

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
Takeshi Kitano. La calavera origami

Autor/es:
Costa, Jordi

Citar como:
Costa, J. (2001). Takeshi Kitano. La calavera origami. Nosferatu. Revista de cine. (36):105-113.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41232>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



Takeshi Kitano

La calavera origami

*Zuzendaritza-lanetan debuta egin zuenetik bere azken film-era arte, **Brother**, Takeshi Kitano zinegile garaikide kontsekuenetakoa bihurtu da eta idazketa filmiko jatorrizkoa, kutsatu gabea, lortzeko saioan urrutien iritsi denetakoa. Bere denboraren pertzepzio bereziak bere irudi guztietan du eragina, zeinetan bizitzaren poetika tristea marrazten den, epika desagertu denekoa, bere jatorrizko herrialdearen historiari oso lotutakoa.*

Jordi Costa

Ser raro no significa ser impermeable. La mirada de Takeshi Kitano es insular como su propio país. No es casual que Kitano sea hijo de un país de *samurais* y *kamikazes*, de ascetas de la autodestrucción, de melodramas recorridos por el feroz viento del honor y de una ética tan implacable como escalofriante, de glorias de la literatura nacional autoinmoladas ante los ojos de la Historia, de caudalosos *mangas* apocalípticos infectados por el fuego de Hiroshima. Tampoco es irrelevante que Kitano haya nacido en el mismo país en que la papiroflexia -el *origami*- es un arte con historia. Kitano es un maestro del *origami*

que ha cambiado su material de partida. Nada hay más esencial y más puro que una hoja de papel en blanco: con ella, sus manos y su particular orfebrería del pliegue, un maestro del *origami* es capaz de construir la realidad, reinventarla. De alguna manera, cada pliegue en el papel es un paso en la construcción del alma de lo que era, esencialmente, la Nada. Kitano no construye sobre la Nada, pero lo hace sobre un material extraordinariamente depurado, cristalino: la elocuencia, todavía no agotada y quizá explorada únicamente en sus capas superficiales, del cine silente. Como Aki Kaurismäki, Kitano es uno de los cineastas contemporáneos que logra someter a mayor tensión la gramática del cine recurriendo a las esencias, apelando a una escritura primigenia, incontaminada. Kitano es un maestro del *origami* que, en lugar de hojas de papel en blanco, utiliza los más esencializados recursos expresivos del cine para formular un lenguaje fundamentalmente moderno. Una nueva forma. Una nueva realidad. Tan deconstructiva como una bandeja de *sashimi* variado. Su discurso, en el que una peculiarísima percepción del tiempo se convierte a la vez en fondo y forma, dibuja una visión del mundo marcada por la imposibilidad de la épica,

que, moviéndose en una doble dirección, pervierte códigos genéricos y captura una poética triste de la vida.

Este artículo debería ser, en realidad, una pieza *origami* que representara, tras la pertinente coreografía de pliegues, el resplandor del cráneo privilegiado de Takeshi Kitano, esa calavera bajo la piel -y bajo el *tic* facial- que comienza a adivinarse en algunos primeros planos de **Brother** (*Aniki / Brother*, 2000). Cada apartado debería corresponder a los múltiples pliegues que el arte cinematográfico de Kitano efectúa sobre el lenguaje, la tradición, las convenciones, las expectativas del público y la vida.

Los ritmos

En **Punto de ebullición** (3-4 x *Jugatsu*, 1990) -segundo largometraje como director de Takeshi Kitano-, el cineasta utiliza repetidas veces un peculiar ritmo a la hora de construir las escenas: suele partir de un primer plano que descontextualiza un elemento del conjunto, a continuación se empieza a construir el sentido a través de la dialéctica del contraplano y del uso de planos generales en los que se ubica la acción

empequeñecida por el encuadre. Tras una brusca elipsis, la escena se remata con un plano que describe, generalmente en lacónico tono bufo, las consecuencias de lo que hemos visto. Un ejemplo emblemático de este juego estructural podría ser la escena en la que un cliente del taller donde trabaja el protagonista rechaza un casco de moto para, poco después, dar con sus huesos en el asfalto: se abre con un primer plano del joven cliente manejando el embrague con gesto de pocas luces, al que sigue un contraplano del estólido protagonista, con su faz inmutable. Un plano general nos muestra cómo el compañero del protagonista le ofrece el casco al cliente y éste lo rechaza. La siguiente imagen es un primer plano del cliente ensangrentado y lloroso tras haberse pegado un batacazo. Es un modelo narrativo que, de alguna manera, nos remite a los implacables engranajes cómicos de cineastas como Buster Keaton -modelo evidente de un film como **Hana-Bi, flores de fuego** (*Hana-Bi*, 1997)- y Jacques Tati, creadores que siempre apoyaron la construcción de sentido en un tratamiento casi coreográfico de la puesta en escena. El *timing* cómico es el elemento cohesionador en su manera de entender el montaje cinematográfico. Formalmente, Kitano es un director de comedias, aunque sea capaz de construir impecables tragedias. Con variaciones, la estructura se repite en diversos momentos del film: en el enfrentamiento inicial entre el protagonista Masahiko y el gángster -que se remata con la imagen del jefe y los empleados del taller disculpándose ante el mafioso, que está fuera de plano-, en el paseo en moto de Masahiko y la camarera, puntuado por la aparición de un coche lleno de jóvenes que les increpan y que choca, súbitamente, con otro vehículo estacionado en el arcén -tras la elipsis, vemos al desolado conductor de ese último vehículo magullado por los jóve-



Un policía violento

nes... Con el paso de los años, Kitano irá retorciendo esa peculiar manera de narrar, desarticulando el tiempo, desmontando las acciones, como si jugara constantemente a desafiar la mirada del espectador, obligándole a extremar su atención. El estilo Kitano ha evolucionado hacia una extravagante -pero precisa- dialéctica de primeros planos y planos generales, con elipsis intersectadas a modo de piezas perdidas en un puzzle: en *Sonatine* (*Sonatine*, 1993), el asesinato del jefe *yakuza* y sus dos ayudantes, a manos de un asesino a sueldo disfrazado de pescador, se resuelve a través de la sucesión de un plano en el que las víctimas aparecen como figuras hieráticas sobre un paredón vegetal, un plano que muestra al verdugo alejándose por un sendero y un plano cenital en el que la amante del jefe *yakuza* muerta -única superviviente de la matanza- contempla los tres cadáveres. Al comienzo de *Hana-Bi, flores de fuego*, Nishi, el personaje interpretado por Kitano, se enfrenta a dos empleados de un *parking* que le han ensuciado el coche: un plano del cielo azul, un juego de plano y contraplano con los personajes completamente estáticos, un plano detalle con los restos de comida encima del capó del coche, otro primer plano de Kitano, un plano general estratégicamente situado para desconcertar al espectador, un plano detalle de la mano de Kitano empuñando un arma blanca en el interior de su bolsillo y, tras una elipsis, la imagen de uno de los tipos, tomada desde el interior del vehículo, limpiando el parabrisas del coche y un plano general que muestra a Kitano pateándolo se suceden en una lección práctica sobre cómo afrontar, desde la mirada más lateral posible, una situación sencilla. La forma no es en absoluto gratuita: en primer lugar, sirve para presentarnos a un protagonista en apariencia pasivo y ensimismado, pero capaz de tener



súbitos brotes de exasperada violencia. Por otro lado, esa narrativa fracturada está al servicio de esa visión antiépica del mundo que traza el cine de Kitano: lejos de esa dilatación del tiempo orientada a una ritualización de la violencia que, a través del cine de Kurosawa, llega tanto al *spaghetti western* de Leone como al *thriller* europeo y existencial de Melville, Kitano esculpe un universo cansado, crepuscular, en inestable calma chicha que, en el momento más inesperado, puede ser interrumpida por una erupción de brutalidad. Una brutalidad que ya no es heroica, que no necesita ser ritualizada, que se sitúa en el fin de la historia o, por lo menos, en el fin de la existencia de sus demolidos personajes.

Lectura de una ola

En las películas de Kitano, los personajes siempre acaban, tarde o temprano, contemplando el mar. Ya en *Un policía violento* (*Sono Otoko, Kyobo ni Tsuki / Violent Cop*, 1989), esa película primeriza en la que se esbozan todas las líneas de su futuro discurso creativo, el detective Azuma lleva a su hermana Akari a ver el mar tras recogerla en la clínica de desintoxicación. El mar quizá es un espejo neutro en el que los personajes se miran con la esperanza de disolver en su inmensidad sus dolores espirituales. También es una zona cromática neutra, en la que a veces no se puede distinguir la línea divisoria entre el agua y el cielo. Es el espacio de lo que al-



gunos estudiosos han llamado el "azul kitano". Podría ser el enigmático e insondable yacimiento de un lirismo cósmico: ese lirismo que contamina los fotogramas de Kitano sin que el cineasta lo fuerce, que infecta el alma de esos personajes que nunca han tenido autoconsciencia de su condición de sujetos poéticos. En **Hana-Bi, flores de fuego**, una ola toca las ruedas de la silla en la que está postrado el policía inválido Horibe. Quizá en esa ola esté la clave de ese mar recurrente en el cine de Kitano: un mar que no es tanto contemplado por los personajes como testigo mudo e impasible de esas criaturas contingentes, insignificantes, que en algún momento -demasiado cercano- van a dejar de estar ahí mientras él permanece, eterno. Es decir, el mar no es objeto, sino sujeto. De nuevo, la antiépica como corazón de la ficción kitaniiana.

Los espejos

A veces, la construcción de los personajes que el propio Kitano encarna en sus películas se apoya en otras figuras: personajes más jóvenes que actúan como eco, como reflejo que, de alguna manera, saca a la luz matices anímicos que ese protagonista asfixia en su interior. El ejemplo más claro es **El verano de Kikujiro** (*Kikujiro no Natsu*, 1999), donde el angélico niño protagonista -uno de los más inolvidables niños tristes de la historia del cine, junto al de **Mamá es bobá** (Santiago Lorenzo, 1997)- y el ex-yakuza pícaro y casi "torrentiano" interpretado por el cineasta efectúan un viaje que les hermana en dos niveles muy distintos. Por un lado, en el transcurso de esta *road movie* atípica y sólo aparentemente ligera, el adulto Kikujiro se contagia de la inocencia del pequeño Ma-

sao. Por otro, el viaje supondrá, para ambos, la constatación de la definitiva pérdida de sus respectivas madres ausentes: tanto Masao como Kikujiro contemplan a sus madres desde la distancia y comprenden que la pérdida es irreversible. Como el propio Kitano se encarga de subrayar en una línea de diálogo quizá innecesaria, Masao es la versión infantil de Kikujiro. O sea, un niño triste. Los *yakuzas* de Kitano llevan dentro una criatura desvalida, un niño perdido. El otro ejemplo emblemático aparece en **Punto de ebullición**, película en la que Kitano asume el papel secundario, pero medular, del incendiado *yakuza* Uehara: el verdadero protagonista es un joven tímido y callado que responde al nombre de Masaki, un auténtico *nerd* nipón, pasivo y perdedor, que acciona, en un súbito arrebato, el resorte de una progresiva escalada de violencia en su entorno inmediato. Al final, se autoinmolará estrellando un camión de gasolina contra la guarida de los mafiosos en el curso de una escena que, en realidad, Masaki ha soñado en el lavabo mientras espera participar en un partido de béisbol. Masaki es Walter Mitty. O, dicho de otra forma, Masaki es un joven que sueña con ser Uehara. Y, quizá Kitano, a través de sus películas, es un Walter Mitty nipón que sueña con ser esos personajes antiépicas que, no obstante, se reservan un último aliento trágico para dejar este mundo de una manera más o menos memorable. Lo único que ritualizan los personajes de Kitano es su propia muerte.

El germen

A Takeshi Kitano le costó años obtener el reconocimiento de la crítica internacional, a pesar de que su gran valedor en Occidente, el especialista británico Tony Rayns, colaborador de *Sight & Sound*, ya supo ver en **Un policía violento** el germen de un discurs-

so creativo poderoso y original. En esa película aparecen en estado larvario casi todas las constantes temáticas y formales del cine de Kitano: una manera esquinada de retratar la violencia que maneja con igual destreza la elipsis y el apunte explícito, una portentosa capacidad de observación para describir la banalidad de la vida cotidiana de arquetipos sublimados por el cine de género -tanto para los policías como para los *yakuzas* de la obra de Kitano su labor es puro trabajo: algo duro, aburrido y escasamente heroico-, una figura femenina convaleciente que nos permite saber algo de los desvelos interiores del personaje principal y que, al final, deberá ser sacrificada... Kitano llegó a la dirección de rebote: Kenji Fukasaku -responsable de la reciente y polémica **Battle Royale** (2000), en la que Kitano encarna a un cruel profesor- tenía que dirigir el film, pero decidió abandonar el proyecto y la responsabilidad cayó en manos de Kitano. El hecho de que Kitano haya llegado a la dirección sin pasar por academias o escuelas de cine quizá explique su facilidad para transgredir las convenciones de la narrativa cinematográfica y la extraña naturaleza de **Un policía violento**, que a primera vista parece la película normal que, definitivamente, no es. La larga escena de la persecución del traficante en **Un policía violento** debería haber resuelto cualquier duda sobre el genio del cineasta debutante: está estructurada según las pautas de un partido de béisbol -deporte que adquirirá enorme importancia narrativa en la posterior **Punto de ebullición-**, combina destellos cómicos con apuntes brutales, dilata la acción hasta lo indecible subrayando la cotidianeidad de esa persecución descrita con pautas ajenas al código emocional del *thriller* americano y se erige en una auténtica sublimación de la anti-épica policial. A pesar de todo eso, la crítica internacional tuvo que esperar hasta **Sonatine**

para reconocer lo que ya estaba claro -aunque quizá no tan claro- en **Un policía violento**. La crítica española se tomó más tiempo: esperó hasta **Hana-Bi, flores de fuego**. Puede resultar un curioso ejercicio cotejar las crónicas que algunas firmas de nuestro país publicaron a propósito de la proyección de **Sonatine** en un festival nacional con las críticas de los mismos autores que, años más tarde, acompañaron el estreno comercial de la película a remolque del éxito de **Hana-Bi, flores de fuego**. Kitano es un objeto filmico tan insólito que hay que mirarlo dos veces para darse cuenta de que es deslumbrante.

La roca floceante

Maliciosamente, Sergio Leone dijo que Clint Eastwood tenía dos registros de interpretación: a) con sombrero, y b) sin sombrero. Takeshi Kitano, que, en un buen principio, fue lanzado en Occidente como el Clint Eastwood japonés, corre el peligro de ser valorado como actor partiendo de criterios parejos: su estética interpretativa se basa en la sustracción, en la claustrofobia del gesto, en un hieratismo radical. Después de que sufriera un violento accidente de moto, ese método ha sufrido una variación forzosa: un *tic* nervioso facial que, en sus últimos trabajos, delata al ser humano de-

bajo de la impenetrable máscara. Pero detrás de ese estatismo, Kitano efectúa un trabajo cargado de matices e interesantes modulaciones. La labor de Kitano como actor en sus propias películas lucha a brazo partido con la percepción que el público japonés tiene de su imagen: la fama televisiva y su celebrada labor como cómico *stand-up* jugaban en su contra en los tiempos de **Un policía violento**. Los espectadores japoneses recibían con risas su primera aparición en escena. Por eso, su detective Azuma es el resultado de un proceso de despojamiento emocional absoluto: un individuo unidireccional, un conjunto vacío del espíritu que avanza en línea recta, que no puede permitirse sucumbir a ningún gesto que accione en el espectador el resorte del reconocimiento. Azuma es el resultado de una estrategia de vaciado: Beat Takeshi -o sea, el Kitano actor- limpia a fondo su pasado y no deja ningún resquicio. En **Punto de ebullición**, Kitano compone su *yakuza* Uehara desde un planteamiento completamente opuesto: es el personaje más extremo de su filmografía, un volcán cansado pero en erupción incesante, un loco tremendamente peligroso que convierte sus equívocos gestos de seducción homosexual del amigo del protagonista en una amenazante sinfonía gestual. En todas las interpretaciones de Kitano el lenguaje del cuerpo siempre



Hana-Bi, flores de fuego



es más importante que la palabra: su manera casual de sujetar las armas, como si fueran una mera prolongación de su brazo; su modo de andar, en la que determinación y fatiga echan un pulso para ilustrar la permanente tensión de unas existencias donde la supervivencia y los juegos a vida o muerte forman parte de la rutina... Nishi, su personaje de **Hana-Bi, flores de fuego**, es probablemente su creación más compleja: cuando está con sus colegas del cuerpo de policía esquiva las miradas y se expresa emitiendo monosílabos guturales; cuando está con su esposa enferma, se transforma en una suerte de payaso melancólico, un descendiente directo de Buster Keaton. La sutil transformación del personaje describe un tortuoso proceso interior: al principio, Nishi es un individuo espoleado por la culpa -por las culpas sucesivas generadas por la pérdida de su hija, la cercanía de la muerte de su mujer, a la que no ha dedicado tiempo, y por las consecuencias de ese tiroteo en el que perdió el control-, pero después se convierte en una figura triste que intenta vivir la vida que no ha vivido. Kitano encarna personajes brutales, aparentemente de una pieza, pero

trabaja su fragilidad desde dentro. En una escena de **Sonatine**, Murakawa, el personaje interpretado por Kitano, verbaliza esa debilidad interior al justificar su uso de las armas: "*Si fuera un tipo duro no llevaría pistola*", dice, antes de hablar de su miedo a la muerte que, con el tiempo, evoluciona a deseo de muerte, a atracción de abismo.

El ocio como estado del alma

El cine de Kitano ha fijado repetidas veces su atención en el ocio, los tiempos muertos, esos paréntesis de inactividad que la narración cinematográfica convencional condena al *off* del relato. El cuerpo central de la historia que cuenta **Sonatine** es, precisamente, el tiempo muerto que deben pasar unos *yakuza* en primera línea de playa mientras esperan que remita la tormenta de una guerra de clanes: los *yakuza* recuperan la infancia perdida -o quizá no vivida- y practican juegos entre absurdos y crueles. El viaje en busca de la madre de **El verano de Kikujiro** llega a destino cuando todavía falta cerca de media hora de película: en ese espacio de

tiempo, Kikujiro obliga a algunos de los personajes que se han cruzado en su camino a representar un verano ideal ante el niño triste Masao. En la trayectoria televisiva de Kitano figura un programa concurso -que conocimos en nuestro país de la mano del espacio **Humor amarillo** de Telecinco-, donde ejercía de presentador y sometía a los concursantes a juegos de hiperbólica crueldad. De nuevo, un elemento del pasado profesional de Kitano cambia completamente su sentido en su obra cinematográfica: si el concurso jugaba a subrayar la crueldad intrínseca de toda competición televisiva sirviéndose de un humor casi nihilista, en las películas de Kitano esos juegos sádicos y esos tiempos muertos sirven para que contemplemos cómo les crece el alma a los personajes. **Hana-Bi, flores de fuego** lleva esa línea narrativa a su extremo: Nishi y su esposa enferma viven en un paréntesis vacacional una versión resumida de esa vida en común que no había tenido lugar hasta ese momento. Nishi cumple con su responsabilidad. Al final, en la playa, Nishi aún tiene tiempo de protagonizar un conciso *gag* destrozando, sin querer, la come-

ta de una niña. Después, abraza a su esposa y la cámara, púdica, se eleva hacia el cielo. Se oyen dos disparos. Kitano es un cineasta con profunda sabiduría vital: su mirada nunca es tremendista. Sabe que incluso las existencias más patéticas y trágicas tienen derecho a vivir su verano. Que la vida es una extraña danza de dolor y felicidad, de acción y reposo, de crispación y calma.

Los peores años de nuestra vida

En *Una escena junto al mar* (*Ano Natsu, Ichiban Shizukana Umi*, 1991) y *Los chicos vuelven* (*Kidzu Ritan*, 1996), Kitano se oculta tras la cámara para hablar de la adolescencia. Podría pensarse que esas dos películas suponen una ruptura de tono en su discurso creativo, pero no es así: son una aproximación directa a ese tema de la inmadurez que aflora en muchos otros momentos de su filmografía. El protagonista de *Punto de ebullición* también es un joven inmaduro y casi autista. Kikujiro es pura inmadurez enfundada en una camisa hawaiana. En *Sonatine*, uno de los hombres de Murakawa le dice a éste que se está comportando de una manera demasiado infantil. Para Kitano, la adolescencia no es un paraíso, sino un estado de inmadurez en el que la contingencia, la fragilidad y la vulnerabilidad del ser humano están a flor de piel. Una etapa vital que quizá puede desperdiciarse, pero que también es el umbral de las segundas oportunidades. *Una escena junto al mar* describe la silenciosa historia de amor entre dos sordomudos. El chico, basurero, reconstruirá una tabla de surf que ha encontrado en la calle e intentará participar en un campeonato deportivo. La película discurre con una total falta de énfasis dramático, capturando el suave paso del tiempo en los actos cotidianos de estas vidas mi-

núsculas y silenciosas, registrando las pequeñas estrategias de los personajes para comunicarse ese amor que nunca podrá expresarse con palabras... Al final del film, el surfista desaparece en la inmensidad del mar y su novia, como buen personaje kitaniano, se acerca a la orilla. **Los chicos vuelven**, por otra parte, es la crónica de un doble y precoz fracaso vital que, no obstante, desemboca en un desenlace esperanzado: Masaru y Shinji son dos adolescentes rebeldes que, tras esquivar toda disciplina escolar, iniciarán sus respectivas carreras profesionales en la *yakuza* y el boxeo. Los dos fracasarán, pero el tropiezo no será inapelable: al final, uno de ellos se preguntará si ya están acabados, a lo que el otro replicará: "*Todavía*

no hemos empezado". Curiosamente, Kitano dirigió el film después de su primer fracaso profesional importante -la comedia *¿Todo el mundo lo hace?* (*Minna Yatteru ka*, 1994)- y del accidente de moto que puso su vida en serio peligro. Como sus personajes de **Los chicos vuelven**, como el policía inválido que se reconcilia con la vida a través del arte, Kitano estaba en el umbral de su propia reconstrucción vital y artística.

Lo que está cerca y lo que está lejos

Hacia el final de *Sonatine*, el ocioso *yakuza* Murakawa pasa a la acción y entra en el edificio

MANGA FILMS PRESENTA UN FILM DE

"BEAT" TAKESHI KITANO

LA RESPUESTA JAPONESA A CLINT EASTWOOD (THE FACE)

ソナチネ

Sonatine

BEAT: TAKESHI
AYA KOKUMAI
YETSU WATANABE
IN SONATINE
MUSICA DE JOE HISAISHI
FOTOGRAFIA DE KATSUMI YAMAGISHIMA
PRODUCCION POR KAZUYOSHI OKUYAMA
ESCENAS Y GUIÓN POR TAKESHI KITANO

MANGA FILMS

SHOCHIKU CO., LTD.

DD DOLBY STEREO

STRONG

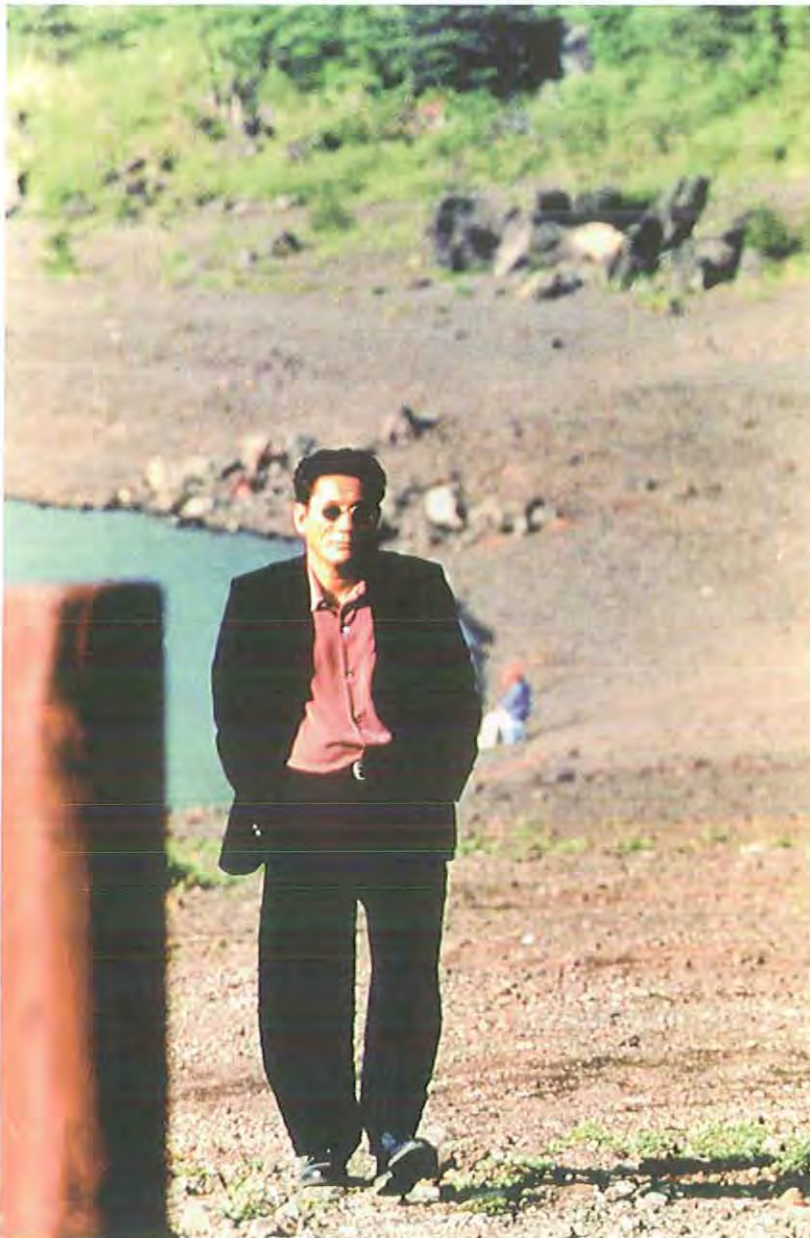
donde está teniendo lugar la reunión de un clan enemigo. Uno de los hombres de Murakawa consigue provocar un apagón. Vemos la escena desde el exterior del edificio. Sin escuchar el sonido de los disparos. Sólo vemos su resplandor a través de las cristalerías. En un momento de **Brother**, un tiroteo es descrito de una manera bastante similar: sólo vemos el brillo de los fogonazos iluminando el rostro de un cadáver abandonado en el interior de un coche. Sin embargo, muchas otras representaciones de la violencia en el cine de Kitano abandonan ese pudoroso juego con la elipsis para ceñir un arrebato violento en un inserto sádico: recuérdese, por ejemplo,

las respectivas escenas de **Hana-Bi**, **flores de fuego** y **Brother** en las que los palillos de restaurante japonés son utilizados como arma. Más allá del juego formal y de la voluntad de quebrantar las expectativas del espectador, ese uso de recursos antitéticos parece dirigido a formular una representación subjetiva de la violencia. En ocasiones, la víctima es un mero objeto que no alcanza la categoría de individuo y el acto violento se convierte en puro trabajo, en algo que se tiene que hacer, desapasionadamente. **Brother**, por ejemplo, describe a través de un gélido plano general el asesinato de un mendigo cuyo cuerpo permitirá simular la muerte del *yakuza*

tránsfuga interpretado por Kitano. Parejo registro era empleado en **Sonatine**, donde Murakawa y sus hombres torturaban y ahogaban al dueño de un salón de *mahjong* con la frialdad del oficinista que sella documentos. En otros casos, lo que podríamos llamar la "violencia de cerca" del cine de Kitano enfatiza la fisicidad de un acto violento visceral, inesperado, fuera de programa.

Falso movimiento

No parece probable que lleguemos a ver a un Takeshi Kitano acomodado en la poltrona de un prestigio sustentado en la previsibilidad de sus códigos creativos. Hay una escena en **Punto de ebullición** que ilustra su capacidad para transgredir su propia estética. Es una escena rodada en largo plano-secuencia y fotografiada en gran angular. Los personajes están en un *karaoke*, el amigo del protagonista canta en el escenario y la cámara gira para mostrarnos al *yakuza* Uehara sentado a una mesa. Entran en el lugar dos miembros de la *yakuza* local que increpan a Uehara, que se levanta y estrella una botella sobre la cabeza de uno de ellos. El ayudante de Uehara deja de bailar y golpea al otro. Uehara vuelve a sentarse. La cámara sigue girando. Cuando retoma la posición en que se halla Uehara, éste vuelve a levantarse y pega un nuevo botellazo a su contrincante. Se repite la acción: el amigo de Uehara deja de bailar y golpea al amigo del *yakuza*. La cámara sigue girando. Su movimiento termina sobre el rostro de Uehara, sumido en balsámico trance etílico. Un plano-secuencia en perpetuo movimiento circular es un auténtico meteorito gramatical dentro del estilo Kitano. Cuando el cineasta había hecho la obra maestra que le valió el reconocimiento internacional -**Sonatine**-, se embarcó en la realización de la comedia grotesca **¿Todo el mundo lo hace?**, extraño artefacto



Hana-Bi, flores de fuego



multi-referencial sobre las fantasías sexuales de un joven que no consigue perder la virginidad. El film se convirtió en la pieza más incomprensible de la filmografía de Kitano, a pesar de su compleja hibridación de los códigos de la comedia juvenil norteamericana y diversas tradiciones de humor japonés contemporáneo. En el conjunto de su carrera, **¿Todo el mundo lo hace?** desempeña el mismo papel que muchas escenas en el seno de cada película de Kitano: es el falso movimiento, el paso imprevisto, el ataque a traición que descoloca y desconcierta a un espectador que se ve obligado a mantenerse siempre en guardia. Es decir: **¿Todo el mundo lo hace?** es puro Kitano.

El lenguaje es un virus

El gran tema de la obra de Kitano es el lenguaje. La afirmación puede resultar paradójica si se piensa en su poética del silencio, en su rechazo del verbo. Dicho de otra forma: los problemas del lenguaje, la dialéctica de códigos y la comunicación entendida como con-

flicto vertebran la poética de Kitano, siempre espoleada por una infatigable voluntad de transgresión. Kitano lucha contra las ideas recibidas, los códigos consensuados, las formas fosilizadas. En la entrevista que le hizo Tony Rayns a propósito de **Los chicos vuelven** -publicada en el número de junio de 1996 de *Sight & Sound*-, Kitano recordaba su debut como cómico en un local de Asakusa: "*Después de ese debut me prohibieron que actuara allí de nuevo durante seis meses, porque hablaba mal de los propietarios, del lugar y del público. Y entonces continué rompiendo las reglas de la interpretación televisiva y de la escritura de novelas. Quizá esté haciendo lo mismo en el cine*". Si sus personajes entran en conflicto con el férreo código jerárquico de la *yakuza*, Kitano, como cineasta, establece una dialéctica igualmente beligerante con la tradición formal y narrativa del cine que le precede. **Brother**, su primera película americana, es japonesa de principio a fin y convierte la barrera idiomática de su protagonista en el factor determinante de sus relaciones con el resto de personajes. **Brother** es,

también, el Pearl Harbor íntimo de Kitano: como ha subrayado el cineasta, es una película sobre japoneses que van a Estados Unidos a morir. Como los pilotos de la histórica batalla. También es el choque *kamikaze* de su propia individualidad creativa contra los códigos del *thriller* americano: un choque de autoafirmación que fortalece su condición de perro verde, de creador de lenguaje y, a la vez, destructor de lenguajes. Creador de un lenguaje intransferible y destructor de lenguajes consensuados y gastados por el uso colectivo. En una escena de la película, al personaje encarnado por Kitano se le escapa una risa contagiosa y desesperada tras soltar una frase terrible: "*Vamos a morir todos*". Es la risa del *kamikaze* que sabe que más vale perderlo todo antes que sucumbir a la más mínima renuncia. Es la risa de uno de los cineastas más completos de la actualidad: cómico, trágico, violento, lírico, melancólico, formalista, depurado... Es la risa de quien sabe que, pase lo que pase, no va a claudicar. Una risa insoslayable porque está grabada en la misma calavera.