escena final en que los muñecos vuelven a aparecer en el espacio descontextualizado, encabezando un nivel narrativo autónomo, aparentemente ajeno a todos los demás, pero relacionado íntimamente con el sentido del filme.

Dicha combinación de los niveles narrativos, en conjunto con las demás combinaciones internas entre los tres subrelatos que aparecen en la obra reflejan la supremacía del relato (discurso cinematográfico como obra artística) sobre los hechos narrados. Se privilegia así el papel del director y su actividad creadora. Es por ello que Kitano ha logrado construir una cinematografía propia, basada en esta y otras cualidades, que él mismo parodia en dos de sus filmes más recientes: *Takeshi's* (2006) y *iGloria al cineasta!* (2007).

3. Modo narrativo

La información narrativa tiene sus propios grados, según los cuales se regula durante el relato. Esta información puede variar entre dos elementos: la distancia y la perspectiva. La *distancia* se relaciona con la cantidad de detalles que se ofrecen al espectador durante la narración respecto a lo relatado; la *perspectiva*, se adjudica a uno u otro personaje a quien la instancia narradora ha cedido aparentemente la transmisión de informaciones narrativas.

Como *discurso mimético* Genette entiende al tipo de enunciación en que el narrador cede por completo la "palabra", esforzándose por "dar la ilusión de que no es él quien habla...sino tal o cual personaje"⁶⁴En el extremo opuesto se halla otro tipo de relato, en que el narrador "habla en su nombre sin intentar hacernos creer que es otro quien habla"⁶⁵. Según estos términos, el último tipo resultará más *distante* que la mimesis, ofreciendo por tanto, menos información y de forma menos directa.

Para reconocer el efecto mimético, pueden tomarse en cuenta dos factores en combinación: la cantidad de información y la presencia/ausencia del narrador en la narración. Dichos factores se encuentran en una relación inversamente proporcional, en que entre más información se aporte y, al mismo tiempo, se aprecie menos la presencia del narrador, el relato será más *mimético*; por el contrario, el receptor se enfrentará a un relato *diegético* cuando exista un mínimo de información y un máximo de informador.⁶⁶Asimismo, Genette habla de un discurso dentro del cual la información respecto a la historia es nula, predominando por completo la presencia de la entidad narrativa, llamándolo en habla inglesa, *talking*.⁶⁷

A los tipos de relato mencionados anteriormente, mimético y diegético, corresponde una clase de discurso respectivamente: discurso *imitado* y discurso *narrativizado*. Sin embargo, existe una tercera clase de discurso, en que a pesar del estilo "indirecto" y "distante" que la diégesis constituye, se aportan más detalles respecto a la historia sin llegar a convertirse en mimético: el *discurso transpuesto*. Genette describe a esta clase de discurso como una interpretación del narrador, trasladando la información a su propio estilo, por lo cual se nota aún su presencia a pesar de la exhaustividad en los detalles que podría sugerir algún efecto de mimesis.⁶⁸

⁶⁴ Platón en Gérard Genette, op. cit., p. 220.

⁶⁵ Idem.

⁶⁶ Gérard Genette, op. cit. p. 224.

⁶⁷ Ibid., p. 225.

⁶⁸ Ibid. p. 229.

El término que condensa las variaciones de distancia según las cuales el receptor recibe la información narrativa es el de *focalización*. Existen tres tipos de focalización:

- **No focalización o focalización cero:** En que la instancia narradora dice más de lo que saben los personajes.
- **Focalización interna (fija, variable o múltiple):** En que la instancia narradora dice lo mismo que lo que saben los personajes.
- **Focalización externa:** En que la instancia narradora dice menos de lo que saben los personajes.

Existen dos tipos de alteraciones que traicionan la regulación de la información asociada con cierta clase de focalización:

- **Paralipsis:** En que se proporciona menos información de la necesaria.
- **Paralepsis:** En que se proporciona más información de la que se esperaría según el código de focalización.⁶⁹

La paralipsis se asocia comúnmente con el momento en que se oculta al espectador algún dato de los personajes que según el código de focalización deberían compartir; la paralepsis, por otro lado, se relaciona con la introducción al saber de un personaje cuando el relato está regido por focalización externa.

Asimismo, pueden existir casos con doble focalización. Por ejemplo, en cine, cuando se presenta focalización interna en determinado personaje a través del relato visual; y también focalización interna en otro personaje a través del relato sonoro. Y, por otro lado cuando en una misma escena se mezclan la "sorpresa" y el "suspense": "Mientras en el régimen de la *sorpresa*, el relato sólo transmite las informaciones narrativas de las que tienen conocimiento los personajes que están (en pantalla)... en el *suspense* se nos dan más elementos de los que éstos poseen, sobre todo presentándonos una acción de la que no han sido testigos y que por tanto ignoran".⁷⁰

En el caso del discurso fílmico no debe confundirse la focalización con la ocularización, que a diferencia del saber del personaje, se involucra más bien con su mirada: "la limitación de los acontecimientos al saber de un personaje no implica, en cambio, que compartamos su mirada"⁷¹.

⁶⁹ Ibid. p. 249.

⁷⁰ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 138.

⁷¹ Ibid., p. 149.

Por ejemplo, un plano general en que se ve al personaje desde fuera, no implica que la instancia narrativa diga más de lo que él sabe; asimismo, la utilización de encuadre subjetivo, que pretende imitar la ocularización de tal o cual personaje no implica que la instancia narrativa diga lo mismo que él sabe (focalización interna).

Por ello, es preciso acudir al contexto narrativo para clarificar tanto los puntos de vista, como los grados de focalización y ocularización en cada secuencia.

En general, en la filmografía de Kitano pareciese que existe un choque frecuente entre los niveles de información y los puntos de vista; más concretamente, entre la presencia tan clara de la instancia narrativa y la predominante focalización externa. En este sentido, se trataría evidentemente de relato *diegético* y discurso *narrativizado*, según la tipología de Genette, ya que existe demasiada presencia del narrador en correspondencia con el carácter tan *distante* con el que la información se da a conocer.

Se ha mencionado un choque porque, en este caso, no coincide la presencia imborrable de la instancia narrativa con un tipo de focalización que pudiera calificarse como *cero*; o bien, dicho en otros términos, no es del todo certero hablar de un narrador *omnisciente*. Es decir, a pesar de la desmedida narración de escenas en que los personajes principales no están presentes, o que simplemente desconocen, o en una situación extrema, incluso han muerto, la instancia narrativa siempre se abstiene de revelar lo que saben los personajes protagónicos, lo cual se asocia con una focalización externa. Se trata, en todo caso, de una particularidad que pertenece al ámbito de la voz narrativa.

No obstante, en una cinta como *Sonatina* pueden notarse casos interesantes de doble focalización. Por ejemplo, ocurre que un diálogo se prolonga a pesar del cambio de imagen; es decir, los personajes que han salido de una habitación a la calle difícilmente tendrían conocimiento de lo que se habló a continuación tras su salida y, sin embargo, la instancia narrativa revela esta información al espectador: focalización cero (Fig.78). Y, al mismo tiempo, los personajes en cuestión (cualidad característica del estilo Kitano) podrían calificarse casi de "autistas", sin dar a conocer jamás su pensamiento o su sentir respecto a nada de lo que acontece alrededor: focalización externa que predomina, en general, en la filmografía analizada en este trabajo.



78

En este sentido, se juega con los “saberes” o grados de conocimiento y revelación de información aun en torno a un mismo personaje. Por ejemplo, en *Sonatina*, Murakawa, el personaje principal, y su chica se encuentran sentados sobre la arena con una pequeña barca a sus espaldas (Fig.79), Kiuji se halla de pie frente a ellos, en compañía de otro chico jugando con un disco; mientras que se acerca otro personaje que termina por matar a Kiuji; su sangre chorrea sobre la arena cerca de los pies de Murakawa, quien observa neutralmente la escena sin tener dentro de su campo visual al asesino.



79

Así, la instancia narrativa revela más información de la que sabe el personaje protagónico; es decir, el espectador y otros personajes saben antes que éste que es factible que su compañero será asesinado, sobre todo porque el asesino ha atacado previamente a otros personajes y se adivina qué papel juega en el terreno de la guerra entre "familias". Esta escena tiene una construcción espacial que determina, en parte, el desarrollo de la transmisión de información. Aunque el asesino, la víctima y los testigos se hallan en el mismo espacio (la playa), los campos de visión son los que determinan la narración del suceso: el asesino se encuentra detrás de dos de los testigos (incluido el protagonista), protegido en parte por una barrera física constituida por la embarcación a sus espaldas, pero está dentro del campo de visión de la víctima, que recibe el disparo de frente, y de otro testigo; a su vez, los dos primeros testigos se hallan fuera del campo visual del asesino gracias al objeto que los oculta y, finalmente, el juego de tomas permite que las cinco personas (víctima, victimario y testigos) estén, aunque no siempre al mismo tiempo, en la construcción mental de un mismo espacio, o bien, el campo visual estructurado del espectador (Fig.80).



80

A continuación se presenta un desglose de las tomas que integran la escena para profundizar en el análisis (Fig.81-82):

1. Toma abierta que sigue con un travelling al asesino solo caminando por la playa
2. Toma frontal del asesino lanzando un puñado de flores rojas al cielo
3. Toma de las flores al aire
4. Tomas abiertas de la víctima y los testigos jugando con el disco en la playa cerca de una pequeña embarcación
5. Toma abierta del asesino acercándose al grupo
6. Toma de la embarcación (detrás de la cual se hallan dos testigos), de la víctima y el tercer testigo, quizá desde el punto de vista del asesino
7. Toma frontal del asesino, quizá desde el punto de vista de la víctima
8. Toma detrás de la víctima con sus piernas en primer plano y los dos testigos recargados en la embarcación
9. Toma frontal del tercer testigo, quien huye
10. Toma similar a la núm. 6, pero el tercer testigo corre hacia el fondo
11. Toma frontal del asesino apuntando a la víctima
12. Toma frontal de la víctima recibiendo el disparo desde fuera de campo
13. Toma similar a la núm. 8

14. Toma cerrada del goteo de la sangre en la arena cerca de los pies de Murakawa (testigo), donde cae la víctima. Tilt up de la cámara hacia el testigo
15. Toma frontal del asesino
16. Toma frontal de los testigos detrás de la barca
17. Toma del asesino que camina para alejarse hacia el fondo
18. Toma frontal de los testigos detrás de la barca
19. Elipsis hacia toma de Murakawa jugando con el disco, solo, en la playa



81



En esta escena se presenta un juego informativo muy particular en torno al conocimiento del personaje principal. El espectador puede prever que alguien será asesinado puesto que el asesino se acerca al grupo que juega en la playa; tanto la víctima como el tercer testigo conocen su presencia en el lugar antes que el protagonista. Es, efectivamente, un testigo de la escena, al ser su conocimiento menor a lo revelado tanto al espectador, como a los otros personajes según la lógica interna del relato. En este sentido, la instancia narrativa revela más información de la que sabe el personaje principal.

Por lo tanto, pueden existir aquí los tres tipos de focalización catalogados por Genette. Hay focalización cero en tanto que la instancia narrativa revela al espectador más de lo que saben todos los personajes mientras el asesino se acerca, y más de lo que sabe el carácter principal; hay focalización interna en la víctima y el tercer testigo en tanto que se revela la misma información que ellos tienen; sin embargo, al ser nula la reacción, la expresión e incluso la gesticulación de Murakawa, se revela menos información de la que sabe en tanto que el curso de sus pensamientos y sensaciones jamás es dado a conocer: focalización externa.

Todo lo anterior es posible en la cinematografía gracias a la construcción espacial y el uso del fuera de campo, lo que será analizado cuando se analice la dinámica espacial. De igual forma es importante el papel que juega el sonido en cuestión de la transmisión de información, ya que en numerosas escenas de las cintas de Kitano, el audio se empalma con la imagen de manera que se unen también dos focalizaciones. La escena de *Sonatina* en que se observa a Murakawa y su lugarteniente caminando por la calle mientras se escucha el diálogo de dos jóvenes que charlan dentro del lugar hacia el que los dos primeros se dirigen, es un ejemplo de lo anterior: efectivamente es del conocimiento de Murakawa y su colega, por decirlo así, el campo visual de la escena; sin embargo, no sucede lo mismo con el diálogo. Así, la instancia narrativa comunica más de lo que saben los personajes a nivel sonoro, en tanto que no ocurre exactamente lo mismo en el rubro visual.

Y, en conjunto con lo anterior, las películas de Kitano están siempre impregnadas de ese *no saber* lo que hacen los personajes, hacia dónde se dirigen, lo que piensan hacer o simplemente lo que "piensan" en un momento u otro. Por ello se ha dicho que predomina la focalización externa, la cual se combina con elementos que la hacen, de hecho, variable, tal como se ha explicado en el párrafo anterior.

Se ha mencionado, en el inicio de este apartado, que Genette califica los tipos de relato según su intención de su discurso (narrativizado, mimético, transpuesto). A lo largo de la historia

del cine se ha intentado "borrar" el proceso de creación, y se ha pretendido mimetizar la construcción visual con la mirada del espectador, tal como lo señala Luis Miranda respecto al Modo de Representación Institucional (MRI) conceptualizado por Noël Burch en *El tragaluz del infinito*: "un dispositivo *burgués* y alienante, que oculta la producción de sentido mediante una sofisticada ilusión de transparencia"⁷². En este sentido se podría hacer una comparación entre lo que Genette desglosa respecto al relato en las palabras y el lenguaje utilizado con base en un tipo de discurso específico, y lo que hacen la cámara y los demás dispositivos cinematográficos respecto a los sentidos humanos.

Así, el discurso cinematográfico en que por medio de sus distintas materias de la expresión se hace patente la manipulación del material audiovisual por una instancia extradiegetica, equivaldría a un tipo de discurso *narrativizado*; mientras que aquél que ejemplifica el MRI, podría compararse con el discurso *mimético* definido por Genette.

Un ejemplo muy claro del discurso *mimético*, de índole un poco distinta, pero más cercano a lo que dice el teórico francés respecto a esta forma de relato es el recurso de "cámara subjetiva", que pretende, de hecho, representar la mirada de alguno de los personajes. A este recurso Gaudreault y Jost lo llaman *ocularización*, que a diferencia de la focalización, tiene que ver más que con el grado de conocimiento de uno u otro personaje, con su mirada. Se cumple, por lo tanto, la condición de "dar la ilusión de que no es él quien habla (el narrador)...sino tal o cual personaje"⁷³. Y este último tipo de relato resulta menos "distante" que el *narrativizado*.

Takeshi Kitano se caracteriza también por recalcar a través de la cámara su papel como organizador del relato. Es decir, no sólo gracias a la construcción temporal o a los matices a nivel de focalización, sino también a los ángulos de "visión" es posible distinguir un discurso *narrativizado* por completo, sin buscar jamás la mimesis, y resulta así más "distante" respecto a los hechos relatados, no por ello con menos sensibilidad estética.

Quizás las únicas muestras de una especie de identificación con los personajes, o bien, de focalización interna, sean las escenas que representan sueños o recuerdos *marcados*. Desde *Sonatina*, cuando Murakawa sueña su propio suicidio (Fig.83), reelaborando en su onirismo una vivencia anterior donde jugaba una especie de "ruleta rusa" con sus compañeros en la playa, junto con la serie de relatos metadiegeticos en *Fuegos Artificiales*, una escena muy clara al inicio de *El capo* cuando Aniki llega en un taxi a su hotel, hasta los recuerdos de Matsumoto casi al inicio de

⁷² Luis Miranda op. cit., p. 43.

⁷³ Platón en Gérard Genette, op. cit., p. 220.

Muñecas, esta especie de hechos que no suceden realmente fuera de la mente de los personajes están siempre marcados plásticamente.



83

Algunos recursos utilizados para marcar estas imágenes son la pausa narrativa o dilatación del instante (cámara lenta), en unión con efectos sobre el audio, como eco o silencio total; o bien, un doble relato integrado por la imagen en primera instancia, y por el audio en la contraparte, tal como ocurre en *Muñecas* con los recuerdos de Matsumoto respecto al rompimiento con Sawako (Fig.11-12). Puede concluirse que al tratarse, en efecto, de una puesta en escena de la interioridad del personaje (acciones que no existen, de hecho, más que a través del lenguaje y como imágenes en el pensamiento de quien los protagoniza), son casos de focalización interna.

Pareciese que el autor quisiera diferenciar claramente, haciendo incursión en la forma plástica del relato, entre la focalización externa que predomina en sus cintas y los pequeños fragmentos producto de la exteriorización del pensamiento de los personajes al espectador. Son extremos muy contrastantes, en tanto que las imágenes "mentales" funcionan como un destello de transparencia ante el saber y pensar de los personajes en medio de un entorno de total inescrutabilidad. Todo ello reflejado en la forma de la narración.

El final de *Sonatina* es un ejemplo muy claro del choque entre la focalización cero y la focalización externa que encierra a los personajes protagónicos. Se observa en una toma a la chica de Murakawa esperando su regreso a la orilla de un camino; gracias a la articulación espacial vectorizada⁷⁴ es posible notar que en un sitio lejano, fuera del campo visual de la mujer, él se suicida al interior de su vehículo, para que después vuelva a aparecer la chica en su espera inútil. En una misma secuencia el espectador se enfrenta a una instancia narrativa que revela más de lo que sabe el personaje (la chica en espera sin que él lo sepa a la orilla del camino); pero que fulmina el relato con un suicidio repentino (el personaje no lo había anunciado): la instancia narrativa dice menos de lo que sabe el personaje; y, para reforzar este juego, a manera de epílogo, aparecen en sucesión varias tomas de la chica en el camino y el cadáver del protagonista, lo que definitivamente representa un tipo de focalización cero. Así, no se trataría, en este sentido, de un uso sistemático de paralipsis y paralepsis (alteraciones en la focalización en que, o bien se omite información, o bien, se comunica más de la cuenta, en que se transgrede la lógica del modo narrativo predominante), sino de dos tipos de focalización en conjunto que integran la dinámica kitanesca de la transmisión de información.

En *Fuegos artificiales*, esto se puede observar a la perfección desde el inicio de la cinta. Es difícil que el protagonista, Nishi, pronuncie más de dos palabras seguidas. A la pregunta de sus compañeros respecto a la salud de su esposa no responde ni con alguna mueca; pero mientras un poco más tarde aparece jugando con unos chicos y su pelota de béisbol en la calle, se escucha el diálogo que mantienen otros personajes en otro espacio (Fig.84-85).

⁷⁴ Lograda gracias al movimiento de algún personaje u objeto, en este caso un camión.



84



85

Aquí existe, además de un doble relato construido por una imagen visual empalmada con un diálogo que ocurre no sólo fuera de campo, sino en un espacio distante e inaccesible a los sentidos del personaje, una doble focalización. El mutismo muy característico del protagonista

contrasta con una instancia narrativa que revela constantemente más información de la que él sabe. Lo cual, además de revelar una intención del artista en cuanto a la dinámica cognitiva, revela una intención permanente y nada discreta de *narrativizar* el discurso, en el sentido de que siempre existe un "máximo de informador".⁷⁵

Este "máximo de informador", tal como lo dice Genette, contrasta con un "mínimo de información", ya que es muy poca, respecto tanto a los hechos, como a sus causas y consecuencias, como resultado del casi mutismo de los personajes. Todos estos elementos propician que *Fuegos artificiales* sea un filme en que no es posible dilucidar con completa certeza las líneas temporales, ya que cualquier fragmento de la cinta podría bien ser parte del "pasado", del "presente" o del futuro". Se ha analizado previamente cómo cada cadena de sucesos va deslizándose de manera independiente, como una marea de *evocaciones* que sólo respetan las reglas de la memoria cual *flor de fuego* despedazada en destellos libres decorando el cielo.

La economía de lenguaje verbal, e incluso de gestos, refuerza en gran medida la focalización externa (antes de su muerte, es suficiente para la pareja un "gracias por todo" seguido de un abrazo de despedida eterna). Una escena en que llega al extremo la total inescrutabilidad y neutralidad de Nishi es cuando asalta el banco. No es necesaria ni la palabra ni el movimiento para dominar a la cajera que instantáneamente le entrega el dinero ante la impavidez de todos los presentes. Se trata de un simple "estar ahí" que desencadena y provoca la acción del otro (Fig.86).

⁷⁵ Gérard Genette, op. cit., p. 224-228.



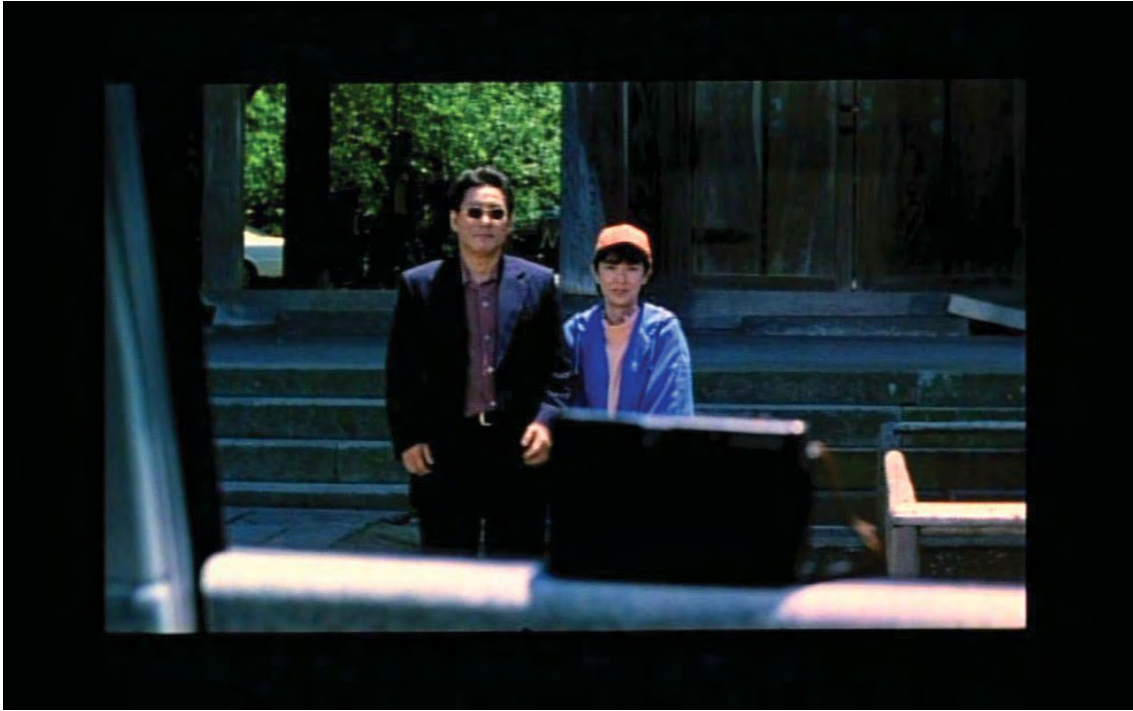
86

Tampoco a la esposa le sirven las palabras. Ella sólo dice una línea al final de la cinta “*Gracias...gracias por todo*”, de forma similar al gesto de Sawako casi al final de *Muñecas* cuando toma el dije de su cuello y se lo enseña a Matsumoto (Fig.87). Es un máximo grado de regulación de información por la instancia narrativa en que nunca se tiene acceso al pensamiento ni al saber de los personajes.



87

Y quizá esto también se traslade al interior de la cinta, en que la inexpresividad no sólo es hacia el espectador, sino también hacia los otros personajes. Cuando Nishi y su esposa, de nuevo en relación con *Fuegos artificiales*, están posando para una fotografía, ella lo toma del brazo y él se deshace cómodamente del gesto (Fig.88). No parece existir entre ellos interacción alguna en ese instante, la incomunicación *externa* se refleja en la falta total de contacto. No sólo para el espectador es inaccesible el interior de los semblantes, sino que, al parecer, también los caracteres son inaccesibles uno para el otro. Tal vez sea que tanto las palabras como las explicaciones sobran en un lenguaje de representación tan sutil y al mismo tiempo tan contundente, como ocurre cuando Horibe pinta un cuadro sobre el cual se anuncia de color rojo ardiente el kanji de la palabra "suicidio" (Fig.89). La ruptura del silencio (en todos los sentidos) de los personajes anularía el valor emocional de la obra artística logrado a través de la forma narrativa.



88



89

Sin embargo también en *Fuegos artificiales* la instancia narrativa cierra la película algún tiempo después de la muerte de los protagonistas (focalización cero), quienes ocuparían el espacio fuera de campo, detrás de la cámara, o bien, que fungirían como contracampo jamás mostrado de una niña que juega con una cometa y observa el doble suicidio. En este caso, la instancia narrativa

evita “mostrar” a los personajes muertos, sin dejar por ello de sugerir la información pertinente, en este caso dada por el sonido de dos disparos que interrumpen tanto la música como el sonido producido por el vaivén de las olas.

Hasta aquí se ha hablado del ámbito de los diferentes grados de conocimiento dentro del relato; sin embargo, también se ha precisado en un principio la existencia en el cine de la representación literal de un punto de vista. Es decir, la cámara no sólo muestra lo que uno u otro personaje sabe, sino en sentido estricto, intenta simular lo que ellos “ven” (ocularización).

Así como en el caso de la focalización, existen dos grandes tipos de ocularización:

- **Ocularización cero:** En que no se representa el punto de vista de ningún personaje intradiegético.
- **Ocularización interna:** En que se representa el punto de vista de algún personaje intradiegético.

De igual forma, existen dos tipos de ocularización interna:

- **Ocularización interna primaria:** En que existe algún efecto visual que establece un vínculo inmediato con la mirada de algún personaje (imagen borrosa para alguien que está borracho, por ejemplo), o bien, la presencia de un *cache* que sugiera la presencia de un ojo (microscopio, prismáticos, etc.) y, por último, la aparición en primer plano de alguna parte del cuerpo que construya la idea de una visión particular (cabellos, dedos de la mano, etc.)
- **Ocularización interna secundaria:** Cuando la vinculación con una mirada se efectúa gracias a una contextualización, por medio de *raccords* (toma de una mirada o un rostro y a continuación lo que mira, como deducción).⁷⁶

Por lo anterior, resulta pertinente diferenciar el conocimiento de la mirada, ya que no necesariamente se implican mutuamente: “para atribuir un valor cognitivo a una ocularización, hay que tener en cuenta las informaciones narrativas representadas, así como las acciones puestas en escena, examinando su pertinencia en cuanto a la comprensión de la historia”.⁷⁷ No debe confundirse la ocularización con la focalización.

⁷⁶ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., pp. 139-144.

⁷⁷ Ibid., p. 148.

Se ha dicho que las imágenes que funcionan como ejemplos de focalización interna en las cintas de Kitano están *marcadas* como tales. A veces esta marca consiste en una muestra de "ocularización interna secundaria", construida con base en una contextualización, casi siempre temporal. Es decir, los recuerdos, imaginaciones, etc. (no así las analepsis y las prolepsis en su totalidad), pueden ser interpretados como tales gracias, en ocasiones, a la ocularización interna. Por ejemplo, cuando se observa por segunda vez la escena en que Aniki en *El capo* viaja en taxi hacia su hotel, la imagen puede contextualizarse como una representación del punto de vista del pasajero, quien aparentemente se encuentra recordando el momento (Fig.70-71).

La ocularización interna también se ve reforzada, en muchos casos, por la ralentización de la imagen, que pone en conjunto una mirada (ocularización interna) con una manipulación de la duración del tiempo por parte de la instancia narrativa y que, al no presentar reflejos del pensamiento del personaje, sino sólo la audiovisualización aproximada de su memoria sin calificativo alguno (de tipo emocional o sentimental, causal o explicativo), no transgrede los códigos de focalización externa prevaleciente en las cintas. En *El capo* existe otro ejemplo de ello en la rememoración del ataque de Aniki, directo al ojo de Denny (Fig.53-54).

Asimismo, la secuencia que narra uno de los primeros movimientos de la nueva familia, cuando Aniki y su hermano se reúnen con algunos jefes de la mafia, es una muestra muy divertida de los juegos de focalización. Cuando Aniki se queda solo con los norteamericanos mientras su hermano acude fallidamente por las armas escondidas en el baño y éstos comienzan a hablar despectivamente sobre él, es momento de reconocer una focalización cero, ya que el protagonista no entiende el idioma inglés; no obstante, a la vuelta del hermano sin las armas, Aniki tiene preparado un recurso bajo la mesa que es tan sorprendente tanto para el hermano como para el espectador. Y, en este sentido, tal "sorpresa" se opone al "suspense" que generaría un conocimiento mayor al del personaje (Fig.90).



90

Otro contraste se presenta si se compara el hecho de que el espectador observa al hermano de Aniki muerto, por mencionar una de las tantas escenas de las que el protagonista no tiene conocimiento real (tal vez sólo suposición), con el final del filme, en que se revela lo que Aniki llevaba en la famosa maletita que por último entrega a Denny (Fig.91). Dicho secreto no fue revelado sino hasta después de su muerte: todo el tiempo se reveló menos información de la que tenía el personaje respecto a ello. Nuevamente existe un epílogo tras la muerte del protagonista que definitivamente remite a una focalización cero.



91

Tanto en *Muñecas* como en el resto de las cintas analizadas es casi nula la ocularización interna, ya que la mayoría de los encuadres y movimientos denotan que se trata, evidentemente, de posiciones estilísticas de la cámara, en que se revela, más que a un personaje, al mismo autor.⁷⁸ Esto se percibe en ángulos inaccesibles para alguna persona que pudiese encontrarse en la escena, así como en movimientos que le resultarían imposibles de realizar. Es decir, no se pretende borrar la presencia de una instancia externa a la diégesis que está construyendo la narración de los acontecimientos. Gaudreault y Jost nombran a este andamiaje visual "ocularización cero".⁷⁹

Por ejemplo, cuando se utiliza el zoom in para mostrar un plano detalle de un rostro o de algún objeto, resulta evidente que no se trata de imitar la mirada de alguien, ya que el ojo humano no puede realizar tales acercamientos sin que exista desplazamiento de la persona. En la escena en que Sawako está en la habitación del hotel frente a un trío de angelitos de porcelana, en seguida se observa un plano detalle de una de las figuras, lo que denota una presencia extradiegética⁸⁰ que selecciona lo que se mostrará en pantalla (Fig.92-93).

⁷⁸ Ibid., p. 144.

⁷⁹ Ibid., p. 143.

⁸⁰ Como *extradiegético* se entiende todo lo que no se ubica dentro de la historia. Véase Lourdes Romero, *La realidad construida en el periodismo. Reflexiones teóricas*, México, UNAM, FCPyS, Miguel Ángel Porrúa, 2006, p. 144.



92



93

A lo largo de *Muñecas* pueden encontrarse todos los tipos de focalización. Podría considerarse un punto de vista "neutral" o focalización cero en la primera escena después de los créditos: lo que aparece en pantalla es el listón rojo que une a los pordioseros atados arrastrándose por el suelo detrás de ellos (Fig.10) a continuación un par de niños lo sujetan jugando una broma (Fig.94), incluso la cuerda se atora accidentalmente sin que los personajes tengan conocimiento previo de ello. Quien ve la película tiene un conocimiento mayor que los personajes a través de la instancia narrativa.



94

De igual forma, se manifiesta claramente la focalización interna desde el punto de vista de Matsumoto, cuando aparecen en pantalla sus padres hablando del matrimonio por conveniencia (Fig.11-12). Como se ha dicho anteriormente, respecto a las imágenes marcadas que coinciden con una focalización interna, la imagen y el sonido no se corresponden; el relato sonoro es continuo mientras que el relato visual se presenta ralentizado. Esta forma de percepción sugiere que son recuerdos del personaje, ya que además se presentan repetidamente. Incluso su condición se acentúa al observarse a la madre de frente, en un posible encuadre subjetivo dirigiéndose al joven. Se percibe la acción junto con el personaje: el grado de conocimiento es el mismo.

Por último, el caso del personaje femenino ejemplifica la focalización externa, ya que, con excepción de sus visiones oníricas, no ofrece información alguna respecto a su estado interior. Casi al final del filme, cuando muestra el dije a Matsumoto, existe un estado de "sorpresa", en que evidentemente, el personaje sabe más que el espectador, o bien, en que la instancia narrativa proporciona menos información de la que sabe el personaje.

Como consecuencia, no es posible hablar de un tipo de focalización único en toda la cinta, ya que existen numerosas variaciones que crean diversidad en ese sentido. En el relato principal, por ejemplo, aunque por momentos parezca que se trata de focalización interna, ya sea desde el punto de vista del personaje masculino, o bien, del femenino en menor medida, la información que se ofrece sobre su estado interior es tan escasa que la sensación que provoca el discurso se relaciona más con la focalización externa. No sucede lo mismo con los otros dos relatos (jefe yakuza y estrella pop).

La información que obtiene el espectador sobre los acontecimientos es, sobre todo visual, ajena a cualquier tipo de psicología de los personajes. Incluso las analepsis en que se muestran episodios de la vida de la pareja antes del intento de suicidio de Sawako, no pueden asociarse certeramente a ninguno de los protagonistas; no existen indicios (al contrario que los "recuerdos" del chico antes mencionados) que transmitan algún dato preciso sobre la procedencia de las imágenes, ni valoración alguna sobre ellas, lo que pudiese constituir, como se ha visto, un signo de focalización interna.

Incluso existe un caso en que un fragmento de la película corresponde a la ocularización interna primaria⁸¹ de un personaje que graba a Matsumoto y a Sawako dentro de una analepsis de las mencionadas anteriormente (Fig.95); sin embargo, si se considerara un recuerdo de éstos se traicionarían los códigos de focalización. El espectador observaría a través de la mirada de cierto personaje que aparece sólo de espaldas el recuerdo de alguno de los que ocupan su campo visual simulado. La infracción consiste en que no se corresponden los límites de información entre lo que sucedió, es decir, lo que saben los personajes, y la visión exacta del hecho. Mientras lo más convencional sugeriría que el punto de vista es de alguno de quienes aparecen a cuadro (o de ambos), la ocularización interna no.

⁸¹ "Si la imagen está afectada por un coeficiente de deformación en relación a lo que las convenciones cinematográficas consideran como la visión normal". En este ejemplo, se construye perceptivamente una analogía con una mirada a través de la lente de una cámara de video. Véase André Gaudreault y Francois Jost, op. cit. p.142.



95

Además de sorpresa, lo que provoca este tipo de tratamiento externo de la información narrativa es cierta frustración ante lo que se esperaría comúnmente: que se revele al final la información que se ha ocultado al espectador. Por ejemplo, cuál es el estado mental de Sawako; no obstante nunca se revela tal información. El objetivo del director en la cinta pudiese ser que la trama se viva de esa manera, desde fuera, sin acceso alguno a la interioridad de los personajes que, aun así, consiguen transmitir la carga emotiva de los sucesos a través de su "peripatética sobriedad no gestual".⁸²

La interpretación histriónica cumple un papel muy importante en la estructura formal de los filmes. En este caso, refuerza la focalización externa, tal como sucede en otras obras del autor japonés. Respecto a *El capo* (2000), Jorge Ayala Blanco señala la función de la "actuación neutra, en grado cero, hasta un simple estar ahí"⁸³ como parte de los valores de la cinematografía de Kitano. O bien, respecto a *Escenas en el mar* (1991): "Figuras impasibles, indicios...de cuyos secretos, hermetismo y sensibilidad sólo el realizador nipón tiene la clave"⁸⁴.

⁸² Jorge Ayala Blanco, *El cine actual. Palabras clave*, p. 123.

⁸³ *Ibid.*, p. 27.

⁸⁴ Jorge Ayala Blanco, *El cine actual. Desafío y pasión*, p. 334.

Lo anterior se complementa, a veces, con los momentos en que, por el contrario, la instancia narrativa regula los datos de manera que el espectador tenga más información que los personajes: las escenas en que se describen los instantes posteriores al intento de suicidio de Sawako en *Muñecas* no podrían pertenecer al campo cognitivo de ninguno de los dos protagonistas (Fig.34). De igual forma, en numerosas ocasiones, los personajes desaparecen del espacio sin que se interrumpa la narración con su partida, o bien, la cámara continúa dando información aunque los personajes se vayan. Puede afirmarse, por tanto, que la focalización es variable, así como los indicadores que muestran los diferentes puntos de vista, aunque en los relatos analizados aquí domine la focalización externa.

Se ha dicho que son escasos los momentos en que se revela la interioridad de los personajes; pero también hay tomas en que se presenta *ocularización interna secundaria*⁸⁵, como cuando en *Muñecas* se observa una toma en que Sawako juega con una pelotita rosada seguida de otra donde sólo se observa a la pelotita elevarse con la Luna al fondo (Fig.96). Evidentemente se trata de que se comparta la mirada de la chica, y se refuerza así la idea de que la información que se recibe sea casi totalmente visual; es decir, no representa emociones o sentimientos, sólo situaciones ópticas: "cargadas por los sentidos antes de que se forme en ellas la acción".⁸⁶



96

⁸⁵ Construida por un *raccord* (mecanismo de sutura para generar una impresión de continuidad entre una toma y otra), o bien, por una contextualización. Véase André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p.143.

⁸⁶ Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*, México, Paidós, 1987, p. 15.

En el caso del segundo gran relato (jefe yakuza y su novia) que aparece en *Muñecas*, de nuevo existe una relación peculiar entre la focalización y la ocularización. El relato comienza casi de inmediato con una analepsis y, gracias al contexto, puede inferirse que es un recuerdo del jefe yakuza; la cámara hace un zoom in a su rostro y a continuación aparecen eventos de su vida pasada (Fig.17). Sin embargo, tal como explican Gaudreault y Jost respecto a la cinta *El ciudadano Kane* de Orson Welles (1941), no necesariamente debe existir una correspondencia exacta entre lo que un personaje ha visto y lo que sabe: "lo importante para la comprensión del espectador no es tanto la perfecta correspondencia entre lo que ha visto un personaje y lo que sabe, como la coherencia global del montaje."⁸⁷

Por lo tanto, puede afirmarse que en dicho relato se presenta una combinación entre focalización interna (la información llega a nosotros junto con el personaje) y ocularización cero, ya que la instancia narrativa nos muestra escenas que el personaje no pudo haber visto. Por ejemplo, la escena en que se observan otras personas ejecutadas en un elevador al momento en que el sujeto principal se encuentra en un espacio diferente, ni siquiera contiguo (Fig. 33).

Esto se advierte con más fuerza si se analiza el relato del ciego y la estrella pop. Los fragmentos narrados desde el punto de vista de él dentro de las analepsis, aunque se perciban desde un tipo de focalización interna, no corresponderían a un tipo de ocularización interna al ser protagonizados por un personaje que ni siquiera puede "ver", por lo menos en su respectivo relato marco (igual que el relato del jefe yakuza, la presentación de los personajes va seguida de una serie de analepsis). No obstante, lo que sabe el personaje es mostrado: el espectador sabe lo mismo que él la mayoría del tiempo.

Aunque es más comprensible esta falta de correspondencia entre focalización y ocularización cuando se trata de analepsis (al ser parte de un *pasado*, el personaje ha podido enterarse más tarde de los hechos completos, incluyendo los que no visualizó), algo similar sucede cuando se narra el sueño de Sawako: mientras en la realidad pudiera sostenerse que sólo ella pudo haber "visto" lo que soñó, la información que se transmite es mucho mayor que la que ella pudo haber recibido a través de su propia visión. El personaje es observado desde fuera, incluso desde un punto a distancia considerable. En escenas posteriores se acentúa su punto de vista al ser mostradas imágenes que sólo ella ve, tal como las reminiscencias de su sueño al día siguiente (Fig.97).

⁸⁷ André Gaudreault y Francois Jost, Op. Cit., p. 149.



97

Al tomarse en cuenta lo dicho hasta ahora, es claro que las historias de *Muñecas* son narradas con muchas variaciones en la focalización. Aun la focalización interna es variable, ya que hay segmentos desde el punto de vista de varios personajes. Asimismo, la ocularización se halla también en relación variable con la regulación y transmisión de la información de la instancia narrativa al espectador de la cinta. Las anacronías del primer segmento, en su mayoría (por ser recuerdos, probablemente), están contadas con focalización interna desde el punto de vista de uno u otro personaje; por el contrario, en su respectivo relato marco domina la focalización externa. En ambos relatos (primarios y secundarios respectivamente), predomina la ocularización cero al aparecer en cantidad mínima el encuadre subjetivo. Esta relación puede señalarse como la constante en cuanto a la regulación de la información y los grados en que se da a conocer materialmente a través de la imagen fílmica, dentro de las producciones analizadas.

Tal como ocurre con la categoría temporal de análisis, en el caso del modo, al traspasarse los límites de los niveles narrativos representados por cada uno de los tres relatos principales de *Muñecas* (pordioseros atados, jefe yakuza y estrella pop), se unen dos tipos de focalización en una sola escena. Al unirse espacial y temporalmente dos de los relatos gracias a la figura de los pordioseros, la focalización externa asociada a estos personajes se confunde con la focalización

interna que domina los otros dos relatos, y se convierte en doble focalización (plurimodalidad).⁸⁸ Así, la forma narrativa de cada uno de los relatos resulta también distinta entre sí.

Esta doble focalización no se refiere aquí al hecho de mostrar dos diferentes puntos de vista al mismo tiempo (focalización interna), sino a mostrar dos tipos de focalización. En el relato constituido por la estrella pop y su fan ciego, el observador se halla ante un tipo de focalización interna desde el cual la aparición de los pordioseros atados no tiene mayor trascendencia; sin embargo, al mismo tiempo, la cinta muestra desde un tipo de focalización externa, la continuación del camino de Sawako y Matsumoto. Para Genette, lo anterior "sólo puede revelar un narrador omnisciente, capaz...de ver más allá de las conductas y de sondear los riñones y los corazones".⁸⁹ Hay que recordar que se ha hablado también de cómo la lógica de los personajes protagónicos gira en torno a una focalización externa, mientras que a su alrededor la información deambula libremente, incluso a costa suya, en un caso envolvente de focalización cero.

Este hecho se acentúa si se toma en cuenta que los límites entre los niveles narrativos de *Muñecas* se traicionan no sólo entre el relato principal y los otros dos grandes relatos, sino también entre estos últimos. Sin embargo, esto no sucede sólo visualmente cuando, por ejemplo, la novia del mafioso ofrece su almuerzo al fan de la cantante (Fig.65); sino también a través del audio cuando al final del paseo de la cantante con su admirador por el jardín de rosas se escucha parte del diálogo entre el mafioso y su novia, quienes se encuentran en un espacio distinto (Fig. 98). Lo cual es posible gracias a una instancia narrativa que trasciende los límites espacio temporales.

⁸⁸ Gérard Genette, op. cit., p. 261.

⁸⁹ Ibid., p. 262.



98

El tipo de focalización no varía solamente de un nivel narrativo a otro, sino también dentro de un mismo nivel. Partiendo del hecho de que en los dos relatos secundarios protagonizados por el jefe yakuza y el fan ciego domina la focalización interna, a través de sus respectivos puntos de vista, puede sostenerse que cuando éstos mueren, es, una vez más, de vital importancia la existencia de una instancia narrativa que se manifiesta por encima de los personajes, lo cual perpetúa el ya tradicional camino hacia el final de las cintas: la muerte de los personajes principales.

Gracias a esta instancia narrativa, el observador comparte la información de que los personajes han sido asesinados; sin embargo, esta información no es compartida, al menos explícitamente, con los coprotagonistas de cada uno de los relatos (la novia del parque y la cantante), quienes quizá en este momento saben menos que la instancia narrativa y que el espectador. Tal vez este ocultamiento interno de la información fue sembrado ya desde *Escenas en el mar*, en la cual al final sólo se observa a la chica sordomuda mientras contempla una tabla de surf, como símbolo de la desaparición de su compañero, sobre las olas; o bien, desde *Sonatina*, con la vista de la chica en espera inútil de Murakawa quien se ha suicidado, o en *El capo*, donde Denny conduce un auto con un maletín lleno de dólares sin saber la suerte de su "hermano" Aniki. La consecuencia de ello, por lo menos en *Muñecas*, es que, donde dominaba la focalización interna, tras la muerte de los personajes, ahora prevalecerá la focalización cero o neutral (esta focalización

cero siempre cumple un papel muy importante, sobre todo porque en ella recae el desenlace de los relatos, desde el doble suicidio de *Fuegos artificiales* hasta la caída por el camino nevado de los pordioseros de *Muñecas*). Lo que para Gaudreault y Jost significaría una posible veta de suspenso, en este caso, se traduce en desazón y abandono, emociones inmediatamente comunicadas sin necesidad de recurrir a la focalización interna como medio de expresión de la interioridad de los personajes femeninos.

Como se ha revisado, el autor no ha necesitado aquí del diálogo o la introspección para generar cierta gama de sentimientos en torno a lo que les acontece a sus protagonistas. Así, desde un tipo de focalización cero, e incluso desde una focalización externa, se ha podido comunicar el sentido emocional de los relatos, de forma coherente con el discurso total, integrado por elementos que van desde el dibujo de los caracteres, hasta el uso estructural del tiempo y de la regulación de la información narrativa. Dichos elementos, acorde con lo dicho por el autor de *Figuras III*, pertenecen de manera clara a un producto terminado, un relato de hechos (reales o ficticios) independientes por completo a la vía por la cual son dados a conocer.

4. Voz narrativa

La voz es la última categoría de análisis de la metodología propuesta por Gérard Genette para el estudio sistemático del relato. Se concretiza en todo sujeto que participe activa o pasivamente en la transmisión de la información narrativa. Habla de "todo sujeto" porque la instancia narrativa no tiene que ser la misma a lo largo de toda la obra, es decir, puede existir más de un narrador. Tanto las constantes como las variaciones en este sentido, deben ser tomadas en cuenta al realizar un análisis narratológico integral.

En lo que se refiere a la "persona" que narra, en *Figuras III* se mencionan dos elecciones generales por las cuales se puede inclinar el autor de un relato; ya sea que quien relate sea una instancia ajena a la historia, o bien, dejar que uno de sus personajes sea quien lo narre: "La designación del narrador en cuanto tal por sí mismo, y la identidad de persona entre el narrador y uno de los personajes de la historia".⁹⁰ En el primer caso se habla de la existencia de un narrador *heterodiegético*, es decir, ajeno a la historia; en el segundo, se trata de un narrador *homodiegético*, que participa como un personaje en las acciones que toman curso en el relato. Cuando el narrador es homodiegético puede ser, asimismo, el protagonista, o sólo un personaje secundario, ya sea observador o testigo.

Si se relaciona lo anterior con los niveles narrativos, llamando al relato marco "primer grado" y al relato metadiegético "segundo grado", pueden señalarse cuatro tipos de narrador:

1. **Extradiegético-heterodiegético:** Narrador en primer grado que cuenta una historia de la que está ausente.
2. **Extradiegético-homodiegético:** Narrador en primer grado que cuenta su propia historia.

En el relato visual de las obras cinematográficas, la narración extradiegética equivale a la configuración *objetiva* del punto de vista, en que la sucesión de planos relativamente "neutros" no representan el punto de vista de "nadie".

3. **Intradiegético-heterodiegético:** Narrador en segundo grado que cuenta historias de las que suele estar ausente.
4. **Intradiegético-homodiegético:** Narrador en segundo grado que cuenta su propia historia.⁹¹

⁹⁰ Ibid., p. 299.

⁹¹ Ibid., p. 302.

En el relato visual de las obras cinematográficas, la narración intradiegética equivale a la configuración *subjetiva* del punto de vista, en que fundiéndose con el enunciado (relato)⁹², el enunciatario (lector o espectador del relato) comparte así lo que le es dado a ver a tal o cual personaje por el enunciador (narrador); o bien, se hace coincidir la actividad observadora del personaje con la del espectador⁹³. Para lograr la subjetividad de la imagen existen diversos mecanismos, entre los cuales Gaudreault y Jost mencionan los siguientes:

- a) El subrayado del primer plano o el contraste entre foco y fuera de foco.
- b) Ubicación del punto de vista debajo del nivel de los ojos.
- c) Afectación que se juzga como una visión fuera de lo "normal".
- d) Visualización de la sombra del personaje.
- e) Aparición en imagen de cualquier objeto que remita a la mirada (el ojo de una cerradura, por ejemplo).
- f) Movimiento que acentúa el papel de la cámara, o bien, la mirada del personaje hacia ella.⁹⁴

Es posible que las marcas de subjetividad mencionadas no siempre remitan a un personaje dentro de la diégesis, ya que muchas veces también funcionan para reafirmar la existencia de la "instancia narrativa" en primer grado, lo que constituiría una tercera configuración del punto de vista, nombrada por Casetti⁹⁵ *objetiva irreal*, en la cual el enunciador se afirma como tal y reafirma al enunciatario el poder que tiene sobre el enunciado.

No obstante, ya sea extradiegético o intradiegético, es muy difícil localizar en el arte cinematográfico un sujeto específico que cumpla la función narrativa de manera tan inmediata como podría ser en el caso de la literatura: "la película es muy distinta de la novela en la medida en que puede mostrar las acciones sin *decirlas*...la instancia discursiva aparece menos clara que en el relato escrito. Los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos."⁹⁶ La información no sólo se recibe por medio de los parlamentos de los actores, o inclusive de la *voz over*⁹⁷ cuando pretende fungir como el agente que narra los hechos. También existen otros elementos que, junto con el contenido de las imágenes visuales, proporcionan información, tales como los encuadres, ángulos y movimientos de cámara, el sonido, la iluminación, la fotografía, entre otros.

⁹² El concepto *enunciación* designa las relaciones que se tejen entre el enunciado y los diferentes elementos constitutivos del cuadro enunciativo, a saber: los protagonistas del discurso (emisor o enunciador y destinatario o enunciatario) junto con la situación de comunicación. Véase: Émile Benveniste, *Problemas de lingüística general I*, México, Siglo XXI, 1982, p. 241.

⁹³ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., pp. 66-67.

⁹⁴ Ibid., pp. 50-51.

⁹⁵ Francesco Casetti, *El film y su espectador*, España, Cátedra, 1989, p.67.

⁹⁶ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 47.

⁹⁷ "Locutor invisible, situado en un espacio y un tiempo que no sean los que se presentan simultáneamente a las imágenes que vemos en pantalla". Ibid., p. 82.

La selección, organización y manipulación de todos estos elementos corre a cargo de todo un campo fuera de la diégesis encabezado por el director de la cinta; no obstante, no puede considerarse a éste como un narrador, ya que no es quien proporciona la información en el momento de la narración, sino que es el autor del relato. En este sentido, Gaudreault y Jost hablan más bien de un narrador implícito que "habla cine mediante las imágenes y los sonidos"⁹⁸, conocido también como gran narrador, gran imaginador, etc., y que en el presente trabajo es llamado "instancia narrativa", que tendrá como responsabilidad "la comunicación de un relato fílmico...manipulando las diversas materias de la expresión fílmica, las ordenaría, organizaría el suministro y regularía su juego para transmitir al espectador las diversas informaciones narrativas."⁹⁹

Sin embargo, también pueden existir casos en que el objetivo sea pretender que realmente un agente específico narra los hechos: un "narrador explícito". Lo cual significa que, en un mismo relato, se presentan al mismo tiempo los dos tipos de narración antes mencionados, extradiegética e intradiegética. Esto sucede porque, aunque en pantalla se observe directamente al narrador en segundo grado, "en un primer nivel, el cine relata siempre-ya".¹⁰⁰ Por lo tanto, todo agente que aparezca en pantalla efectuando una actividad narrativa, encabezará una narración secundaria, en un nivel distinto y de segundo grado.

También existen dobles relatos en que lo relatado por la instancia narrativa coincide con la audiovisualización del relato del subnarrador (narrador en segundo grado) que puede o no haber iniciado con palabras; es decir, si según el contexto diegético se infiere que lo que se ve en pantalla es la relación de hechos efectuada por algún personaje, podría hablarse de una *concomitancia* entre la voz de la instancia narrativa y la del narrador explícito. El narrador en primer grado cede su lugar, aparentemente, al subnarrador, construyendo así un subrelato también audiovisual.

Dentro del análisis, cuando es preciso identificar la procedencia de las imágenes y los sonidos en el plano de la voz narrativa, "hay que examinar con mayor atención...las divergencias entre los diferentes saberes, lo que han podido ver los distintos personajes, etc."¹⁰¹ Así se podrá separar lo relatado por la instancia narrativa, de los diferentes subrelatos, también audiovisuales, que aparezcan a lo largo de la película; o bien, separar lo relatado por cada personaje cuando más de un subrelato aparece al mismo tiempo.

⁹⁸ Ibid., p. 56.

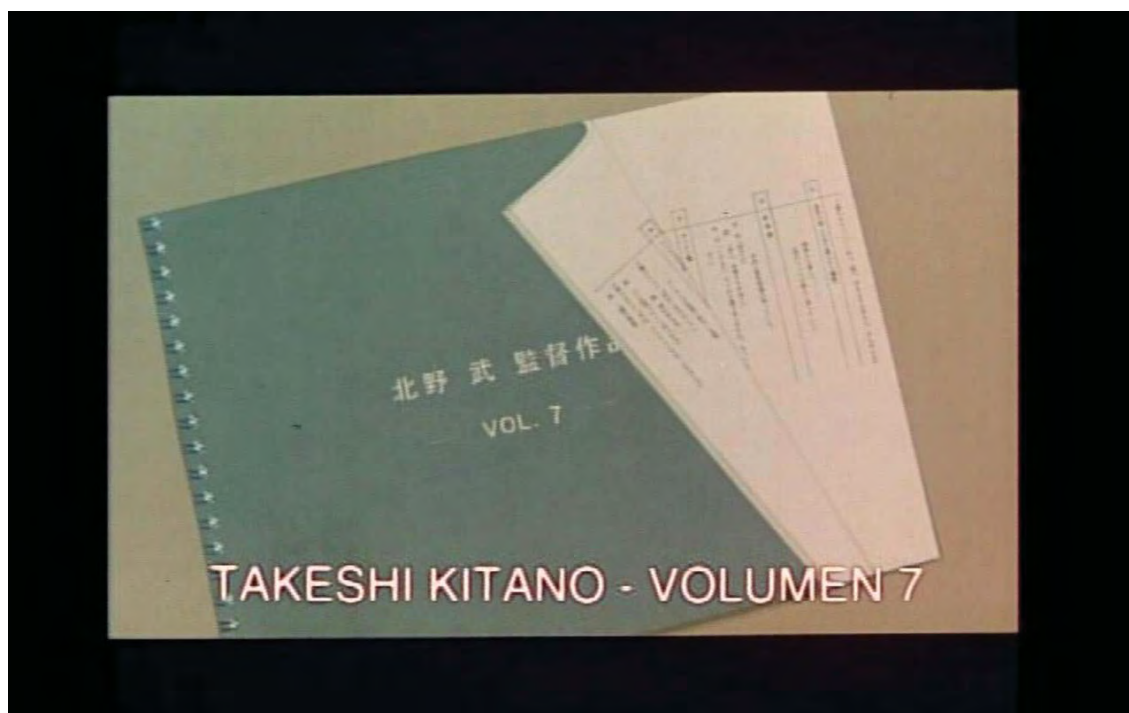
⁹⁹ Ibid., p. 63.

¹⁰⁰ Ibid., p. 57.

¹⁰¹ Ibid., p. 61.

Como una especie de conclusión, puede señalarse que, al igual que en el caso del "modo narrativo", el análisis de la "voz" en la cinematografía sólo puede llevarse a cabo con base en el contexto de la diégesis.

Es suficiente la primera imagen que aparece en *Fuegos artificiales*, con el objeto de iniciar los créditos de la cinta, para darse una idea de cómo funciona la voz narrativa en el cine del autor japonés. Se observa un pequeño cuadernillo que versa la siguiente leyenda: *Takeshi Kitano: Volumen 7* (Fig.99). Existe una gran diferencia entre colocar un texto que indique de forma, por decirlo así, "extradiegetica", quién es el director de la película y, por otro lado, una imagen en la esfera de lo "diegético", para designar una autoría plena y declarada sobre el relato.



99

Como claro representante del "cine de autor", con el inicio de *Fuegos artificiales* recalca su poder y control no sólo sobre este "enunciado", sino sobre todo un conjunto de obras tratadas como *creaciones* personales, como *obras de arte*, de las cuales su producción de 1997 es la séptima entrega. Es decir, el espectador no se enfrenta a un filme en particular, aislado, sino que se enfrenta a Takeshi Kitano como *compositor*, como constructor de un discurso propio, como el

autor-artista...“La producción total de cada persona constituía un mundo coherente. Truffaut citó a Giradoux: ‘No hay trabajos, sólo hay *auteurs*’”.¹⁰²

En este sentido es poco probable esperar que Kitano “ceda la palabra” a alguno de sus personajes. Cuando fue cuestionado respecto a su casi nulo uso de los encuadres móviles y/o subjetivos se limitó a contestar: “En el futuro haré una película sobre un hombre ciego en la cual su punto de vista sea una pantalla negra”¹⁰³. En esta afirmación podría resumirse con bastante humor y sarcasmo su concepción formal respecto a la representación en el cine de los puntos de vista y la posible existencia de narradores intradieгéticos.

Kitano emplea diversos recursos para afirmar durante todas sus cintas el poder de la instancia narrativa sobre la transmisión de información en el relato cinematográfico. Entre estos recursos podemos citar, por ejemplo, las vistas de espacios vacíos, en las cuales los personajes están ausentes; y en que, sin embargo, se comunica información al observador. En *El capo* se encuadran desde ángulos casi cenitales signos de muerte en el piso que representan información narrativa a la que quizá ni siquiera los personajes lleguen a acceder (Fig.59).

Estos peculiares gestos, en que sólo el espectador accede a la información, además de relacionarse con el modo narrativo, al revelar más información de la que sabe el personaje, tienen íntimamente que ver con la voz narrativa. El acento aquí se halla en el ángulo de la cámara, que en definitiva constituye una configuración discursiva del punto de vista “objetiva irreal”¹⁰⁴, ya que tampoco se presenta como “neutral”, sino que ya nada tiene que ver con algún horizonte estándar de mirada, sino más bien con una construcción manipulada y comunicada a su vez como manifestación de un discurso finamente estructurado.

En conjunto, la dirección de los aparatos de filmación y el montaje constituyen un caso especial que orilla al analista a preguntarse sobre el papel de la cámara en el ámbito de la voz narrativa. Esto reside en descifrar quién narra cuando la configuración discursiva del punto de vista (por irreal) reafirma a la instancia narrativa como emisora del relato, mientras que, a su vez, lo que se observa en pantalla es la supuesta audiovisualización de un relato metadieгético.

Probablemente se trate de un doble relato, en el cual la voz de la instancia narrativa está representada por medio de los ángulos y movimientos de cámara y, por otro lado, la supuesta audiovisualización de un subrelato está dada gracias al contexto dieгético. Es decir, aunque el

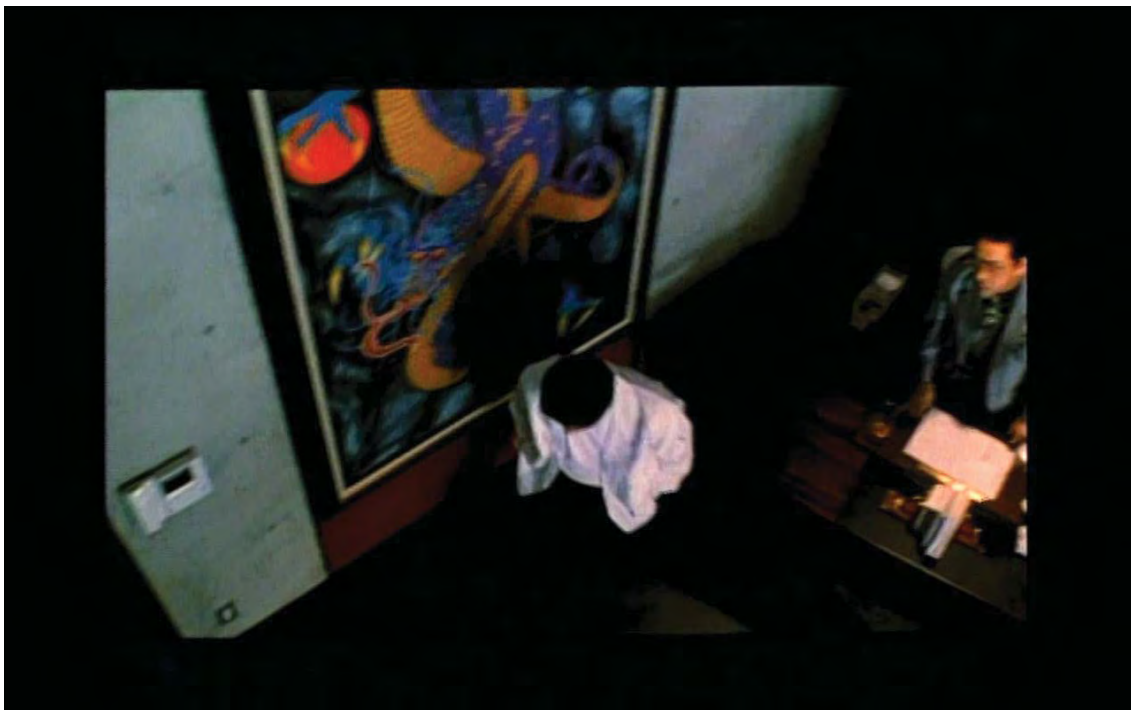
¹⁰² David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 419.

¹⁰³ Jim Hoberman en Luis Miranda, op. cit., p. 373.

¹⁰⁴ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., pp. 66-67.

narrador primario ceda un poco la palabra a un emisor secundario, se manifiesta en, por ejemplo, los movimientos de cámara, para recordar su dominio sobre el enunciado y su papel preponderante como transmisor de la información narrativa. Como muestra, existe la gran cantidad de tomas de espacios vacíos de gente, presentes en toda la filmografía con un papel estilístico muy importante no obstante la ausencia de los personajes.

A pesar del estatismo característico de los encuadres kitanescos, sobre todo en *Fuegos artificiales*, los movimientos de cámara son muy reveladores en cuanto a la preferencia estilística del director por reafirmarse como autor y ordenador del relato al interior del mismo, a través de la instancia narrativa. Hay una escena ejemplar en cuanto a la construcción y articulación del espacio a través de la cámara que también funciona como indicio de la afirmación de la instancia narrativa como reguladora del relato: transcurre en las "oficinas" de los yakuza, donde un cliente se niega a pagar al jefe. La escena comienza presentada desde un ángulo nuevamente cenital (este tipo de emplazamiento es utilizado sistemáticamente en la cinta producida en 1997), sigue sin cortes al atrevido sujeto hasta que sube unas escaleras y comienza a acercarse a la cámara (de derecha a izquierda y de abajo hacia arriba al mismo tiempo); continúa hasta que se topa con uno de los matones, quedando al fin los dos en un plano medio. No es la cámara quien se desplaza hacia los personajes, sino al revés (Fig. 100-102).





101



102

El procedimiento anterior no constituye en lo más mínimo un procedimiento de borrado, sino más bien una puesta en marcha de un mecanismo delator de la instancia narrativa del relato como creación sucesiva de sentido que no sólo muestra una serie de hechos; por el contrario, resalta su cualidad de contenido narrativo como parte integral de una obra total, consciente, estudiada y *realizada* por un autor que no escatima en recursos para reafirmarse como tal (siempre a través de la instancia narrativa y su comportamiento como marca de estilo). Para clarificar más estas afirmaciones basta recordar una de las primeras tomas de *El capo*, que simplemente se trata de un ángulo inclinado (Fig.103) que más tarde se *endereza*, lo cual delata de entrada a la instancia narrativa, ya que se trata de un nivel angular que escapa a cualquier adjudicación secundaria dentro del relato en el contexto de la cinta (configuración discursiva objetiva irreal del punto de vista), cuestión que se extiende y se explota en un momento posterior cuando Aniki y compañía acuden por la chica del "hermano mayor" y con diversos cortes sobre el eje en una serie de encuadres similares al del principio, se muestra simplemente a la limusina estacionada, a través de precisas variaciones en el trabajo de la cámara.



103

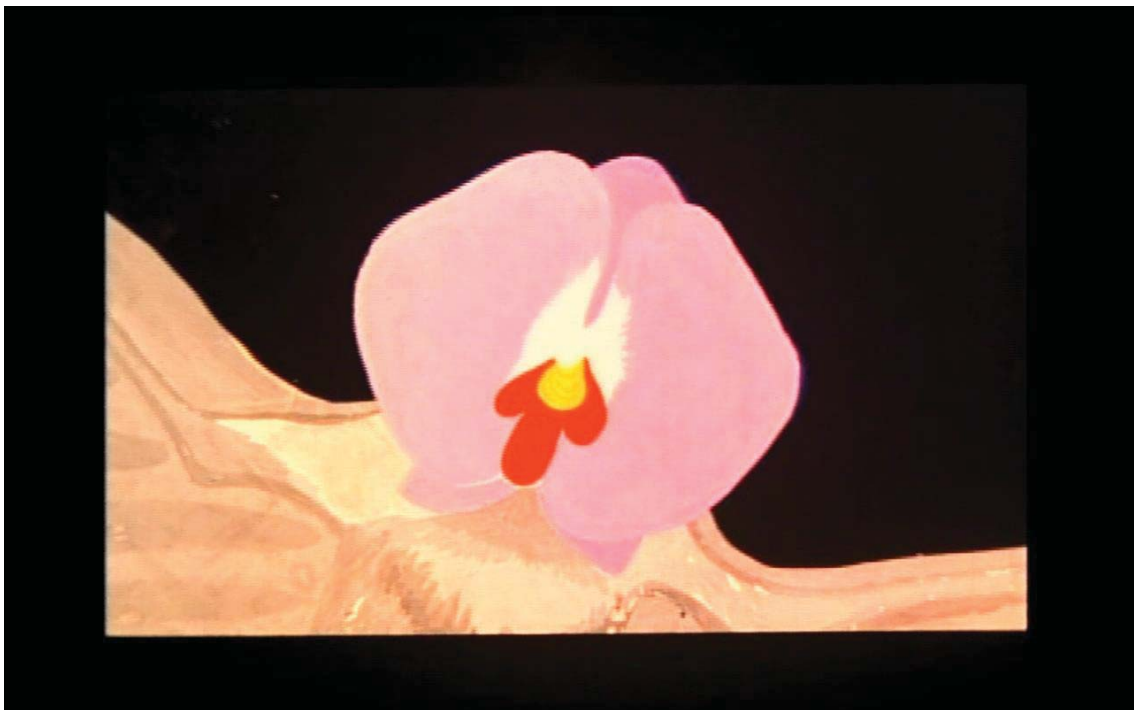
La existencia de muchos niveles del relato también reafirma a la instancia narrativa. Un ejemplo de uno de estos niveles son las series de pinturas que aparecen al inicio de *Fuegos artificiales*, como una especie de prólogo, y las que aparecen cuando Horibe mira ensimismado la variedad de especies que se exhiben en una florería (Fig.104-106). Aunque estas últimas podrían

ser consideradas tal vez como una especie de audiovisualización de la imaginación del personaje, o bien, como anticipaciones, el montaje no permite inclinarse por esta opción. Los capullos y las ilustraciones parecen deslizarse en un flujo propio, en que la cámara descriptiva cobra el papel primordial, no como en los casos anteriores gracias a su especial movilidad, sino gracias a su potencial compositivo. Esto, que podría ser una serie de diapositivas se convierte en un conjunto de imágenes con significado propio, casi independientes de su nivel primario (Horibe sentado frente a la floristería). Su descontextualización espacial las distingue de las pinturas que más tarde se presentan, efectivamente, como creaciones de Horibe.





105



106

Esta reunión de imágenes casi autónomas es parte primordial del relato, como quizá lo sean todas las pinturas que aparecen en *Fuegos artificiales*. Así, tal vez podrían constituir pequeños subrelatos en sí mismos; pero poco a poco dejan de percibirse como estelas de voces en segundo

grado y se erigen como residuos de una voz independiente y primaria, que se introduce intencionalmente en el relato para recalcar su desgarramiento emocional. Por tanto la conmoción que puede llegar a producirse no está a cargo, al fin, de las subnarraciones como tales, sino del manejo sensible y preciosista de los distintos niveles por parte de la instancia narrativa.

Casi al inicio de *Fuegos artificiales*, antes de la escena en que disparan a Horibe, Nishi se queda en la calle esperando a sus compañeros, mientras que algunos jóvenes juegan con una pelota de béisbol; sus compañeros llegan a donde se encuentran los demás policías esperando emboscar a un delincuente. Es ahí donde Horibe ofrece quedarse en guardia mientras los demás acompañan a Nishi al hospital a ver a su esposa (Fig.107). Una de las peculiaridades de esta secuencia, es que la imagen y el audio no se corresponden; es decir, mientras se observa a Nishi al jugar con los chicos en un espacio distinto, se escucha la plática de los policías (Fig.84-85).



107

Algo parecido sucede cuando Nishi recibe en su casa la llamada donde le informan acerca del intento de suicidio de Horibe; la imagen sólo transmite la información de que alguien le dice algo a Nishi al otro lado de la línea (Fig.108). No es sino hasta más tarde cuando aparece el audio correspondiente al momento de la llamada, empalmado con una imagen visual ajena a dicho momento, en que se observan a los personajes dentro de un auto afuera de la casa de Horibe (Fig.109).



108



109

Esta cuestión pudiera ser consecuencia del andamiaje temporal. Bajo la suposición de que estas secuencias fuesen analepsis, la falta de correspondencia entre la imagen y el audio se justificaría por el desenvolvimiento independiente de los niveles narrativos; pero, en mayor medida, se trata de una manifestación clara de la instancia narrativa. Esta declaración directa del poder sobre las materias de la expresión que el enunciador tiene constituye, como se ha dicho, una marca del autor de la obra a través de la voz narrativa.

Indicios de lo anterior aparecen desde *Sonatina*, cuando Murakawa y su colega van caminando por la calle y se escucha un diálogo que se deduce acontece al mismo tiempo en un espacio no contiguo, mismo que ocupa el primer plano sonoro sobre, por ejemplo, el ruido ambiente de la calle donde los personajes se encuentran. O bien, las analepsis donde Matsumoto "recuerda" su rompimiento con Sawako en *Muñecas*.

No obstante, la cualidad de *Fuegos artificiales* que representa con más claridad el poder de la instancia narrativa en el devenir del relato es la construcción temporal, imposible de descifrar con completa seguridad. Esta tarea, además de difícil realización, resultaría hasta cierto punto infructuosa, ya que el objetivo del análisis no es poner la cinta en una perspectiva realista en que todo corresponda a una idea lineal y partir de ahí hacia una comparación superficial entre el orden de la historia y el orden de la diégesis; por el contrario, siempre tener a la obra misma, con sus características intrínsecas, como punto de partida para utilizar las herramientas narratológicas con el fin de desentrañar no sólo sus transgresiones a nivel cronológico, sino el papel del evidente desorden en el sentido del filme. Papel que desemboca, como consecuencia, no precisamente en la subnarración de un personaje determinado por las remembranzas, sino en el relato de un camino hacia la muerte que, gracias a la instancia narrativa, toma la forma de los recuerdos.

Takeshi Kitano usualmente emplea recursos para volver engañosas las convenciones cinematográficas, como el campo-contracampo, los *raccords* de mirada y, especialmente, los falsos indicios de ocularización interna. Un ejemplo claro de ello es la escena en que llaman a Nishi al hospital para notificarlo del disparo a Horibe, mientras el doctor hablaba con él sobre la salud de su esposa. El encuadre que integra esta escena se caracteriza porque el primer plano está ocupado por la cabeza de una enfermera, en tanto que a lo lejos se observan los demás personajes sentados en una especie de sala (Fig.110).



110

Se ha dicho que uno de los indicios de ocularización interna es la aparición de una parte del cuerpo en primer plano, que remita a la mirada de un personaje; sin embargo, en este caso se trata de una ocularización cero en que la cabeza de la enfermera simplemente "obstruye" la visión. Esta arbitrariedad en la composición, al no tener justificación dramática alguna, remite más bien a una instancia narrativa que expresa su papel en la transmisión del relato no sólo a través de la construcción temporal, sino también a nivel espacial, tanto a nivel compositivo como articulador.

Lo que podría asemejarse al acto de compartir la visión de un testigo de los hechos que se contemplan se convierte en una marca narrativa que delata a un ente extradiegético, que subraya la función de la cámara no cual si fuera sólo una ventana hacia los sucesos, sino como instrumento de filmación y selección (construcción del relato) y que, por ello, recuerda al espectador que se trata de un producto humano, de una obra artística. Incluso, si se interpretara de forma muy estricta, podría considerarse como una especie de metalepsis, al transgredir el nivel de la diégesis como flujo autónomo y automático, y dar cuenta de un nivel todavía más exterior: *"todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato"*¹⁰⁵.

¹⁰⁵ Gérard Genette, op. cit., p. 284.

Un indicio más de ocularización interna es la distorsión de la imagen de manera que también remita a un tipo de visión particular. Cuando Nishi asalta el banco, se pretende imitar la imagen obtenida en la cámara de seguridad (Fig.111). Esta imagen se actualiza y se vuelve representación de la mirada siempre y cuando exista un agente que mire a través de ella. En ningún momento se revela si existe o no tal agente, y no importa, ya que la información narrativa no sugiere a un sujeto que mira a través de la cámara de seguridad, sino una instancia más allá que da a conocer lo que dicha cámara está grabando.



111

Otro factor importante que revela en quién se deposita la voz narrativa, es la ausencia de marcas que enlacen las analepsis indefectiblemente con recuerdos de los personajes. A lo largo de la filmografía de Kitano pueden notarse un gran número de anacronías que no constituyen recuerdos como tales, sino simplemente fragmentos de un relato desmembrado: "Con esas escenas...no trataba tanto de ofrecer explicaciones como de jugar con el eje temporal cinematográfico, el cual me ha interesado explorar durante los últimos años"¹⁰⁶.

¹⁰⁶ Luis Miranda, op. cit., p. 413.

También en la mayoría de sus cintas es de suma importancia formal el mostrar la consecuencia de la acción más que su desarrollo mismo, como se ha analizado previamente. Este *mostrar las consecuencias* también es un indicio de la fuerza de la instancia narrativa como voz que emite el relato. Cuando Nishi toca la gran campana en el parque público, el espectador se entera gracias al sonido, pero también porque la imagen muestra la reacción de otras personas al escucharlo en un plano general muy alejado (Fig.112-113). Esta distancia representada por el encuadre refleja también la distancia del agente que narra respecto a los hechos relatados, así como su carácter caprichoso en cuanto a la selección del material narrativo y su peculiar manera de repartirlo a lo largo de la obra, de la cual los personajes, al parecer, se mantienen al margen.



112



113

Ese *permanecer al margen* se ejemplifica en la escena en que fuera del hotel donde Nishi y su esposa se hospedan corre un hilo de agua con una luciérnaga que brilla tranquilamente (Fig.114). Esta escena, vacía de personajes, pero llena de emotividad, es quizá una anticipación de la mariposa rosada (Fig.115) y las hojas de otoño en *Muñecas*, en que el discurso se presenta completamente "narrativizado", puramente descriptivo, contemplativo y lleno de estilización formal. Así, el relato acontece cual eje autónomo respecto a los personajes y revela, de esta manera, a la instancia narrativa.



114



115

Sin embargo, se ha hablado de la fuerza que adquiere la focalización externa para los fines de los relatos estudiados y esta característica se halla en una relación muy interesante con los fenómenos en la voz narrativa. Aquí es posible distinguir claramente la diferencia entre el modo y la

voz como categorías de análisis del relato. Por un lado, el espectador se enfrenta a un conjunto de informaciones cuyos grados de transmisión oscilan entre cierta focalización cero alrededor de los personajes protagónicos, en la dinámica de los caracteres secundarios; pero por otro, a una marcada focalización externa en lo que concierne directamente al comportamiento y la sentimentalidad de los protagonistas.

Es decir, en una dinámica narrativa en que la instancia emisora del relato revela menos información de la que saben los personajes, se manifiesta a sí misma como poseedora, administradora y transmisora del resto de las informaciones. Que tienen que ver con cualidades espaciales, compositivas y, esencialmente, con las propiedades descriptivas del arte cinematográfico para generar un sentido en la narración. Lo cual puede sintetizarse en que es muy variable la relación entre el saber y el narrar: quizá el espectador se enfrente a un *flash back* (probable audiovisualización de un relato secundario), pero no por ello, tendrá que tratarse necesariamente de un caso de focalización interna. O bien, el que se perciba la presencia del narrador en gran medida, no tiene por qué coincidir con el hecho de que éste revele más información de la que sabe el personaje en todo momento.

Al hablar de Kitano, gracias al análisis, es posible distinguir una mezcla entre focalización externa y un grado muy elevado de presencia del narrador en el relato. Esta configuración reafirma la gelidez de los personajes como marca estilística, que se une a las cualidades de la voz narrativa para manifestar al autor de las. Un ejemplo de lo anterior lo constituyen las escenas finales tanto de *Sonatina* como de *Fuegos artificiales*, en que disparos letales interrumpen la música no diegética (instancia narrativa) para complementar el no anunciado suicidio de los protagonistas (focalización externa).

Es esta composición narrativa la que da sentido a los clímax de los relatos, al contrastar la ya mencionada sensación de impotencia producida por el tratamiento, en apariencia distante, de los personajes y sus conflictos, con la constante intención de manifestar el dominio de la instancia narrativa sobre el enunciado. Dicha relación impotencia omnipresencia, quizá no advertida a primera vista por el espectador, es también una marca de estilo muy importante y significativa en la narrativa del director japonés.

En *Muñecas* se condensa todo lo dicho hasta ahora, ya que también se caracteriza porque la mayoría del tiempo se percibe la presencia de una instancia narrativa que narra en primer grado. Podría decirse que los puntos de vista a nivel cámara son neutrales (no representan el punto de vista de nadie); sin embargo, la naturaleza de los encuadres y ángulos reafirma constantemente la

manipulación del relato por la instancia narrativa. A esta configuración discursiva del punto de vista, como se ha dicho, se le denomina *objetiva irreal*, cuyo propósito es confirmar el poder del enunciador sobre el enunciado, que es la película.

Ocurre aquí lo contrario a lo que Michel Marie llama "procedimientos de borrado", utilizados a lo largo de la historia del cine para "ocultar completamente la instancia discursiva que lo produce como si fuera una simple transcripción de una continuidad anterior y homogénea" de modo que, "los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos"¹⁰⁷. Desde las ralentizaciones en la imagen, hasta las múltiples escenas vacías de personajes (que sugieren más su ausencia que la presencia del espacio como tal), en conjunto con el uso casi nulo del encuadre subjetivo, entre otros, construyen un discurso en que se afirma sistemáticamente la instancia narrativa como gran organizadora del relato.

No obstante, con apoyo en el juego temporal que inicia cada uno de los tres grandes relatos (pordioseros, yakuza y estrella pop), el director entrelaza también la función narrativa de diferentes agentes. Existe una diferencia en cuanto a la voz narrativa si se comparan las anacronías con sus correspondientes relatos primarios (relato marco). La configuración discursiva del punto de vista en los fragmentos presentados en "orden cronológico" es, sin duda, objetiva, donde no existen indicios que atribuyan la actividad narrativa a ningún personaje. En cambio, las analepsis podrían ser consideradas superficialmente como subrelatos o relatos en segundo grado. Por ejemplo, aunque sin perder por completo el carácter aparentemente "neutral" de las vistas de cámara, es evidente que la gran analepsis en que son relatados los antecedentes de la vida callejera de Matsumoto y Sawako es producto de la narración del personaje masculino. Es decir, puede inferirse que son sus recuerdos fragmentados lo que se presenta al espectador como complemento informativo al planteamiento inicial del relato. Lo mismo sucede con las anacronías en *Fuegos artificiales*.

Esto puede deducirse gracias a la utilización de algunos recursos que otorgan subjetividad al material audiovisual. Se ha mencionado la falta de correspondencia entre el sonido y la imagen ralentizada en la plática entre Matsumoto y su madre en *Muñecas*, por ejemplo (deformación de lo que juzgamos una audiovisión "normal"); asimismo, la mirada de ella hacia la cámara y los efectos de la contextualización diegética: muchas de estas imágenes se repiten cuando él va solo en el auto camino a la clínica donde se encuentra internada Sawako.

¹⁰⁷ Michel Marie en André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p.52.

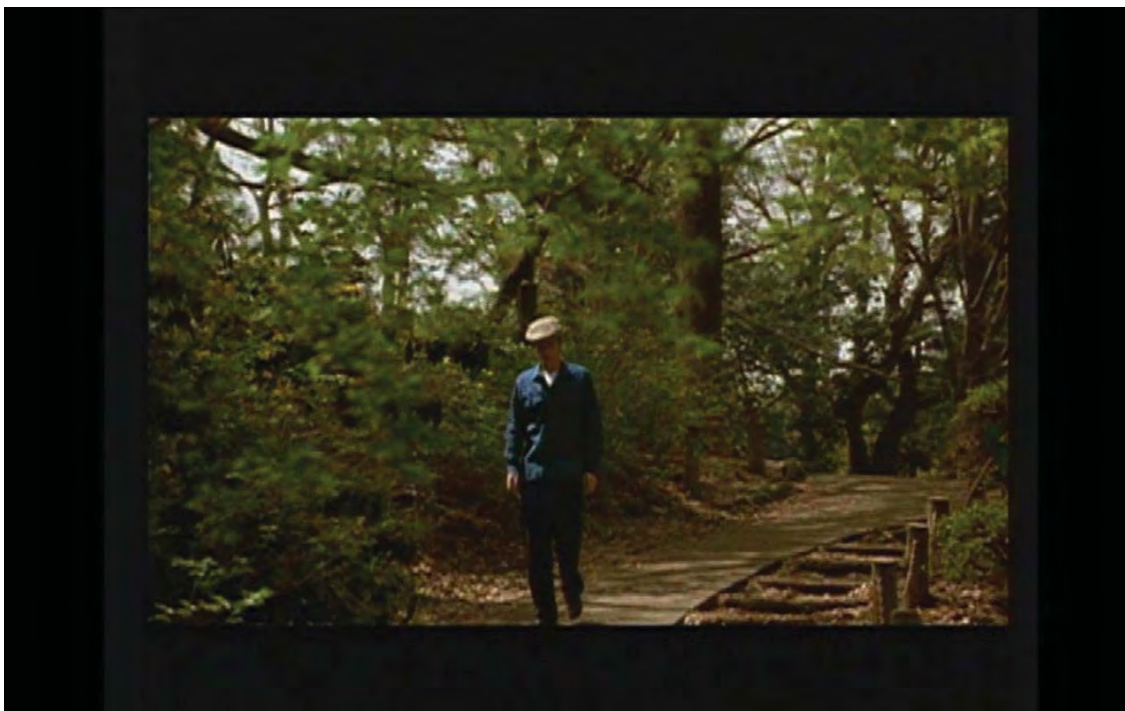
Es posible calificar lo anterior como un "subrelato", o relato en segundo grado, al ser el narrador un personaje que forma parte de la historia, quien utiliza para ello las mismas materias de expresión audiovisuales que la instancia narrativa o narración fundamental. No significa que todas las analepsis son relatos en segundo grado a nivel voz, ya que, utilizando el mismo ejemplo, este subrelato ha sido precedido por un establecimiento temporal y espacial de la narración fundamental, que ha desembocado en el papel de Matsumoto como relator.

Dentro del "sistema de esperas dictado por la experiencia"¹⁰⁸, sería casi natural la percepción de este tipo de subrelatos como productos de la actividad narrativa de los personajes de la cinta; sin embargo, el tipo de discurso narrativo que predomina en las obras analizadas, sustentado en la distancia muy marcada entre la narración y la subjetividad de los personajes (focalización externa), por momentos pareciese que la instancia narrativa sólo decidiera mostrar lo que el personaje asocia, recuerda, e incluso sueña, sin *ceder su lugar* a un segundo narrador.

Se ha hablado previamente de las situaciones en que el segundo narrador utiliza los mismos medios que la instancia narrativa fundamental para relatar; no obstante, más que ofrecer una ilustración de lo que el personaje decide narrar, también por medio de signos audiovisuales, pareciese que el enunciador vuelve a reafirmar su poder sobre el enunciado, incluso mostrando lo que el correspondiente narrador intradieгético rememora o sueña, desde un punto de vista externo y con las mismas combinaciones estilísticas empleadas en el discurso en primer grado.

Por ejemplo, en las analepsis que completan la información respecto al estado actual de los personajes de *Muñecas* en los tres grandes relatos, hay escenas que otorgan un papel crucial a la cámara, situándola por encima de los datos que los personajes protagónicos, supuestamente, podrían ofrecer al espectador: el plano detalle de la mariposa rosada que Matsumoto ha atropellado con su auto (Fig.115); la imagen ralentizada del jefe yakuza abandonando a su novia en el parque (Fig.116); la conversación de los representantes de la cantante pop al interior de su auto antes de estrellarse, entre otros (Fig.67-69).

¹⁰⁸ Ibid. p. 53.



116

La instancia narrativa de la filmografía de Kitano pareciera dar a conocer al espectador lo que los personajes nunca dicen con palabras, como una especie de narración involuntaria de acontecimientos anteriores. Es decir, dentro de la diégesis, la información no es transmitida de un personaje a otro; la distancia que separa al espectador de la subjetividad de los distintos caracteres no es muy distinta que la que separa a éstos al interior de la trama. Cuando la cantante pop de *Muñecas* le pregunta al fan ciego sobre sus ojos, él se limita a contestar: "*pensé que sería mejor no poder ver*"; mientras que la instancia narrativa permite que el espectador pueda conocer la respuesta a través de su discurso audiovisual.

Incluso hay fragmentos de la película producida en 2002 desligados por completo de algún contexto diegético que confirme quién se encuentra a cargo de la narración. La ubicación exacta en lo que respecta a la temporalidad y a la voz narrativa de las diversas analepsis en que aparecen Matsumoto y Sawako antes de romper su compromiso es tan inalcanzable como la resolución de los conflictos por los que se ven afectados. Aparecen como destellos en el tiempo que sirven sólo para acentuar el contraste dramático entre una escena y otra. Esta presencia libre de asociaciones subjetivas no hace sino reafirmar el papel de la instancia narrativa como seleccionadora y organizadora del material informativo en un discurso coherente en su configuración del punto de vista.

Estas combinaciones conducen a la afirmación de que el cambio del tipo de focalización de externa a interna, no necesariamente coincide con un cambio de agente narrativo; es decir, el que la focalización interna corresponda al punto de vista de uno u otro personaje no significa que éste se convierta en narrador. Es por ello que, aunque las numerosas analepsis completivas de la cinta pudieran describirse como ejemplos de puntos de vista específicos en ciertos momentos, no implica la existencia de un narrador distinto en cada una.

Lo anterior es muy claro si se revisa la sobreimpresión en la imagen que relaciona a Nukui antes de sacarse los ojos con la cantante y su accidente (Fig. 117). Evidentemente, este tipo de recursos visuales distan mucho de lo que pudiese ser la audiovisualización de cualquier tipo de relato individual, ya sea verbal, escrito, etc., dentro de la cinta por parte de algún personaje. O bien, la unión de la imagen de la cantante y su fan contemplando las rosas con el audio de la conversación del jefe yakuza con su novia en el parque. Ambos ejemplos reafirman la instancia narrativa.



117

Gaudreault y Jost hablan de un "doble relato" que debe "en esos casos en que la banda de sonido hace oír la palabra de un narrador, remitirnos a dos instancias relatadoras"¹⁰⁹. Sin embargo, no necesariamente tendría que escucharse la "palabra" de un segundo narrador para inferir la existencia de este doble relato, ya que es posible hacerlo a partir de otros indicios. En una escena de *Muñecas*, en el relato visual aparece el personaje de Nukui, el invidente, caminando a la orilla de una carretera, mientras que en el relato sonoro se escucha una melodía que entona la cantante pop (Fig.118). La última información que se ha recibido del personaje antes de dicha escena es que la cantante ha consentido su visita tras el accidente, por lo que puede deducirse que los datos sonoros recibidos provienen de su pensamiento (no podría existir una configuración subjetiva del punto de vista en torno a esa reunión, ya que el personaje ha perdido sus ojos). El aceptar como probable la consideración anterior significaría que la escena se compone, efectivamente, de un doble relato, en que la relación visual se adjudica a la instancia narrativa y la sonora a una narración en segundo grado depositada en el fan ciego.



118

La supremacía de la instancia narrativa sobre los fragmentos que pudiesen ser considerados subrelatos también se ve reafirmada al unir las tres grandes series de acontecimientos (protagonizadas cada una por una pareja específica), espacial y temporalmente, lo

¹⁰⁹ Ibid., p. 48.

que apunta, definitivamente, a que el enunciador fundamental se halla fuera del nivel diegético; es decir, que se encuentra fuera de la historia, o bien, que no es un personaje dentro de la ésta. Asimismo, el mostrar la muerte de los personajes principales y la consecuente soledad de los respectivos personajes complementarios, refuerza dicha construcción narrativa en primer grado.

Este tipo de desenlace, caracterizado por la muerte de los personajes protagónicos, es compartido por las cuatro películas estudiadas en este escrito. El que los hechos continúen independientemente de esta cuestión; el que la narración no termine con la muerte de los protagonistas, es un reflejo de la voz depositada en la instancia narrativa. A pesar de que otros personajes sobrevivan, como la chica de Murakawa en *Sonatina*, la niña del papalote en *Fuegos artificiales*, Denny en *El capo* y las "marionetas" junto con la novia del yakuza y la cantante en *Muñecas*, no pareciese que se deposite en ellos el papel de relatores. Por el contrario, la instancia narrativa simplemente se encarga de reforzar su impotencia, de mostrarlos como residuo y epílogo de los hechos inevitables.

5. El espacio en los relatos cinematográficos

El relato cinematográfico tiene como principio la sucesión de imágenes fijas (fotogramas) que devienen en la percepción de imágenes en movimiento. Por tanto, la imagen como tal se convierte en uno de los principales significantes que permiten la construcción de relatos. Este signifiante, a su vez, tiene la cualidad de presentar, además de los acontecimientos que se narran, el contexto espacial en el que ocurren.¹¹⁰ Es este espacio el que sostiene la temporalidad, y ambas cualidades (tiempo y espacio) se convierten así en dos de los principales ejes narrativos.

Si se recuerda que las categorías de análisis temporal son principalmente conceptos referenciales, resultaría en extremo difícil situar en el tiempo del relato una imagen aislada; sin embargo, casi siempre será posible establecer relaciones espaciales entre las formas que aparecen en ella. Para llevar a cabo la representación del tiempo en un relato cinematográfico es preciso que existan, en términos narratológicos, diversos indicadores que permitan el análisis e interpretación pertinentes (orden, duración, frecuencia) en relación con la historia; sin embargo, "el espacio está casi constantemente *presente*, está casi constantemente *representado*"¹¹¹.

Por tanto, mientras la información temporal se halla inscrita en un eje sucesivo de presentación de fotogramas, la información espacial está presente incluso en un solo punto de dicho eje. O bien, mientras el tiempo en el medio cinematográfico requiere sucesividad, la cualidad espacial de su armazón visual permite la presentación de elementos que aportan información en simultaneidad. Es decir, pueden establecerse relaciones temporales entre un conjunto de fotogramas; mientras que pueden establecerse relaciones espaciales entre los elementos que aparecen en uno solo de los integrantes de tal conjunto.

No obstante, más allá de las formas que ofrecen información topográfica en la composición de un encuadre, para el curso de la narración es precisa la representación de acciones que configuren los diversos acontecimientos susceptibles de ser relatados.

Se ha dicho que la imagen permite observar la acción junto con su contexto espacial; sin embargo, el cine utiliza diversos mecanismos para abstraer la acción de este contexto. Gaudreault y Jost resumen estos recursos en los siguientes:

¹¹⁰₁₁₀ Ibid. p. 87.

¹¹¹ Ibid., p. 89.

- Oscuridad relativa en la imagen que no permite la ubicación espacial exacta de la acción que ocurre.
- Pantalla en negro (diegética o narratorial) que interrumpe el curso visual del relato omitiendo la información espacial.
- Desaparición del decorado que resalta la acción sobre su campo espacial.
- Sucesión de planos cercanos que rompen la orientación espacial precisa.¹¹²

Gracias a que el cine emplea los mecanismos anteriores, es posible presentar una acción separada de su contexto espacial, situándola (respecto al relato visual) en un plano distinto al de un primer nivel dentro de la diégesis general. Sólo el contexto diegético permitirá interpretar la significación o el sentido de las imágenes que tengan esta característica. Interpretación que no necesariamente tendrá que ajustarse a una relación estricta con la realidad externa a la diégesis, sino con la realidad propia de la narración.

¹¹² Ibid., pp. 90-91.

5.1 El encuadre cinematográfico.

La forma del espacio en el relato cinematográfico tiene su base en el "encuadre", que se construye utilizando de una forma u otra los límites de la pantalla para "seleccionar y componer lo que será visible"¹¹³. Se ha dicho que una de las funciones de la cualidad espacial del relato cinematográfico es mostrar los acontecimientos y contextualizarlos; sin embargo, gracias a las múltiples posibilidades en cuanto a encuadres se refiere, el espacio mostrado puede incluir en él o no las acciones o acontecimientos que tienen lugar dentro del relato.

Lo anterior quiere decir que el espacio puede tener una función independiente y significativa, más allá de fungir como soporte topográfico de las acciones. Gracias a estas potencialidades espaciales, es posible que exista narración sin acción como tal, "generando el relato a partir de la propia descripción"¹¹⁴. O bien, que la acción se sitúe, simplemente, fuera del campo delimitado por el encuadre. Esta cualidad le da vida e importancia al espacio no mostrado, lo convierte en una realidad diegética.

Además de los cuatro espacios "fuera de campo" que corresponderían a los cuatro lados de la pantalla, Noël Burch habla también de la existencia de otros dos espacios fuera de campo, situados uno detrás de la cámara, y otro detrás del decorado.¹¹⁵ Incluso Gaudreault y Jost definen al espacio de donde emana el sonido no diegético como el séptimo espacio fuera de campo. Por lo tanto, la realidad espacial propia del relato audiovisual no se basa sólo en lo que se muestra, sino también en lo que escapa a los límites del encuadre, pero que funciona para los fines narrativos: "lo que más llama la atención sobre lo que está ocurriendo fuera de campo (y, por lo tanto, sobre el espacio-fuera-de-campo en sí) es el *campo vacío*, dado que, en principio, no hay nada que retenga más (o todavía) la mirada en el campo propiamente dicho...cuanto más se prolonga el campo vacío, más se crea una tensión entre el espacio de la pantalla y el espacio-fuera-de-campo, y más este espacio-fuera-de-campo toma la delantera sobre el espacio del encuadre".¹¹⁶

¹¹³ David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 440.

¹¹⁴ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 89.

¹¹⁵ Noël Burch, op. cit., p. 30.

¹¹⁶ Ibid., pp. 33-34.

5.2 Articulación espacial

Hasta ahora se han analizado las posibilidades que ofrece el encuadre en cuanto a la construcción de un conjunto espacial integrado, a su vez, por el dentro y fuera de campo; sin embargo, la construcción espacial del filme se basa, además, en la relación que existe entre un espacio y otro, o bien, entre dos imágenes distintas espacialmente. La relación entre estas dos imágenes se basa en dos "parámetros" que son el tiempo y el espacio¹¹⁷. Muchas veces el contexto narrativo proporciona información importante para interpretar la relación que involucra a los espacios representados; pero también la propia dinámica visual aporta datos significativos para dar sentido a la sucesión de imágenes.

La relación física que existe entre dos espacios se interpreta, en primera lugar, con base en la distancia que los separa, siendo muchas veces esta distancia la que contribuye a construir el entramado dramático.¹¹⁸ A continuación, el factor temporal determinará el sentido general del montaje que entrelazará, según el sentido narrativo, ambas instancias: espacio y tiempo. En general, la dinámica del montaje se basa en la relación temporal que existe entre lo que se observa en dos diferentes espacios.

Por ejemplo, David Bordwell divide al montaje en dos tipos principales con base en la relación temporal que existe entre las diferentes tomas¹¹⁹:

- **Montaje en continuidad:** Sistema de corte para mantener una acción narrativa continua y clara. Depende de...las relaciones temporales de una toma a otra.
- **Montaje en discontinuidad:** Cualquier sistema alternativo para unir tomas usando técnicas inaceptables dentro de los principios de la *edición en continuidad*. Las posibilidades incluirían desajustes en las relaciones temporales y espaciales.¹²⁰

Así, al interpretar según el contexto narrativo la relación temporal y espacial existente entre las imágenes, se "puede llegar a comprender el entramado dramático"¹²¹. También, las diversas combinaciones que pueden lograrse al entrelazar estos factores, configuran el estilo de un director, o bien, de una corriente. El significado formal de una cinta se basa, en parte, en cómo se crean las

¹¹⁷ Ibid., p. 21.

¹¹⁸ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 99.

¹¹⁹ "Imagen ininterrumpida con un solo encuadre estático o móvil". Véase: David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 444.

¹²⁰ Ibid., p. 440.

¹²¹ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 99.

relaciones tanto de espacio como de tiempo para narrar los acontecimientos; en cómo se emplean recursos de índole muy variada para construir un relato que logre ir más allá de su propia "historia".

Tal como ocurre con la categoría temporal, las relaciones espaciales también pueden analizarse desde una perspectiva estructural, o bien, de articulación. En primer lugar, Gaudreault y Jost dividen las posibilidades de articulación espacial entre dos tomas en:

- Relaciones de identidad
- Relaciones de alteridad

5.2.1 Identidad espacial

El primer caso de identidad espacial se refiere a la presentación en dos tomas consecutivas de un mismo espacio, presentando primero el conjunto seguido de un detalle del mismo, o a la inversa, presentando primero el detalle seguido del conjunto visual al que pertenece.

Existe otra forma de identidad espacial que fue utilizada especialmente por Jean-Luc Godard durante el auge de la "Nueva Ola Francesa" llamado *salto de imagen (jump cut)*, que consiste en un "corte elíptico que parece ser una interrupción de una sola toma...(donde) las figuras parezcan cambiar de manera instantánea contra un mismo fondo".¹²² A diferencia de los primeros ejemplos, en un salto de imagen no se lleva a cabo la percepción completa de un cambio de plano como tal, ya que los cambios de ángulo menores a treinta grados provocan que el nuevo plano no tenga una autonomía suficiente¹²³.

Cabe señalar que la identidad espacial puede o no corresponderse con la identidad temporal, ya que el que se presente el mismo espacio no significa que se presente también el mismo tiempo, ni que la interrupción de la toma signifique también una interrupción en el tiempo. Existen numerosas combinaciones que enriquecen el significado de la articulación espacial si se relaciona con la articulación temporal¹²⁴. Como ocurre, por ejemplo, con los tipos especiales de montaje tanto de empalme como elípticos: mientras el primero se basa en la repetición, el segundo se basa en la supresión, lo cual repercute en la interpretación tanto del tiempo como del espacio¹²⁵.

Los ejemplos anteriores de identidad espacial se refieren a encuadres estáticos; es decir, donde la cámara se encuentra "fija" y el cambio de encuadre se efectúa a través de un corte. El segundo caso de identidad espacial es posible gracias a los movimientos y desplazamientos de cámara, por los cuales puede representarse sin efectuar cortes directos. Cuando por medio de la descripción llevada a cabo por el aparato fílmico en movimiento se deduce que no existen barreras físicas entre dos diferentes espacios mostrados consecutivamente, se trata igualmente de un caso de identidad espacial.

¹²² David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 443.

¹²³ Noël Burch, op. cit., p. 46.

¹²⁴ Ya Burch señalaba desde 1970 que puede existir continuidad entre dos espacios con o sin continuidad temporal. Véase *ibid.*, p. 18.

¹²⁵ David Bordwell y Kristin Thompson, op. cit., p. 440.

5.2.2 Alteridad espacial

Existen dos tipos de alteridad espacial:

- **Relaciones de contigüidad**
- **Relaciones de disyunción**

Contigüidad espacial

Existe contigüidad espacial cuando los datos obtenidos en dos tomas sucesivas conducen a inferir una relación de *contigüidad directa* entre dos espacios; o bien, cuando “no existe impedimento alguno para una *comunicación visual inmediata* entre los personajes eventualmente presentes en cada uno de los segmentos”¹²⁶. Un primer ejemplo de contigüidad espacial es el *campo-contracampo*, que consiste en que el campo mostrado en la segunda toma constituye el espacio fuera de campo inmediato de la primera.

El segundo ejemplo de contigüidad espacial se basa en la acción de desplazamiento de un personaje: la acción (desplazamiento) de un personaje puede guiar al espectador a deducir que los espacios mostrados en tomas consecutivas, o bien, en el seguimiento del personaje por un encuadre móvil, se hallan en relación de contigüidad aunque existan obstáculos físicos que los separen. Lo anterior no significa que siempre que un personaje se desplace de un lugar a otro serán mostrados espacios contiguos, ya que la condición de la *comunicación visual inmediata* no debe ser franqueada. Siempre deberá ser tomado en cuenta el contexto narrativo.

Disyunción espacial

Por medio de la disyunción espacial pueden articularse espacios no contiguos cercanos o espacios no contiguos alejados. En el primer caso se trata de ***disyunción proximal***, y en el segundo de ***disyunción distal***.

Existe ***disyunción proximal*** toda vez que pueda suponerse con base en datos espaciales dados por la propia obra cinematográfica que es posible una *comunicación visual o sonora no amplificada* entre dos espacios que no son contiguos, pero que han sido relacionados gracias al montaje.¹²⁷ Por ejemplo, cuando la relación se establece a través de una ventana, o bien, por

¹²⁶ André Gaudreault y François Jost, op. cit., p. 102.

¹²⁷ Ibid., p. 103.

medio del sonido, cuando puede escucharse la voz de un personaje que se halla fuera del espacio mostrado en primera instancia.

También existe disyunción proximal cuando un movimiento o desplazamiento de cámara permite la observación de un segundo espacio separado del primero por una barrera física, siempre que no exista articulación espacial por medio de la acción de desplazamiento de algún personaje (relación de contigüidad). En este ejemplo, es necesario que no exista ningún corte directo en el tránsito de un espacio a otro, ya que es la cámara quien cumple la función de articularlos y ofrecer la información necesaria para interpretar la relación existente entre ellos.

Al igual que en las relaciones de contigüidad por acción de un personaje, puede construirse un "proceso de comunicación vectorizada entre dos segmentos espaciales no contiguos"¹²⁸. De igual forma, un personaje, a través del movimiento, puede relacionar espacios no contiguos en disyunción proximal. La diferencia consiste en que en el presente ejemplo, la comunicación visual no debe ser inmediata, tal como ocurre con la articulación en espacios contiguos.

Existe **disyunción distal** cuando es evidente que todo lo que aparece en una segunda toma se encuentra en un "aparte irreductible" al espacio mostrado en la toma que le precede.¹²⁹ Superficialmente podría considerarse que es preciso un corte entre las tomas para articular los espacios en disyunción distal; sin embargo, el cine ha empleado recursos que contradicen estas únicas posibilidades aparentes. Por ejemplo, a partir de un movimiento de cámara han podido relacionarse espacios alejados de igual forma que se unirían espacios contiguos.

Los cortes directos, los movimientos de cámara y el desplazamiento de los personajes funcionan como medios de articulación espacial, pero no significa que sean los únicos. A través del análisis sistemático de la realidad espacial de relatos fílmicos podrán identificarse mecanismos formales y estilísticos que han roto con los esquemas básicos expuestos anteriormente. Por ello, tras relacionar las posibles categorías de estudio en función del contexto narrativo será posible hallar el significado del filme como construcción formal, cuyo armazón adquiere solidez gracias a su articulación espacio temporal específica.

Noël Burch clasifica en *La praxis del cine* las relaciones existentes entre una toma y otra de manera más amplia, al establecer en principio las posibilidades temporales y, a continuación, las espaciales. Ambas consideraciones son dignas de ser tomadas en cuenta, ya que como se ha

¹²⁸Ibid., p. 104.

¹²⁹ Ibid., p. 105.

mencionado, es el montaje (relaciones espacio temporales) el que cumple con la función de transmitir la información discursiva, que deviene de la organización de las materias de expresión utilizadas en el arte cinematográfico.

5.3 El sonido y la construcción de espacios

Hasta ahora se ha revisado el tema de la construcción espacial enfocada en el relato visual; sin embargo, al hacer un uso estructural del sonido, también es posible configurar espacios a partir del relato sonoro: "la sensación multiplicada expresándose por medio de la música...la música da la idea del espacio"¹³⁰ Además de la música no diegética, los sonidos que acompañan a la imagen creando una nueva significación integral, contribuyen a la idea conjunta que el espectador percibirá sobre el espacio observable. No obstante, cuando el relato visual y el relato sonoro no se corresponden exactamente, aparecería una nueva percepción sobre el espacio, ya no como entidad visible, sino como una construcción mental: *ocurrencia vinculada a un sonido*.¹³¹

Gaudreault y Jost mencionan que "ciertos sonidos parecen emanar del espacio contiguo, a pesar de que no los veamos", o bien, "otros sonidos no se <<corresponden>> con un lugar visualizado"¹³². Esto significa que el espacio no sólo se construye visualmente, sino también por medio del sonido. Por lo anterior, se concluye que el discurso espacial del relato cinematográfico no necesariamente se materializa en formas y relaciones que la visión reconoce e interpreta, sino en toda una elaboración mental que da sentido a un conjunto de representaciones de diversa índole que permiten la comprensión narrativa.

La articulación espacial puede llevarse a cabo, de igual manera, a través del sonido. Por ejemplo, cuando los ruidos diegéticos son continuos a pesar de los numerosos cortes de cámara que ocurran en una escena, la percepción general es de que se trata, o bien, de un mismo espacio, o de espacios contiguos. Asimismo, combinar la ambientación sonora de un espacio con la presentación visual de otro distinto, genera un sentido nuevo de articulación espacial; no por la significación dramática de uno y otro, sino por el relato singular que integran en conjunto.

En combinación, el relato visual y el relato sonoro pueden generar múltiples posibilidades de articulación espacial con fines narrativos y estilísticos que deberán interpretarse en su sentido tanto dramático como estructural. Gracias a las cualidades del relato cinematográfico como discurso sostenido en múltiples materias de la expresión, es posible manipular la construcción espacial de manera que se convierta en una de las operaciones de significación más importantes para el proceso fílmico.¹³³

¹³⁰ Charles Baudelaire, *Diarios íntimos*, México, Fontamara, 2008, pp. 75-76.

¹³¹ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 106.

¹³² Id.

¹³³ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 63.

6. Kitano: el espacio cinematográfico

6.1 Sonatina

Takeshi Kitano es un director que, a pesar de haberse formado en televisión, ha ido descubriendo poco a poco las posibilidades de los lenguajes cinematográficos. Como él mismo señala, su estilo está basado en esa exploración de las potencialidades del cine; sin embargo, en ese camino, el autor japonés ha demostrado su facultad para explotar los recursos fílmicos en función de su narrativa personal. Y uno de esos recursos es el espacio.

Por intentar interpretar de alguna manera su narrativa, podría decirse que es un cineasta que no busca dar explicaciones al espectador, que no pretende claridad en su exposición causal ni contundencia argumental; más bien logra producir efectos directos durante la percepción de las cintas, crear atmósferas que involucren en su lógica todos los elementos que aparecen en sus producciones y, en sentido más amplio, dar valor a la obra como tal en cada una de sus partes.

A partir de las consideraciones anteriores, las obras seleccionadas de Kitano serán analizadas partiendo de la perspectiva estructural que contribuye a la integración de esas atmósferas que muchos espectadores y críticos asocian ya con el estilo del artista japonés.

Sonatina es una cinta que desde su inicio ofrece una gala de la articulación espacial que parece funcionarle a la perfección a Kitano. Esto podría resumirse en algo aparentemente muy sencillo: *falsos contracampos*. Se explicó anteriormente en qué consiste un contracampo y su papel fundamental en el "montaje en continuidad", al ser el ejemplo perfecto de las convenciones de articulación espacial "transparente" y "suturada", que obedece al "Modo de Representación Institucional" analizado por Noël Burch en *El tragaluz del infinito y La praxis del cine*.

Se trata, en resumen, de una serie de tomas de personajes hablando, aparentemente de frente hacia quien aparece inmediatamente después del corte; pero conforme avanza la escena, se observa que los supuestos interlocutores, a veces ni siquiera se hallan frente a frente. Muchas veces quien aparece en el supuesto *contracampo* ni siquiera se encuentra en la misma habitación (Fig.119-125). Esta articulación espacial, completamente descontextualizadora, trastoca lo que se ha dicho de la función del espacio cinematográfico como sede "contextual" de las acciones del relato.



119



120



121



122



123



124



125

El inicio de *Sonatina* no parece pretender generar confusión en el espectador, sino sólo jugar con los raccords y la articulación espacial; presentar a los personajes como poseedores de un papel compositivo en el encuadre y sus figuras como emblemas integradores de la atmósfera en la que se desenvuelven. Es decir, el autor va directo al punto central de la dinámica del relato, de naturaleza agresivo a nivel dramático y también a nivel formal. Como se dijo someramente respecto a la introducción de *Fuegos artificiales*, el espectador se enfrenta, no a una cinta aislada, sino a Kitano como autor.

Desde *Sonatina* también se percibe la marca estilística de Kitano por medio del uso sistemático del fuera de campo. Un ejemplo de ello son las tomas frontales de los personajes, viendo o casi viendo directo a la cámara, que en casi todos los casos sugiere un fuera de campo detrás del aparato de filmación (Fig.126). Esta clase de encuadres y la interpretación actoral que se enmarca en ellos dan vida al espacio no mostrado de manera que pierde su cualidad de "contracampo" esperado y la atención recae en la acción que ocurre, efectivamente, pero con su característica de estar de hecho fuera de campo, como elemento base de la narrativa.



126

La abundancia de planos cercanos que encierran a los personajes cual estatuas dentro del cuadro refuerzan esta idea del fuera de campo. Casi por regla general, en las escenas de violencia, aparece en pantalla el rostro del agresor, con la energía contenida en su rostro, pero impávido ante los sucesos; y más tarde, como se ha explicado, puede observarse la consecuencia de la agresión que ha ocurrido fuera de la vista del espectador (Fig.127).



127

Esta fuerza que tienen las consecuencias como protagonistas del acontecer cotidiano se da por factores ya analizados, pero en gran medida se relaciona con la explotación sistemática del fuera de campo, espacio donde realmente se llevan a cabo las acciones; o más bien, espacio donde las agresiones son recibidas. Los efectos tan contundentes del tratamiento de la violencia en la filmografía analizada son producto de su construcción plástica, en la cual el fuera de campo ocupa un lugar primordial.

Lo anterior se basa en que, como se ha dicho respecto a la dinámica temporal que interviene en el montaje de los actos violentos (duración principalmente), el juego de campo fuera de campo también interviene en la percepción integral de las escenas. La "violencia" del montaje se construye con base en los elementos anteriores. Además de constituir una marca estilística, refuerza la contundencia de las consecuencias como protagonistas de las acciones. Es una muestra clara de la evidente *selección* del material que es mostrado en pantalla y de la forma como se une con el que aparece en la toma siguiente.

El espacio fuera de campo cobra vida, efectivamente, más allá de participar en una especie de ocultamiento de los sucesos. Se vuelve crucial su "presencia", su representación, al ser el campo donde ocurren realmente los hechos.

La siguiente consideración general, obtenida a partir de *Sonatina* sobre el trabajo espacial de Kitano, reside en que existe una tendencia a emplear las tomas cercanas directamente, sin una contextualización previa que permita ubicar a los sujetos en un lugar o circunstancias determinadas. Su forma de enlazar los espacios no tiene tanto que ver con ofrecer un panorama topográfico certero que alimente el argumento, como con el efecto de resaltar la composición misma de cada uno de los encuadres y el resultado perceptivo del corte directo en la dinámica del montaje cuyas características han sido analizadas anteriormente.

Es por ello que la construcción del espacio se lleva a cabo a través de la unión de tomas, por lo que el espacio no tiene que interpretarse como una totalidad dada. Es decir, al no existir una toma general de establecimiento, ni contracampos certeros, el espacio tiene que formarse mentalmente toma por toma (Fig.128-131). Este *no dar explicaciones* al observador refuerza la idea de que el cine para Kitano es un conjunto de imágenes que se suceden unas a otras, pero con importancia cada una en sí misma, no tanto como causa o consecuencia una de otra.





129



130

161



131

El uso del fuera de campo y las tomas cercanas no funcionan sólo sintácticamente en una dinámica que resida en esperar como respuesta un contracampo (que muy rara vez aparece como tal) o una toma abierta, sino sintagmáticamente cual unidades con sentido y significado compositivo propio. Un ejemplo muy claro es la escena del bar en que ocurre una balacera y en la toma sólo aparecen los “testigos” ante los disparos, entre el sonido de las detonaciones, neutrales como siempre. Este hecho genera una conmoción muy distinta que la que produciría la vista directa de quienes están recibiendo los disparos, que sirve más a la cinematografía especial de Kitano que cualquier otra opción.

En el tipo de escena descrita se presenta también un contraste entre la violencia sugerida por el audio de los disparos y la quietud de las figuras que observan, que recuerda el contraste de la isocronía con el corte directo y la neutralidad de los gestos de los personajes. Todo se alimenta del estatismo de la cámara (existen muchas tomas en que la cámara sigue en *travelling* a los personajes desplazándose, pero como permanecen en la misma posición dentro del cuadro, el “movimiento de cámara” pareciera anularse¹²⁴) y de las tomas cercanas que parecen dejar la acción

¹²⁴¹²⁴ “A menudo, el movimiento tiene como finalidad crear un *plano fijo*, plásticamente hablando, alrededor de uno o varios personajes en movimiento”. Véase Noël Burch, op. cit., p. 39.

al margen, subrayando su crudeza a través del tratamiento fuera de campo y los acentos de sus consecuencias.

En *Sonatina* empieza también a cobrar importancia el campo vacío después de que los personajes han salido del cuadro. El efecto de esta particularidad se analizará más profundamente cuando se hable de lo que sucede en *Muñecas*.

Un *raccord* es "cualquier elemento de continuidad entre dos o más planos...cuya finalidad es hacer *imperceptibles* los cambios de plano con continuidad o proximidad espacial"¹²⁵. Estos elementos de continuidad pueden cobrar vida en objetos, en miradas u otras acciones de los personajes, en las características físicas de los mismos espacios, y demás opciones que constituyen la base de la mayoría de las convenciones espaciales del llamado *montaje en continuidad*. *Sonatina* es un ejemplo de lo dicho en el inicio de este subapartado respecto a la falsedad de los contracampos.

Mientras los *raccords* de mirada han servido como una convención de continuidad, para maquillar el cambio de plano, en las cintas de Kitano son siempre "falsos". Es decir, en un caso muy común, se observaría a algún personaje mirando hacia cierta dirección y, a continuación, la toma siguiente mostraría el objeto de su mirada. No sucede lo mismo en *Sonatina*. El ejemplo más claro es la secuencia final, en que la chica de Murakawa mira al horizonte y en seguida aparece el propio Murakawa dentro de su vehículo; lo más lógico sería suponer que los dos espacios (en el que se encuentra cada uno de los personajes) son contiguos y que el *raccord* de mirada sirve como enlace de continuidad; pero por el contrario, el falso *raccord* acentúa la distancia entre los espacios: la distancia entre los personajes (Fig.132-138).

¹²⁵ Ibid., pp. 19-20.



132



133



134



135

165



136



137



138

Así, lo que normalmente es un mecanismo de articulación espacial de contigüidad, se convierte en uno de disyunción. A través de la instancia narrativa, el contracampo esperado se enlaza en el montaje, pero no en la realidad de la diégesis, lo cual tiene un efecto de impotencia, normal en las producciones de Takeshi Kitano. La situación de sus personajes se podría resumir en la espera de un "contracampo" que nunca llega. De esta forma los conflictos dramáticos tienen su correspondencia a nivel formal.

6.2 Fuegos artificiales

La cinta producida en 1997 es un ejemplo de muchas marcas estilísticas de Kitano. En mayor o menor medida es la película que terminó por consolidar el prestigio internacional del que ahora goza tras haber sido merecedor del León de Oro en el Festival de Venecia. Muchos autores consideran esta película como la más "personal", por lo tanto emotiva e inspirada en sí mismo tras sufrir el accidente que lo dejó en coma varios días y cuya convalecencia pasó en silla de ruedas, tal como Horibe en el argumento del filme.

Cual marca de su fama mundial, escenas de violencia física están presentes en *Fuegos artificiales*; sin embargo, no se comparan con la fuerza emocional que logra a través de su particular tratamiento de los personajes y su devenir en el relato. Esta emotividad llega a su clímax en *Muñecas*, pero es en *Fuegos artificiales* donde se pone especialmente de manifiesto el interés del nipón por la especie de violencia existente en las relaciones humanas a nivel emocional, el shock producido no sólo por el impacto físico de otro tipo de heridas, sino también por la convivencia inevitable con un dolor personal mucho más profundo.

El sello personal del director se revela, por ejemplo, en la serie de pinturas, muy protagónicas, que aparecen a lo largo de la película, muchas de ellas creaciones suyas (Imágenes...). Es necesario su papel, evidentemente, en la composición y construcción del espacio de la cinta. No puede evadirse su función intertextual y tampoco estructural en el sentido formal del relato. Si se efectuase una interpretación en conjunto de los elementos pictóricos que aparecen en el filme podrían cobrar vida como un nivel aparte en el relato que, no obstante, desemboca en él y lo tiñe de su peculiar significado gracias al diseño de producción.

La significación que adquieren las pinturas no está dada, en definitiva, por la relación extradiegética con la vida de Kitano solamente, sino que en su composición e inserción dentro del montaje logran esa presencia. El factor espacial es de suma importancia para este efecto, ya que es gracias a cierta descontextualización que cobran vida como elementos independientes y de gran trascendencia para el curso narrativo.

Al inicio se ha dicho que un mecanismo cinematográfico para descontextualizar las acciones del espacio en el que ocurren es la desaparición del decorado, o bien, la sucesión de planos cercanos que impiden la exacta ubicación espacial. Las escenas donde aparecen las pinturas de Kitano al inicio de la cinta y más adelante, cuando Horibe está frente a la florería, aparecen como

suspendidas en el espacio, como entidades con existencia propia fuera de los hechos de la diégesis, pero que colaboran con la atmósfera general que se ha ido estableciendo conforme avanza el relato.

En este sentido, la descontextualización es evidente; pero lo más interesante es su falta de ubicación no sólo a nivel espacial, sino a nivel temporal. Es decir, al constituir otro nivel del relato resulta imposible ubicarlo dentro del relato marco con exactitud. Así, son empleados muchos elementos formales para dar una personalidad propia a los cuadros y que cumplan una función más allá de la simple ilustración, ya sea del pensamiento de los personajes o de su actitud frente a los sucesos.

Lo anterior significa que, aunque más tarde aparezcan las pinturas como producto de la actividad de Horibe, el momento en el que son introducidas en el relato dista mucho de ser una especie de anticipación de lo que va a ocurrir fácticamente. Quizá las pinturas son las mismas que, como se sugiere, pintó más tarde el policía en silla de ruedas; pero su aparición es más bien, como se ha dicho, autónoma, sin una relación certera con el nivel primario del relato, cual si gozaran de una existencia aparte. Son, quizá, una muestra de la concepción que Kitano tiene sobre el cine, como pura sucesión de fotogramas, de imágenes fijas que configuran una unidad formal.

Todo esto es posible gracias a las potencialidades espaciales del arte cinematográfico, cuya función va más allá de la contextualización de las acciones e influye también en la construcción de niveles narrativos y la incursión de éstos en la dinámica temporal del relato fílmico. Y también en la dinámica que se relaciona con la voz, ya que al describir la cámara las pinturas en un espacio desconocido y ajeno al relato marco, no hace sino afirmar a la instancia narrativa como organizadora y transmisora del relato.

Y, para afianzar más lo dicho respecto a *Sonatina*, las pinturas de flores y animales que aparecen en la mencionada sucesión de planos cercanos, constituyen a la par, el *falso contracampo* del rostro de Horibe mirando las flores y es, un ejemplo más de los *raccords* engañosos que abundan en la cinematografía de Kitano. Y que, a diferencia de *Sonatina*, no sólo se trata de una descontextualización de interlocutores que se hallan en el mismo espacio o en espacios contiguos, sino que de un campo al otro, se efectúa un cambio de nivel narrativo.

Este recurso se va a ejemplificar con más contundencia en *Muñecas* cuando los pordioseros parecen mirar *el pasado* a través de una ventana.

Como en *Sonatina*, el espacio también se va construyendo en partes. Por ejemplo, cuando Nishi explota algunos juegos pirotécnicos, la articulación de los planos es muy reveladora en este aspecto. Se observa primero el cielo, adornado con las flores de fuego, a continuación el rostro de la mujer y por último toda la escena en un plano general. Los planos unidos de cierta forma adquieren un significado estructural especial, diferente del que tendrían aislados o con otro tipo de articulación.

No quiere decir que exista un valor extra fílmico, por ejemplo, en la escena descrita, sino un valor a nivel del relato. Es decir, no importa el espacio en el que están los personajes (que, por cierto, nunca se especifica), sino la construcción de éste, que generan tanto la composición como la articulación. La idea y el sentido de la escena fílmica se configuran a partir de cómo fluyen las tomas, más allá de una precisión topográfica inicial o final (casi siempre se nota la ausencia de las llamadas "tomas de establecimiento"). Lo importante y sustancial es rescatado en la composición y el montaje, sin dar demasiado peso a la contextualización, en este sentido.

Quizá el desenlace de *Fuegos artificiales* es la muestra más contundente de la importancia del espacio en *off* en la cinematografía de Kitano. Con el mar de fondo, se escuchan dos disparos que comunican la muerte de los protagonistas, la música se interrumpe para acentuar el sonido del arma, también en *off*. No se trata tanto de abstenerse de mostrar el momento físico de la muerte (para este instante se han mostrado demasiadas en el relato), sino de representar el momento emocional, a nivel de la narración como tal (Imágenes...).

La *muerte en off* se consolida con la toma de la niña del papalote viendo hacia la cámara, con un significado muy distinto del que señala el propio Burch¹²⁶. A pesar de no ser mostrada, es contundente la presencia del "espacio detrás de la cámara", es, de hecho, el clímax total del argumento; y llega a ser el punto más emblemático del relato (después del sonido de los disparos) por su cualidad intrínseca de estar fuera de campo. Así, el uso de este recurso adquiere un significado interno, estilístico y con un nivel muy especial de presencia del autor en su narración. Para continuar con esta marca, en *El capo* nuevamente el personaje principal es asesinado, esta vez en el espacio ubicado detrás del decorado. Sólo se observan los indicios, los agujeros en la puerta del desayunador que significan su muerte.

¹²⁶ "Una mirada hacia el objetivo se dirige al espectador y no al espacio detrás de la cámara". Véase *ibid.*, p. 29.

A diferencia de *Muñecas*, en que los pordioseros atados fungirán como eje de la articulación espacial vectorizada (relación entre dos espacios por el movimiento de los personajes), en *Fuegos artificiales* los diferentes espacios se suceden unos a otros sin ninguna especie de intermediación; es decir, no hay un personaje a través del cual puedan asociarse los espacios entre sí. Esta característica funciona para la forma de la cinta a medida que impide todavía más el esclarecimiento temporal certero de las secuencias. Si no es posible relacionar los espacios con exactitud, en obediencia a una línea argumental que no está sustentada en la causalidad, será todavía más contundente el discurso narrativo en discontinuidad, tanto temporal como espacial.

La articulación espacial muy vaga se presta al rompecabezas que resulta finalmente de articular, en dos planos sucesivos, tanto dos tiempos, como dos espacios distintos, muy difícil de enlazar entre sí y más aún de hacerlos encajar en una línea fina y firme de tiempo y espacio.

Por otro lado, resulta en extremo interesante cómo Kitano construye sus encuadres. En un polo se encuentran los sistemáticos close up de los personajes sin previa toma de establecimiento; en el otro las también recurrentes tomas abiertas en que el movimiento de los personajes, hacia la cámara o en sentido contrario, va configurando los diferentes planos.

Es común en los filmes analizados brincar de una toma cercana a otra, lo que obstaculiza la contextualización de las acciones y prolonga la ubicación espacial de las mismas, y de una respecto a la otra. No obstante, como señala Noël Burch, "esta desorientación del espectador es uno de los útiles fundamentales del cineasta"¹²⁷. No hay segmentos de lo encuadrado que remitan a cierta identidad espacial, ni se puede confiar en lo engañosos que vuelve Kitano a los supuestos contracampos, mucho menos en el empleo del raccord, ya que las articulaciones del director japonés, más que atenuar los cambios de plano, los acentúan.

Existe, por ello, una correspondencia vital entre los saltos de tiempo y las articulaciones distales del espacio. En *Fuegos artificiales* existen numerosos ejemplos en que el lector se enfrenta a muchas elipsis y/o saltos de tiempo *no anunciados* ni explicados (sin dejar por ello de ser mensurables) cuya volatilidad dentro del relato se acentúa gracias a la articulación distal del espacio, construida de manera tan o más directa que el carácter fragmentario del tiempo. Es decir, no existe ningún tipo de introducción al espacio presente, o algún indicio que relacione siquiera remotamente lo nuevo con lo anterior.

¹²⁷ Ibid., p. 20.

Cada fragmento es, efectivamente, una unidad temporal y espacial independiente, con valor autónomo frente a la cadena de sucesos y que encaja en el *cuadro narrativo*, según el lenguaje del propio Kitano, como una de las caras o facetas por medio de las cuales la totalidad de la obra se halla en constante construcción. Una aseveración de Noël Burch podría servir para explicar lo anterior, en función de la idea de la construcción espacial en algunos relatos fílmicos: "un espacio que sólo existe en función de la suma de los planos de esta secuencia...de un decorado que es la suma de todas las visiones posibles que se tienen a través de esos planos sucesivos y que extrae su cohesión de la armonía plástica de los cambios de plano".¹²⁸

A gran escala, podría decirse que la dinámica espacial de *Fuegos artificiales*, y quizá de toda la producción de Kitano aquí analizada, pero en conjunción especial con el discurso temporal de la cinta de 1997, colabora para que la forma de esta película en particular sea imposible de esquematizar en una *línea* narrativa (equiparada por sus efectos rítmicos con alguna especie de obra musical), integrada por causas y consecuencias en imágenes acción. Más bien, si se buscara una semejanza de esta magnitud, sería más pertinente comparar la forma de *Fuegos artificiales* con la de una obra pictórica, en el sentido perceptivo; forma en la que las diferentes escenas van construyendo una visión fragmentaria del relato cuyo recorrido visual y auditivo, cual las pinturas del policía inválido y las demás que abundan en la cinta, sigue en constante revitalización (espacial y temporal) hasta el fin.

Esta revitalización es interesante desde la composición al interior del cuadro. Hay una escena muy clara para ejemplificar esta cuestión, en que la esposa de Nishi está pescando a la orilla del agua al momento que llegan dos hombres a los que Nishi golpea más tarde. La composición que resulta conforme transcurre el tiempo, aun con la cámara fija y sin cortes, es producto de una serie de pequeños encuadres formados gracias al movimiento de los personajes. Así la composición no es una única disposición de elementos al interior del campo, sino algo que fluye y que está en constante construcción, que sólo puede apreciarse, como se ha dicho antes, tras unir las facetas que ofrecen cada uno de los instantes que la estructuran (Fig.139-142).

¹²⁸ Ibid., p. 48.



139



140



141



142

174

Lo anterior se complementa con la construcción kitanesca de los encuadres, en que los personajes, ante los cuales el relato pareciera transcurrir de manera autónoma, parecen estatuas dentro del campo. Esto provoca que la colocación de las figuras sirva a la cámara y al espacio que ésta crea. Es decir, el espacio no está al servicio de la acción, sino los personajes como figuras al servicio del espacio. Constituyen más un elemento compositivo que el motivo en sí de la construcción visual: "la belleza de la obra proviene del hecho plástico que engendra la superposición específicamente organizada de esos distintos 'ángulos de visión'"¹²⁹...de esos distintos trozos de espacio que configuran un mosaico narrativo de imágenes tiempo.

Cabe destacar que tras el accidente que casi acaba con la vida del cineasta japonés, gran parte de su convalecencia la dedicó a la pintura, por lo que es notable la importancia de esta manifestación artística en el tema visual del filme. De igual forma, él mismo sugiere la posibilidad de experimentar sobre diferentes posibilidades *pictóricas* en el cine¹³⁰.

Pero lo importante es que existe una búsqueda formal en la composición total, unificada, de la obra cinematográfica, que la convierte en un objeto con cualidades propias y que resaltan estructuralmente ante el análisis.

Una forma distinta de articular los espacios, como se ha dicho, es el sonido. Cuando Nishi y su esposa están en medio de su viaje, él, a manera de travesura, toca una gran campana en fuera de campo. En un plano posterior, se observa a un niño con su papá que ha estado cerca de la campana y que ahora se muestra sorprendido de que alguien la ha hecho sonar. Gracias a la representación del sonido que produce el objeto es posible asociar los espacios e imaginar la amplitud y las distancias respectivas en todo el lugar, *entre un plano y otro*: "El sonido implica siempre un parámetro de 'distancia', por la presencia del plano sonoro"¹³¹.

En este caso, el sonido, además de funcionar como un articulador, funciona como el vehículo a través del cual se hace presente el espacio fuera de campo, donde se encuentran Nishi y la campana (fuente del sonido). Tal como ocurre con las acciones violentas, también aquí se muestra sólo la consecuencia del acto, al momento que sucede, incluso. Aunque esta vez la consecuencia es sonora (de hecho nunca se ve al personaje al momento que toca la campana) funciona para dar importancia al campo no observado, sin precisar nunca en dónde se encuentra

¹²⁹ Id.

¹³⁰ Entrevista a Takeshi Kitano. Publicada en Luis Miranda, op. cit., pp. 409-422.

¹³¹ Noël Burch, op. cit., p. 36.

respecto al plano presente. Esta relación se sugiere únicamente gracias al parámetro de distancia que el sonido implica.

6.3 El capo

A pesar de ser muy distinta formalmente a *Fuegos artificiales*, *El capo* contiene muchos elementos constantes en el lenguaje espacial de Kitano. Por ejemplo, para empezar, el primer cuadro de la cinta es un plano cercano (Fig.44). Esto pareciese no tener importancia; sin embargo, para la mayoría de los estándares y convenciones cinematográficas, y según la función contextualizadora del espacio para Gaudreault y Jost, lo cerrado del plano inicial de *El capo* dista mucho de ubicarse dentro de esta consideración. Es así como la carencia de los llamados planos de establecimiento en la cinematografía de Takeshi Kitano se pone de manifiesto.

En seguida el observador se enfrenta a un ángulo aberrante (inclinado), que no hace sino reafirmar a la instancia narrativa como organizadora también de la cualidad espacial del relato (Fig.102). Es decir, no decide sólo qué información va a transmitir, sino de qué manera ésta será visualizada.

A continuación, ya como muestra sistemática de sus recursos, el autor construye una escena al interior de un taxi donde lo que salta a la vista es la ausencia de contracampo en una toma donde el audio proviene del espacio no observado (toma del pasajero vs voz del conductor). Nuevamente parecieran características sin importancia; pero para la cinematografía de Kitano resulta una especie de afirmación del autor sobre la obra. Lo que se acentúa más adelante cuando finalmente llega el contracampo protagonizado por la figura del conductor, en una toma ralentizada, que posiblemente representaría la audiovisualización del relato secundario de la memoria del protagonista (pasajero del taxi). Es una prueba de la manipulación del material por una instancia ajena a la diégesis, que toma las decisiones en cuanto al curso del relato, o bien, del montaje.

En correspondencia con las anteriores manifestaciones, la articulación espacial que sigue a lo anterior es completamente libre e *incierta*. Después del taxi, el personaje se halla en la calle, después en un local de alimentos, y nuevamente en una calle distinta, sin que se haya mostrado la transición entre uno y otro espacio. Esta ausencia de transiciones, como se ha dicho, es también una peculiaridad estilística.

Al final de la escena que se ha descrito en el párrafo precedente, se observa al personaje principal caminando por la calle, de espaldas. En seguida, un corte directo provoca un cambio de plano de ciento ochenta grados, donde el personaje está, consecuentemente, de frente. Los

cambios de plano en ciento ochenta grados son frecuentes porque constituyen el montaje común de campo-contracampo; pero en el caso analizado no tiene esa función, sino que es sólo un recurso espacial. De esta forma, en tan poco tiempo fílmico transcurrido, Kitano ha demostrado conocer y combinar las posibilidades espaciales del cine; y, en especial, sus propias preferencias estilísticas en este rubro, como si sellara su obra desde un inicio (Fig.143-147).



143



144



145



146



147

180

También en esta cinta las articulaciones espaciales se caracterizan por su falta de precisión, gracias a las cuales el establecimiento final del espacio, con sus cualidades claramente mostradas no llega sino hasta después de tres o más tomas con los respectivos cortes entre ellas. Las relaciones que se intuyen entre una y otra de estas tomas se reconstruye y reajusta constantemente hasta que se termina de configurar la idea completa sobre el espacio representado.

La dinámica anterior se combina también con el tiempo. Un enlace que Kitano explota mucho es presentar un salto de tiempo cual si fuera un simple contracampo. Kitano acostumbra enlazar un supuesto elemento de continuidad (raccords de mirada, de movimiento, etc.) con una toma subsecuente que, o bien, se trata de un caso de disyunción distal, o de un salto de tiempo. Esta especie de violación a las convenciones forma parte del lenguaje propio que el director ha ido configurando a lo largo de su filmografía, que tiene como base de suma importancia estos "falsos contracampos". Es decir, el autor emplea recursos del llamado montaje en continuidad, que pretende hacer imperceptible el cambio de plano, para hacerlo evidente. Lo cual constituye una constante marca de estilo, un sello que delata la presencia del autor en el relato.

6.4 Muñecas

Hasta este momento se han analizado diferentes características espaciales presentes en la cinematografía de Kitano como elementos comunes de una manifestación estilística; sin embargo, en su obra producida en 2002 logra proponer nuevos mecanismos formales que van más allá del trabajo hecho por la cámara y los enlaces entre tomas para construir un concepto total sobre el espacio de la cinta. El espacio se vuelve protagonista no sólo físicamente, sino a nivel estructural, al integrar la base sobre la cual se logra la percepción total del trabajo artístico.

En este análisis se han mencionado diversos mecanismos cuyo fin es articular los espacios presentes en una obra cinematográfica, de los cuales pueden hallarse ejemplos casi en cualquier cinta. Sin embargo, lo importante es analizar el funcionamiento de esta articulación para fines narrativos y su dinámica interna dentro del discurso fílmico integral. El papel que cumple el espacio dentro del desarrollo estructural es, muchas veces, el sustento de la relación de acontecimientos que hace posible el producto narrativo.

Todas las cintas de Kitano presentan un uso estructural del espacio y sus articulaciones que participan en la construcción de su discurso formal; sin embargo, en su filme de 2002 explota de una manera muy distinta las posibilidades de estos recursos, y así el espacio logra cobrar una trascendencia vital en el sentido de la obra.

Muñecas cuenta con numerosos tipos de articulación espacial entre una toma y otra; no obstante, en ella como unidad se emplea un recurso muy significativo que no sólo relaciona los espacios, sino la temporalidad general e incluso los distintos niveles del relato.

Se ha dicho que el relato considerado como principal es el protagonizado por la pareja de jóvenes (Sawako y Matsumoto) que caminan por diversos paisajes de Japón atados con una cuerda, conocidos popularmente como "los pordioseros atados". El que esta pareja se dedique a desplazarse de un lado a otro es muy importante para entrelazar las diferentes realidades espaciales que conforman el contenido visual de la cinta. La ruta de los pordioseros atados encabeza el eje de acción del nivel primario del relato al ser éste con el que inicia su aparición en la cinta; es decir, que constituye el punto de referencia para llevar a cabo el análisis temporal efectuado, de acuerdo con la metodología narratológica.

Al igual que, por ejemplo, en *Fuegos Artificiales*, en ningún momento de la película se ofrece información específica sobre los espacios transitados, no es posible aseverar si son cercanos

o alejados, tampoco puede deducirse con certeza si existe algún tipo de comunicación entre ellos. La única relación existente entre los espacios mostrados es la que establecen los personajes. Podría decirse que se trata de un tipo de articulación espacial hecha posible gracias al desplazamiento de los personajes (vectorizada); pero no puede interpretarse con seguridad la distancia que los separa.

Esto significa que no es la distancia entre los espacios lo que determina la construcción del curso dramático, sino la función que cumplen como enlace entre los distintos niveles del relato. El tránsito entre un espacio y otro funciona como indicio del paso del tiempo, acentuado por las características propias de dicho espacio (día, noche, otoño, invierno, etc.). Además de que, como se analizará a continuación, funciona como base narrativa para dar sentido al filme.

Además del relato de los pordioseros atados, la producción se compone de otros dos relatos: el del jefe yakuza y su novia del parque y, el de la estrella pop y su fan ciego. Estos relatos se introducen en la película sin establecer vínculo alguno con el relato principal; no obstante, más tarde se entrelazan gracias al factor espacial al ocupar los personajes de los tres relatos, al menos en algún momento, un lugar en el mismo sitio.

Aunque los personajes no entablan una relación dramática entre ellos, el encontrarse en el mismo espacio significa una trasgresión a las reglas del relato (metalepsis), ya que se efectúa el paso de un nivel a otro simplemente por la unión espacial. Esta unión es posible gracias al desplazamiento de los pordioseros atados, quienes construyen la dinámica tanto espacial como temporal del filme. Así, además de integrar la serie de acontecimientos relatados, sus pasos tienen una función completamente estructural en la narración.

Asimismo, si bien el desplazamiento de los personajes sirve para enlazar espacios en el filme de Takeshi Kitano, el seguimiento de su andar más que un medio para construir un tipo determinado de articulación espacial, constituye el fin mismo de las escenas. Existen muchos ejemplos en que la cámara estática permite observar cómo Sawako y Matsumoto cruzan el cuadro de diversas maneras, iniciando y terminando fuera de campo, siendo ésta la única información que proporcionan dichas escenas; no del tipo "los pordioseros caminan de aquí para allá" (de éste a tal o cual espacio y con determinado fin), sino sólo "los pordioseros caminan" (ahora en este espacio, ahora en otro, sin otro fin específico que desplazarse). Es decir, la movilización no es un medio para *llegar*, para ocupar ahora un espacio distinto; sino que es el fin mismo, para el cual ocupar un nuevo espacio es parte intrínseca.

Es por ello que los espacios no se muestran como entes fijos y limitados, separados unos de otros y susceptibles de ser ocupados y desocupados alternativamente. Por el contrario, se forma la idea de un gran espacio, continuo, que tiene sentido para el filme a medida que es recorrido por los personajes. Lo que en algunos casos la continuidad del sonido trata de transmitir (contigüidad constante en el espacio), en este caso es logrado gracias a la acción de desplazamiento llevada a cabo por los personajes, con las características ya revisadas.

Estas características espaciales influyen también en la percepción y el funcionamiento del *fuera de campo*. Tal como señala Noël Burch, el fuera de campo es atractivo por el *campo vacío*¹³²; sin embargo, el interés no recae precisamente en lo que ocurre fuera de los límites de la pantalla, sino en la vacuidad misma. Al desaparecer la acción en el fuera de campo, más que esperar su reaparición en un campo nuevo, se genera "demasiada conciencia de la presencia del espacio vacío"¹³³. Así, la ausencia cobra vida, al adquirir por sí misma un fuerte sentido dramático.

Un ejemplo muy claro es la escena donde el auto de Matsumoto sale de cuadro tras atropellar la mariposa rosada que Sawako observaba con anterioridad (Fig.114). La cámara describe a la mariposa inanimada y retiene la atención en el campo del que los personajes están ahora ausentes. O bien, algún fragmento en que los pordioseros abandonan el cuadro y la cámara permanece inmóvil, mostrando el vacío significativo a pesar de que "en principio, no hay nada que retenga más (o todavía) la mirada en el campo propiamente dicho".¹³⁴

El fuera de campo también es utilizado en términos de relato sonoro; no como señalan Gaudreault y Jost al hablar del séptimo espacio¹³⁵, sino como lugar de donde emanan sonidos (ruidos, voces, etc.) cuya fuente no se observa dentro del cuadro. Esta consideración es aplicada tanto a espacios contiguos como a espacios alejados.

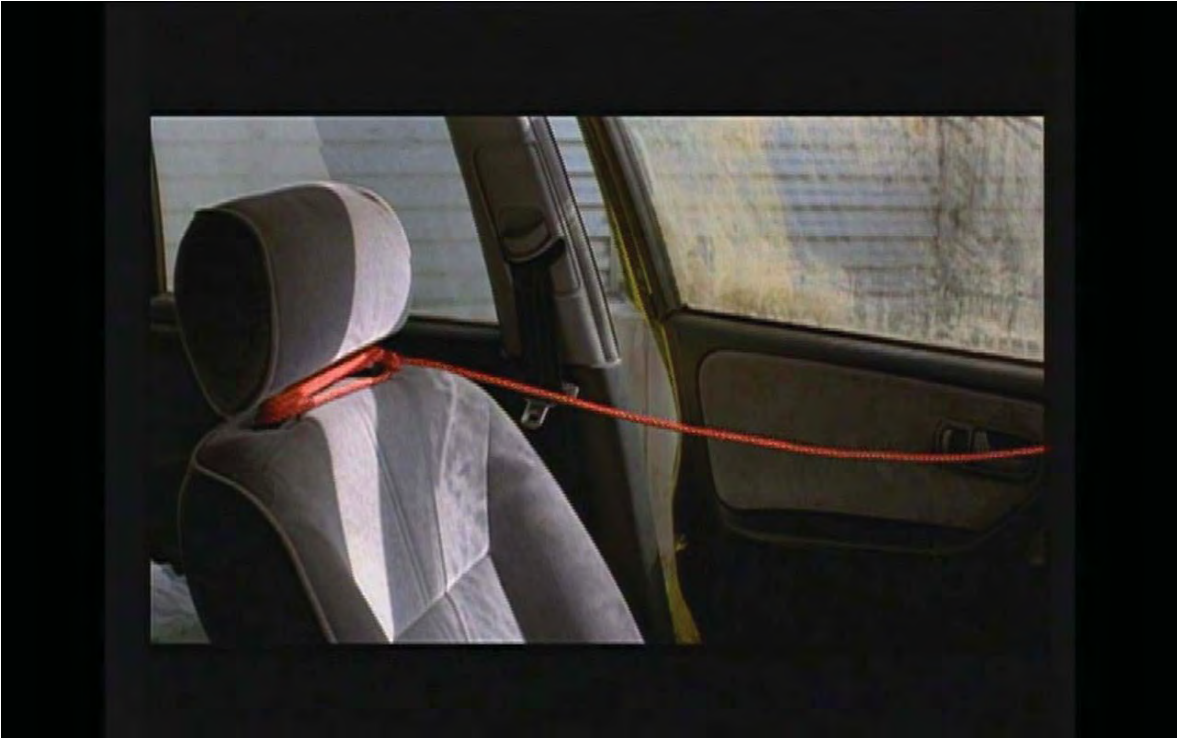
Cuando en la pantalla aparece Matsumoto dentro de su auto, algún tiempo después de haberse llevado a Sawako del hospital, se escucha el sonido producido por ella al tratar de librarse de la cuerda con la que él la ha atado al asiento del copiloto; a continuación la toma se abre y aparece a cuadro el espacio fuera de campo de la vista anterior mostrando de dónde proviene el sonido (Fig.148-150). Algo similar sucede cuando el jefe yakuza dialoga con su nuevo guardaespaldas; mientras en pantalla se presenta el rostro del primero, se escucha la voz del segundo, quien se halla fuera de campo.

¹³² Ibid., p. 33.

¹³³ Victoria Holt, *Nido de serpientes*, México, Grijalbo, 1990, p. 23.

¹³⁴ Noël Burch, op. cit., p. 33.

¹³⁵ André Gaudreault y Francois Jost, op. cit., p. 94.



148



149



150

En estos dos casos, se trata de sonidos provenientes de espacios contiguos cuya fuente se encuentra más allá de los límites del encuadre; sin embargo, en la escena en que la estrella pop y su fan se ubican en el jardín de rosas, comienza a escucharse la conversación del jefe yakuza con la mujer del parque que definitivamente se lleva a cabo, además de fuera de campo, en un espacio no contiguo (Fig.97). Así, el sonido es usado estructuralmente para significar múltiples posibilidades de discurso espacial, ya sea en la dinámica de un solo encuadre (campo – fuera de campo), o bien, en la articulación de espacios no contiguos.

Dentro de las propiedades del espacio también cabe señalar la de representar lo que ocurre con el tiempo. El cambio, radical o no, de cierta unidad espacial sugiere el paso del tiempo. Se ha mencionado la necesidad de interpretación de lo que transcurre entre una y otra toma, haciendo énfasis en la articulación espacial; pero sería imposible enlistar todas las combinaciones posibles. En términos temporales, para deducir si un corte representa un retroceso, un avance, una elipsis, o quizá sólo un cambio de toma, es de gran utilidad apoyarse en el espacio.

En el mismo fragmento de la película utilizado previamente como ejemplo, en que aparentemente los pordioseros “viven” en el automóvil amarillo del joven Matsumoto, son efectuados diversos cortes que representarían un tipo de articulación espacial de *identidad* (“aquí

mismo”). No obstante, el cambio muy trascendental del espacio en sí (nieve, basura, suciedad), más que figurar como un conjunto de tomas que muestran el mismo espacio (Fig.151), figura como un movimiento narrativo de aceleración (elipsis).



151

Más representativo es el juego interior-exterior que se lleva a cabo casi al final del filme cuando Matsumoto y Sawako observan por una ventana el lugar donde tiempo antes habían hecho oficial su compromiso (Fig.152-153). La ventana representa un medio de comunicación visual no amplificada entre los dos espacios, lo que significa *contigüidad espacial*. No obstante, lo que podría ser considerado en otras condiciones como un montaje de campo-contracampo, se convierte en la interacción de niveles narrativos: mientras lo que ocurre afuera sirve como relato marco, lo que se observa dentro se desenvuelve como relato secundario (analepsis).



152



153

Los espacios siguen siendo contiguos; uno es, efectivamente, casi el espacio fuera de campo inmediato del otro. Pero lo que da un nuevo sentido a la articulación es el empleo del espacio como un vehículo de significación del tiempo. Algo parecido sucede cuando el jefe yakuza pareciera presenciarse a sí mismo muchos años atrás mientras dejaba a la chica en el parque (Fig.154-155), al observar las escaleras que han sido colocadas en el mismo espacio posteriormente: "campo-contracampo" (rostro del jefe yakuza en el relato marco-jefe yakuza joven en el relato analéptico).



154



155

No sólo se trata de una forma estilística de emplear el campo-contracampo, sino que traiciona su cualidad convencional de representar el montaje continuo para que la discontinuidad general de todo el discurso fílmico en esta cinta, tal como en las anteriores, se sirva de él.

Se mencionó en un inicio que existen mecanismos cuyo fin es abstraer las acciones del contexto en que se desarrollan. No obstante, el que las imágenes no contengan coordenadas espaciales precisas no significa que el fin de la instancia narrativa haya sido descontextualizarlas. Muchas veces ocurre que las imágenes que se muestran carecen, por su misma naturaleza, de un contexto exacto. Tal es el caso de las fantasías, las alucinaciones o los sueños, cuyo carácter se relaciona más bien con la configuración subjetiva del punto de vista.

En este sentido, las cualidades espaciales de algunas escenas cinematográficas ocuparían también un lugar entre los indicadores de subjetividad de la imagen. No porque se trate de ocularización interna, sino por ser un espacio presente sólo para un personaje; es decir que, en la dinámica de la representación, el espectador puede acceder a un estado onírico ajeno a través de la instancia narrativa. En *Muñecas* aparece como relato metadieético (ya que se halla en un nivel distinto al relato de la "realidad"), el sueño de Sawako.

Es posible deducir lo anterior gracias a las características espaciales de las imágenes, en que se muestran acciones, objetos, colores y formas sin un contexto determinado. La oscuridad relativa y la desaparición del decorado contribuyen al ambiente onírico de la secuencia, en combinación con la toma intercalada de la chica adormilada y con fiebre en el nivel primario del relato.

Lo peculiar del relato del sueño de Sawako, además de lo relacionado con la voz y el modo narrativos, es el establecimiento de un tipo de articulación espacial no clarificado por Gaudreault y Jost: la articulación entre un espacio "real" y un espacio "irreal", existente sólo a través del sueño, relacionados por el montaje en una obra cinematográfica. Sería pertinente, por tanto, analizar en un relato fílmico no sólo las dinámicas espaciales dentro de un mismo nivel diegético, sino también de un nivel a otro; ya sea que el cambio de nivel sea de índole temporal (anacronías, anisocronías) o, como en este caso, de la realidad al sueño.

Relacionar de tal manera dos espacios de naturaleza tan distinta es factible gracias a las múltiples posibilidades de interpretación que el relato cinematográfico ha adquirido a través de su historia: de efectuar "una de las mayores violencias ejercidas jamás sobre la percepción natural"¹³⁶, que es el cambio de toma, hasta articular, por medio de este cambio, la realidad y el sueño como si fueran simples espacios contiguos (Fig.156-157). En este caso no se trata de franquear barreras físicas con ayuda de la cámara, por ejemplo, sino de hacer audiovisualmente posible algo que en los hechos fuera de la diégesis se logra sólo en la superficie, a través de la palabra.

¹³⁶ Jacques Aumont, *El ojo interminable: cine y pintura*, España, Paidós, 1996, p. 97.



156



157

Si se interrelacionan, como se ha señalado, las articulaciones espaciales con las variaciones en el plano temporal (de un nivel del relato a otro), se obtiene una particularidad más respecto al análisis estructural del discurso en estos dos aspectos. Casi al final de la cinta, cuando Matsumoto y Sawako se hallan frente a dicha ventana, tal como si presenciaran una escena de su propio pasado al otro lado del muro, ocurren distintos fenómenos.

El primero tiene que ver con la dinámica temporal, al articularse entre una toma y otra el "pasado" y el "presente", y provocar así una traición a los principios convencionales del campo contracampo (esta consideración se ha explicado anteriormente). En segundo lugar, dicha interacción temporal es posible gracias a la articulación de los espacios interior y exterior, mientras que existe entre ellos comunicación visual directa. Lo que da como resultado, si se describe figurativamente, cierta especie de relación espacial de contigüidad entre dos niveles temporales distintos. Tal como si la metadiégesis (tiempo pasado) pudiese observar su relato marco desde el interior y, a la inversa, como si el relato primario presenciara una analepsis desde fuera (Fig.158).



158

Efectivamente, los espacios interior y exterior son contiguos; sin embargo, al alternarse dos niveles temporales distintos, se ven separados más que por una barrera física, por una temporal. Y en este sentido, cabría preguntarse si el factor tiempo rompe la contigüidad de los espacios, no

obstante los relacione por medio del montaje; o bien, desde un punto de vista realista, ajeno a las reglas del relato, la relación entre dos espacios permanece inmutable a pesar de todas las anacronías posibles.

Esto ocurre sin que sea preciso hasta qué nivel interviene algún tipo de subnarración. Podría pensarse que se trata de una memoria de Matsumoto, ya que no hay información suficiente, hasta este punto del relato, para deducir si el estado mental de Sawako le permite tener recuerdos o no. Sin embargo, el resultado dramático de la anacronía es que Sawako muestra el dije de compromiso al joven con lágrimas en los ojos.

Si se analizara la acción de acuerdo con la lógica del relato marco (tiempo "presente" del relato principal), lo que los pordioseros presencian a través de la ventana nunca se muestra con detalle al espectador, porque no es importante para el significado "estructural" de la escena. Como consecuencia de la focalización externa permanecen desconocidas las verdaderas relaciones espaciales entre ambos lados de la ventana dentro de un mismo plano temporal, ya sea el del relato marco o el del relato secundario representado por la analepsis de la fiesta de compromiso.

Es por este ejemplo y los demás que han sido mencionados en este escrito, que se obtiene como conclusión que la articulación espacial funciona para el relato según las reglas de éste; es decir, se aprovechan las posibilidades que ofrece el espacio considerándolo no como un simple sostén de las acciones llevadas a cabo, sino como un recurso cuyo potencial permite organizar una serie de estructuras susceptibles de conformar un estilo particular de discurso cinematográfico donde cada secuencia posee, además de cierto sentido dramático, un rico significado en cuanto a forma. Desmontar esta última clase de significado es posible gracias a la metodología narratológica, en conjunto con las aportaciones de Burch, Gaudreault y Jost sobre el mundo espacial. Y, más aún, es necesario intentar descifrarlo en obras cinematográficas que revelan una continua búsqueda formal.

Conclusiones

Al inicio de este trabajo se plantearon algunas consideraciones que servirían como punto de partida para realizar un análisis del discurso cinematográfico del director japonés Takeshi Kitano. Dichas consideraciones se basan en una concepción del cine como producto humano consciente con sólidas potencialidades artísticas en su dimensión narrativa. Para ello se empleó la metodología narratológica como herramienta para desmembrar una forma particular de construir significados a partir de diferentes mecanismos de expresión propios del lenguaje cinematográfico; es decir, un estilo personal de construcción estética.

Gracias a la concepción de los cuatro filmes aquí analizados como relatos cinematográficos, las categorías de análisis extraídas de la metodología narratológica hicieron posible identificar los elementos formales que caracterizan el discurso de Kitano. Al menos los necesarios para lograr describir, entre otros componentes, los mecanismos de significación del tiempo y la articulación espacial, así como de la dinámica de la información narrativa y la voz.

Según los objetivos planteados inicialmente, fue posible también analizar la interrelación de dichos mecanismos de significación y su papel en la configuración de marcas de estilo que van más allá del filme como unidad, hasta alcanzar un carácter significativo en cuanto al discurso de un autor manifestado en la forma de hacer cine. Lo que se obtuvo como resultado fue un análisis del habla cinematográfica que sobrepasa lo individual y que revela al autor, como productor del acto de comunicación, a partir de sus *mensajes*. De acuerdo con cada categoría de análisis, fueron identificados diversos elementos formales que fungen como un común denominador en el corpus estudiado.

Las cintas estudiadas aquí revelaron, gracias al análisis sistemático, la evolución del creador japonés hacia un cine no cronológico. Este concepto, sin embargo, no sólo se refiere a un desorden en el relato respecto a los hechos que narra, sino a la función de los fragmentos de tiempo que no obedecen principios de continuidad o causalidad. La experimentación en cuanto a la dinámica temporal puesta de manifiesto aquí tiene más que ver con la importancia que adquiere el tiempo en sí, como componente del sentido más íntimo de los filmes, como pilar de la estructura básica de la construcción de sentido.

Después de *Sonatina* el discurso de Kitano se basa cada vez más en una constante falta de correspondencia entre el orden del relato y el orden de la historia; es decir, que las anacronías (analepsis, más específicamente) se convierten en la base de la narración, al cobrar aun más importancia que lo que constituiría el "presente" del relato. Esto se relaciona, a gran escala, con su también característica manera de privilegiar las consecuencias de los hechos. El presentar, como en *Muñecas*, a sus personajes en estados ya terminados, hace que las anacronías cobren otro sentido; es decir, más que llenar huecos con las analepsis, por ejemplo, cada fragmento de tiempo termina por estar impregnado de un sentido propio, no frente a un punto de referencia, sino frente a sí mismo como punto crucial del relato, se halle donde se halle dentro del eje temporal.

No obstante, cada fragmento de tiempo con su dinámica propia integra, en conjunto con los demás niveles narrativos, una unidad coherente; es una pieza independiente que, a su vez, forma parte de una construcción con sentido formal global, basado en este juego de estructuras. E incluso, da como resultado un juego estructural que trasciende a la unidad del filme para llegar a ser una marca estilística de un discurso sobre el tiempo fílmico.

Gracias al tratamiento que da Kitano al tiempo logra que, como ocurre en *Fuegos artificiales*, la cualidad cronológica o no de las escenas deje de importar. Así el orden del tiempo pasa de ser cronológico o episódico, a ser un orden significativo. Esto quiere decir que parece dejar de ser crucial si lo que está sucediendo en pantalla es anterior o posterior al plano precedente. Resulta superfluo averiguar cuál pudiese ser el "presente" del relato, cuando el espectador ya se halla inmerso en una telaraña de matices temporales que otorgan a los hechos un significado distinto, no sólo por su contenido, sino por la forma como son narrados: una serie de hechos que pudiesen parecer aislados o confusos en el eje temporal, se conjugan finalmente según los objetivos discursivos del armazón formal en una unidad narrativa coherente.

La discontinuidad temporal tiene un fin estructural muy marcado, sobre todo en *Fuegos artificiales* y *Muñecas*, donde los sucesos se enlazan de tal manera que una buena parte de las cintas está construida básicamente sobre la dinámica entre los dos niveles narrativos (relato primario y analepsis), privilegiado siempre el "pasado"; sin embargo, ya hacia el fin, los hechos pareciesen desembocar en una consecuencia lógica tajantemente cruel, al ser más que una resolución, el clímax de la temática y la atmósfera general. Esto adquiere más fuerza al ser presentado esta vez bajo un tinte de continuidad, que más que armonizar el ambiente, acentúa, como se explicó a lo largo del trabajo, la impotencia de los personajes.

Es decir, que se presenta un contraste entre una primera gran estructura de construcción temporal que privilegia la anacronía, con una pequeña parcela de continuidad que llega en un momento en que el mensaje ya se ha dado, donde la única posibilidad que existe es reforzar la atmósfera y el carácter del que el filme en general ya se ha apoderado. La muerte de los personajes es un acontecimiento que no hace sino confirmar el planteamiento discursivo que se ha puesto sobre la mesa; el matiz de su narración y el tinte de sentido que adquiere son producto de la dinámica temporal.

Ya que, en estos casos, gran parte del tiempo se privilegian las anacronías, pareciese que el presente (nivel primario del relato) transcurre en la inacción, que sólo sirviese para significar el tiempo en sí, como una especie de estado de tránsito hacia el mortal desenlace. Así, este camino adquiere un nuevo sentido, que no puede vencer lo que lo ha determinado; es decir, el pasado, o bien, lo que hasta estos momentos ha transmitido el relato en sí. Resulta entonces, un contraste entre la importancia dramática y estructural de las anacronías, con la "inacción" de su nivel primario correspondiente, impregnado de una total impotencia.

Dicha sensación de impotencia se reconstruye de manera constante en otros aspectos de la narración. A nivel del montaje es muy importante estilísticamente la convivencia entre los fragmentos isocrónicos (energía en potencia), las elipsis y la presentación tras el corte de una acción culminada, de su consecuencia, para reforzar la inmediatez de la violencia, de los estados terminados, que niegan posibilidades de rescate o solución; que ya han vencido cualquier tipo de resistencia. Así se relaciona el tratamiento del orden con el de la duración, niveles que se integran para conformar un discurso total a partir de un efecto, no de la exposición de su causa.

Estas cualidades del montaje son también uno de los comunes denominadores hallados en la filmografía de Kitano; características que trascienden a la unidad fílmica para convertirse en una marca de estilo. En conjunto con ello, lo que construye lo emblemático de su cine es, asimismo, el tratamiento de los personajes y sus acciones, sus formas de ser específicas. Y relacionado íntimamente con ello, incluso interviene su forma de verse, de aparecer en pantalla y de comportarse dentro del cuadro como elemento compositivo.

Se concluyó durante la investigación que muchos de los planos del cine de Kitano se vuelven emblemáticos y representativos gracias al carácter iterativo de las imágenes, de las acciones. El comienzo de las cintas se sirve de pocas tomas y/o de secuencias muy cortas para plantear, no tanto la problemática de un personaje, sino su personalidad, sus formas de comunicación y sus relaciones con el relato: quizá no se muestre lo que ha hecho, pero queda claro

quién es y quién ha sido hasta entonces. La presentación de estos elementos en su analogía, como muestra de una concepción discursiva total es producto de la iteración, no solamente dentro del filme, sino también fuera de él, como cualidad extensiva a otras cintas del director.

La observación de uno de estos planos emblemáticos deriva (tras la percepción de más de una de las cintas estudiadas) no en una referencia interna, sino en una referencia al propio Kitano como autor. Asimismo, la idea de la violencia como forma de comunicación, como parte del lenguaje propio de los personajes y del relato se logra con base en la narración iterativa. Es decir, el carácter violento, tanto en el aspecto físico como en el emocional, de sus relatos se convierte en una base común (tanto a nivel del contenido como a nivel de la forma), más que en la temática de uno u otro filme. Más específicamente, el cine de Kitano se presenta como un discurso sobre la violencia en su forma, como evento humano, como lenguaje, no así sobre su carácter referencial o su repercusión social y psicológica. Y la manifestación de este discurso es plásticamente contundente: violencia sin épica ni tragedia; resistencia vencida desde el comienzo.

En la categoría de *modo narrativo*, tal como se ha explicado, existen en el cine, en principio, dos posibilidades: la primera basada, ciertamente, en los grados de conocimiento de los personajes y de la instancia narrativa; la segunda, en la representación de la visión literal de cada uno (focalización y ocularización, respectivamente). La ocularización interna, mejor conocida como cámara subjetiva, es casi nula en el cine de Kitano, por lo que en la mayoría de los casos el espectador se enfrenta a una visualización neutral de los sucesos, donde además se revela menos información de la que poseen los personajes.

Es decir, que existe una relación narrativa entre la representación neutral de los sucesos y la focalización externa, donde se revela siempre menos información de la que sabe el personaje. Este choque es significativo, porque finalmente el resultado es la presencia en el filme de una instancia extradiegética (instancia narrativa) que manipula la información visual y también la información dramática. No sólo ello, sino su manifestación como instancia primordial en la narración. Es decir, se privilegia la reafirmación de la instancia narrativa también a través de la presentación de la información y los grados y medios por los que ésta es dada a conocer.

Podría decirse que se trata de un contraste entre una forma de representación en que la instancia narrativa se afirma sobre los personajes, donde, al mismo tiempo, revela al espectador menos información de la que éstos saben. A pesar de que por medio del aparato fílmico se accede a mayor información, dígase, visual y auditiva, los "secretos" de los personajes siguen encerrados tras su hermetismo y falta de verbalización (no en sí de comunicación); falta de exteriorización

explícita y quizá convencional de sus pensamientos y emociones. Esta dinámica podría simbolizar, en concordancia con lo ya expuesto respecto al desarrollo temporal, el poder del realizador sobre la vida del personaje, expresado en la construcción visual y el montaje, a través de la instancia narrativa¹⁴⁷: su impotencia como línea infranqueable, puesta en marcha a través de vehículos discursivos.

Se ha dicho en un principio que durante esta investigación se logró identificar los mecanismos de significación de la función temporal y espacial. En este sentido, también se concluye que así como ocurre con el tiempo, el modo y la voz narrativos, el espacio también convive en la dinámica de representación donde se privilegia el efecto sobre la causa, así como la impotencia de los personajes y la reafirmación de la instancia narrativa. Así se revela que en varios niveles de la construcción del discurso se persigue el mismo fin emotivo, estilístico.

Un factor que determina el estilo de Kitano es el uso sistemático del espacio fuera de campo, que puede funcionar en más de un sentido: el primero, que es el que se relacionaría, en este caso, con el montaje que se ha analizado con profundidad en este trabajo, funge como componente de una serie de tomas que mezclan quietud como energía en potencia, un salto de tiempo y la presentación directa de una consecuencia. Numerosas veces el fuera de campo es el espacio donde la acción elidida ocurre, o más específicamente, donde se encuentra, ya sea el agresor o la víctima. La distancia simbólica que impone la articulación espacial entre los dos sujetos (dada por el montaje), al estar uno fuera del cuadro, refuerza el "golpe" visual de la agresión, ya que se muestra sin preámbulo ni transición cómo dicha distancia ha sido franqueada. Esta composición se logra por medio de la utilización estructural y significativa del espacio.

Otro de los sentidos que cobra el fuera de campo, no basa su importancia en lo que no se observa a cuadro, sino en la construcción de la vacuidad de lo mostrado. Es decir, más que cobrar interés lo que escapa a los límites de la pantalla, es crucial y significativo el vacío en sí. Lo que se privilegia es la ausencia expresiva por sí misma. No obstante, esta cualidad se logra gracias a las funciones del fuera de campo. Por ejemplo, la contraposición entre la presencia de algún personaje u objeto con su posterior ausencia al salir de cuadro, casi siempre es subrayada con un plano de duración considerable. Así, una escena como la que se describe en el ejemplo mencionado, tendrá

¹⁴⁷ Lo que distingue a la instancia narrativa (narrador) del realizador (autor del relato), es que mientras el primero es el que "cuenta la historia", el segundo es "el auténtico responsable del texto narrativo. "El autor se encuentra en un nivel distinto de análisis al del narrador". La afirmación constante de la instancia narrativa como agente extradiégético que manipula y organiza el relato a través de diferentes mecanismos analizados en este trabajo, constituye una marca estilística que revela al autor mismo (Kitano), como agente ubicado fuera del relato (producto narrativo), quien *delega* su función a la instancia narrativa. Véase: Lourdes Romero, *La realidad construida en el periodismo. Reflexiones teóricas*, p. 70.

coherencia con el propósito expresivo de acentuar el vacío, cual si se tomara como parte de una obra musical el silencio que sigue al último sonido.

La siguiente función se relaciona con otros ejes estructurales del relato, principalmente con el tiempo. Se ha analizado previamente cómo el montaje permite enlazar tiempos distintos en espacios contiguos, cual si fueran contracampos. Esta perspectiva alimenta otro de los comunes denominadores de la cinematografía de Kitano: los falsos contracampos. Un contracampo constituye, teóricamente, el espacio fuera de campo inmediato del campo presente; sin embargo, la articulación del espacio en los filmes analizados relaciona vistas con aparente continuidad, obedeciendo el principio anterior, de forma que esta continuidad se rompe, al localizar tardíamente la verdadera posición en el espacio de, quizá, dos personajes que hablan.

Es decir, se utiliza aparentemente una fórmula de continuidad en el paso de una toma a otra, para reconstruir un espacio a través de la fragmentación y la discontinuidad en su recreación topográfica. En otras palabras, lo que pareciera ser un cambio de toma con una variación de ciento ochenta grados para presentar un espacio inmediato y continuo, se convierte en un cambio espacial libre. El espacio se convierte en una entidad susceptible de ser construida y deconstruida según los fines narrativos, por lo que adquiere vida propia gracias a la infracción de un principio de percepción y asimilación contextual del montaje de continuidad. La fragmentación de las imágenes refuerza la sensación kitanesca de otorgar importancia e independencia a cada trozo del relato. Aquí, el problema no es la distancia que separa dos espacios tras un cambio de toma, sino su función en relación con el tiempo y su consecuente resignificación.

La dinámica espacial del cine de Kitano también está sustentada en la unión poco convencional de sus planos. Se ha dicho que el espacio se convierte en una entidad en constante construcción y reconstrucción; el espacio pareciera a veces como un rompecabezas, que no necesariamente tiene que verse armado por completo a cuadro. En la cinematografía analizada no existe como base contextualizadora nada parecido a la idea de "toma de establecimiento" para ubicar topográficamente a los personajes y los objetos; por el contrario, cual sucede al inicio de *Sonatina*, las tomas en conjunto se suceden unas a otras presentando fragmento a fragmento el relato espacial. Es por ello que la sucesión de tomas cercanas es frecuente. Asimismo, en la atmósfera estilística, el carácter directo del montaje se vislumbra desde que, por ejemplo, una secuencia se inaugura con la toma cercana de Beat Takeshi, emblema contundente y marcado tanto por el contenido como por la forma. Esto también es claro en *Muñecas* cuando el relato principal comienza con el plano muy cerrado de una cuerda rojiza arrastrando hojas sobre un camino.

Todo lo anterior queda envuelto en un juego fragmentario en que casi no existe un seguimiento de las acciones, cual si cada elemento del discurso compartiera la cualidad espacial antes observada (independencia y contundencia propia). La falta de transiciones espaciales y entre las acciones (causa efecto) se conjuga con una paradójica importancia de los caminos y las formas en las grandes articulaciones; de las estaciones de espera y los cruciales tiempos "muertos", que culminan por ser la cúspide de la expresividad y la significación.

Se ha dicho, para ejemplificar lo aseverado en el párrafo anterior, que en *Sonatina* casi toda la parte central del filme transcurre en una especie de espera en la lógica dramática de las acciones. Que la anécdota principal es lo que ocurre en la transición entre un estado y otro en la vida de los personajes. En *Fuegos artificiales* se narra el "camino" hacia el suicidio de los protagonistas. En *El capo*, las vivencias en los escondites, en los descansos. Y, finalmente, en *Muñecas*, se pone de manifiesto con más contundencia el tinte tan significativo del camino, donde lo más importante no es el destino, sino el recorrido. No obstante, como parte de este aire fragmentario, cada "paso" que dan los personajes es una pieza protagonista de su propio tiempo y su propio espacio.

Esta peculiaridad estilística se mezcla con el estatismo de las escenas, que se prolonga hasta su explosión narrativa en los brevísimos momentos climáticos, donde se mezclan con frecuencia tanto heridas físicas como emocionales, cuya estela permanece implícitamente no obstante la representación tajante y sin resonancia del dolor. Esta representación seca y cortante contribuye a señalar el papel del montaje, no básicamente como producto de una estructura "rítmica" del relato, sino como vehículo de expresión de ideas más trascendentes, "con aquella fatalidad que es en el arte la característica de todos los grandes temas"¹⁴⁸.

Todo lo anterior se alimenta del silencio en sus múltiples formas; es decir, no sólo se relaciona con la escasez de diálogos: el estatismo es una forma de silencio, que, como se ha dicho, es significativa por su carácter intrínseco...de ausencia (de sonido, de movimiento, etc.). Este matiz que adquieren las escenas de Kitano deviene en un efecto directo durante la percepción del filme, no sólo gracias al argumento, ni a su desarrollo susceptible de una posterior reflexión, sino a su ataque inmediato.

¹⁴⁸ Oscar Wilde, "De profundis" en *Obras selectas*, España, Edimat, 2000, p. 222.

Desde el papel compositivo de los personajes en el cuadro y su consecuente papel en la articulación espacial con fines formales más que contextuales, se hace patente la potencial lectura del filme como un mensaje estructural, tanto dentro como fuera de un corpus específico de vínculos estéticos entre un trabajo de Kitano y otro, aun en el universo particular de la construcción plano a plano de una escena.

En esta construcción se ve reflejado el propio autor como una instancia organizadora del material fílmico que más que buscar la sutura y la apariencia de representación natural, pareciese querer resaltar el carácter ficticio y fabricado de las imágenes y las relaciones entre ellas: los ángulos aberrantes y los acentuados cambios de plano distan mucho de fungir como mecanismos de borrado de esa instancia extradiegética que construye el relato.

La presencia constante de la instancia narrativa como organizadora de lo que se ve y cómo se ve contribuye a destacar que lo privilegiado aquí es el potencial del lenguaje cinematográfico como constructor de sentido a través de la forma. La armonía de los personajes como figuras al servicio del espacio, y asimismo, este espacio y su articulación al servicio de la relación que tiene con el tiempo, son mecanismos estilísticos que sugieren la construcción de las escenas plano por plano y toma a toma como uno de los fines más importantes de la narración.

Sería absurdo proponer conclusiones definitivas y absolutas no sólo sobre el cine de Takeshi Kitano, sino sobre el cine en general, ya que una obra artística permite una multiplicidad de interpretaciones, sin que esto signifique que cualquiera es válida. Sin embargo, si se parte, como señala Noël Burch de que "desde el punto de vista formal, un film es una sucesión de *trozos de tiempo y trozos de espacio*"¹⁴⁹, analizar estos *trozos* con base en una metodología rigurosa y muy específica, tendrá que arrojar enunciados válidos en tanto que los filmes se miren tal como están hechos, "es decir, en tanto que realidad sensible"¹⁵⁰.

Por ende, es preciso subrayar que en este análisis se desarrolla sólo una de las vertientes de aproximación a los productos cinematográficos; no sólo a los estudiados aquí, sino que también ejemplifica el alcance que puede tener esta clase acercamiento más allá de la obra de Kitano, ya que es susceptible de ser considerado como herramienta útil para otras investigaciones sobre el cine de autor, o bien, sobre las corrientes cinematográficas. Existen numerosas posibilidades de interpretación igualmente válidas. Sin embargo, lo concluido se percibe como una veta de reflexión, a partir de la cual se podrán realizar investigaciones más especializadas, desde distintas aristas, que

¹⁴⁹ Noël Burch, op. cit., p. 13.

¹⁵⁰ Ibid, p. 174.

logren trascender en la producción intelectual y el debate académico, no sólo sobre el cine, sino sobre la comunicación humana y su relación con el arte.

Se ha procurado aquí describir exhaustivamente los elementos formales considerados como base del sistema estilístico de un director, con el fin de exponer una coherencia interna que, finalmente ataca, además de la percepción analítica del observador, a su sensibilidad humana. Como se ha dicho, el cine de Kitano es un cine doloroso. Oscar Wilde dice en *De profundis* que "El dolor es lo más sensible que existe en el mundo"¹⁵¹...Charles Baudelaire dice en sus *Diarios íntimos* que "La sensibilidad de cada uno es su genio"¹⁵².

Con base en lo anterior y tras cosechar una propuesta analítica que considera al "sufrimiento como objeto estético"¹⁵³, cabe, por último, resumir en la siguiente concepción la dimensión íntima que motivó la realización de este trabajo de investigación: "y en fin...la *desgracia*...llegando hasta el extremo de no concebir...un tipo de belleza donde no haya *Dolor*"¹⁵⁴.

¹⁵¹ Oscar Wilde, op. cit., p. 248.

¹⁵² Charles Baudelaire, op. cit., p. 29.

¹⁵³ Noël Burch, op. cit., p. 140.

¹⁵⁴ Charles Baudelaire, op. cit., p. 25.

Fuentes de consulta

Bibliografía

- Adame Goddard, Lourdes, *Guionismo*, México, Diana, 1989, 104 pp.
- Aumont Jacques, *El ojo interminable: cine y pintura*, España, Paidós, 1996, 210 pp.
- Ayala Blanco, Jorge, *El cine actual, desafío y pasión*, México, Océano, 2003, 468 pp.
- Ayala Blanco, Jorge, *El cine actual. Palabras clave*, México, Océano, 2005, 416 pp.
- Ayala Blanco, Jorge, *El cine, juego de estructuras*, México, CONACULTA, 2002, 409 pp.
- Barthes, Roland, *et al., Análisis estructural del relato*, México, Ediciones Coyoacan, 2004, 229 pp.
- Barthes, Roland, *Elementos de semiología*, España, Alberto Corazón, 1971, 102 pp.
- Baudelaire, Charles, *Diarios íntimos*, México, Fontamara, 2008, 92 pp.
- Bell, Judith, *Cómo hacer tu primer trabajo de investigación*, España, Gedisa, 2002, 250 pp.
- Benveniste, Émile, *Problemas de lingüística general I*, México, Siglo XXI, 1982, 218 pp.
- Benveniste, Émile, *Problemas de lingüística general II*, México, Siglo XXI, 1981, 282 pp.
- Beuchot, Mauricio, *Lingüística estructural y filosofía*, México, Ediciones de la Universidad La Salle, 1986, 119 pp.
- Bordwell, David y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico*, México, McGraw Hill, 2002, 467 pp.
- Burch, Noël, *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*, España, Cátedra, 1987, 278 pp.
- Burch, Noël, *Praxis del cine*, España, Fundamentos, 2004, 188 pp.
- Casetti, Francesco, *El film y su espectador*, España, Cátedra, 1989, 190 pp.
- Chalmers, Alan F. *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?*, México, Siglo XXI, 2001, 245 pp.
- De la Vega Shiota, Gustavo (compilador), *Antología: Metodología de la investigación en comunicación*, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Centro de estudios de la Comunicación, 2003, 439 pp.
- Deleuze, Gilles, *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*, México, Paidós, 1987, 391 pp.
- Gaudreault, André y Francois Jost, *El relato cinematográfico*, España, Paidós, 1995, 172 pp.
- Genette, Gérard, *Figuras III*, España, Lumen, 1989, 337 pp.
- Genette, Gérard, *Metalepsis. De la figura a la ficción*, Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2004, 155 pp.
- Holt, Victoria, *Nido de serpientes*, México, Grijalbo, 1990, 456 pp.
- Jakobson, Roman, *Ensayos de lingüística general*, México, Artemisa, 1985, 395 pp.

- Miranda, Luis, *Takeshi Kitano*, España, Cátedra, 2006, 442 pp.
- Pascual Foronda, Eladio (Coord.), *El pequeño Larousse ilustrado*, Colombia, Larousse, décima edición, 2002, 1824 pp.
- Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, España, Espasa-Calpe, decimonovena edición, 1970, 1424 pp.
- Romero Álvarez María de Lourdes, *El relato periodístico: entre la ficción y la realidad (Análisis narratológico)*, Tesis de Doctorado, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1995, 409 pp.
- Romero Álvarez, Lourdes, *La realidad construida en el periodismo. Reflexiones teóricas*, México, UNAM, FCPYS, Miguel Ángel Porrúa, 2006, 197 pp.
- Schmelkes, Corina, *Manual para la presentación de anteproyectos e informes (tesis)*, México, Harla, 1988, 201 pp.
- *Tiempo y arte. XIII Coloquio Internacional de historia del arte*, México, UNAM, IIE, 1991, 517 pp.
- Wilde, Oscar, *Obras selectas*, España, Edimat, 2000, 551 pp.
- Woolf, Virginia, *Las olas*, España, Bruguera, 1980, 283 pp.

Hemerografía

- Schraeder, Paul, "El cine negro", Primer plano, México, noviembre-diciembre de 1986, único número, pp. 43-52.
- Tercero, Magali, "Francis Bacon y la crucifixión", *Milenio Diario*, sección "Laberinto" (suplemento cultural), México, sábado 22 de marzo de 2008.

Películas

- *Aquiles y la tortuga* (Akiresu to kame), Takeshi Kitano, Japón, 2008, 119 min.
- *A scene at the sea* (Ano natsu, ichiban shizukana umi), Takeshi Kitano, Japón, 1991, 101 min.
- *Boiling point* (3-4 x jugatsu), Takeshi Kitano, Japón, 1990, 96 min.
- *Cada quién su cine* (Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence, segmento "One fine day"), Takeshi Kitano, Francia, 100 min.
- *El capo* (Brother), Takeshi Kitano, Estados Unidos, Japón, Reino Unido, 2000, 114 min.
- *El verano de Kikujiro* (Kikujiro no natsu), Takeshi Kitano, Japón, 1999, 121 min.
- *Fuegos artificiales* (Hana-Bi), Takeshi Kitano, Japón, 1997, 103 min.

- *Getting any?* (Minnâ-yatteruka!), Takeshi Kitano, Japón, 1995, 108 min.
- *Gloria al cineasta* (Kantoku-Banzai!), Takeshi Kitano, Japón, 2007, 104 min.
- *Kids return* (Kidzu ritan), Takeshi Kitano, Japón, 1996, 107 min.
- *Muñecas* (Dolls), Takeshi Kitano, Japón, 2002, 114 min.
- *Sonatina* (Sonachine), Takeshi Kitano, Japón, 1993, 94 min.
- *Takeshis'*, Takeshi Kitano, Japón, 2005, 108 min.
- *Violent cop* (Sono otoko, kyobo ni tsuki), Takeshi Kitano, Japón, 1989, 103 min.
- *Zatoichi* (Zatôichi), Takeshi Kitano, Japón, 2003, 116 min.