

[ARTÍCULO]

Hana-Bi de Takeshi Kitano: Una mirada semiótica

María Virginia Morazzo

Facultad de Arte

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

virginiamorazzo@gmail.com

Recibido: 16 de octubre de 2017

Aceptado: 03 de diciembre de 2017

Resumen

El cine y la literatura tienen puntos de encuentro. De hecho, la narratología ha servido de base al análisis cinematográfico. La práctica del guion cinematográfico como relato está vinculada con Aristóteles, pasando por los Formalistas Rusos, hasta Genette y Barthes, entre otros. Desde allí se afianza la idea de comprender a lo narrativo como algo extra cinematográfico pero que se vincula ineludiblemente con lo audiovisual. El presente artículo analiza la película *Hana-Bi* de Takeshi Kitano a partir de conceptos teóricos como la acción, la pasión, los personajes, el punto de vista y la cognición, siguiendo la línea de autores como Courtés, Fontanille, Genette, Greimas, entre otros.

Palabras clave: semiótica; cine; narratología; Takeshi Kitano; Hana-Bi.

Abstract: *Hana-Bi by Takeshi Kitano: a semiotic look*

Cinema and literature have meeting points. In fact, narratology has served as the basis for film analysis. The practice of the film script as a story is linked to Aristotle, through the Russian Formalists, to Genette and Barthes, among others. From there, the idea of understanding the narrative as something extra cinematographic but linked inescapably with the audiovisual is strengthened. In the present article, he analyzes the film *Hana-Bi* by Takeshi Kitano from theoretical concepts such as action, passion, characters, point of view and cognition, following the line of authors such as Courtés, Fontanille, Genette, Greimas, among others.

Keywords: semiotics; cinema; narratology; Takeshi Kitano; Hana-Bi.

INTRODUCCIÓN

Aumont, Bergala, Marie y Vernet sostienen que “El interés del estudio del cine narrativo reside en primer lugar en que, aún hoy, es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica, su lugar, sus funciones y sus efectos, para situarla en el conjunto de la historia del cine...” (2008: 97). Por eso, estos autores tienen como objetivo principal de su estudio la necesidad de identificar y analizar las figuras significantes del relato cinematográfico como base de su esencia, de su significado. Generalmente, se estudia el cine narrativo vinculado a la narrativa clásica⁴ del cine comercial y no específicamente a la narrativa moderna⁵ o posmoderna⁶, las cuales demuestran claramente que el cine narra desde múltiples aspectos, no sólo desde la acción y la estructura dramático-narrativa. Por eso, el objetivo de este artículo es focalizar el estudio en el análisis de aspectos como la pasión, la cognición, la perspectiva del relato, entre otros, con el fin de demostrar el poder expresivo y poético del cine más allá de sus estructuras.

En este caso, se elige trabajar con Takeshi Kitano dado que su poética es un fiel ejemplo de la narrativa posmoderna. Por un lado, “las historias del cine posmoderno, muestran la vida y la realidad como una parodia y esa ironía frente al mundo no pretende hacer crítica social, simplemente pretende desmitificar lo que se creía por cierto en la modernidad” (Gutiérrez Correa, 2014: 10). Por otro lado, esta narrativa destaca “lo estético de la imagen, los personajes, la historia prima ante la carencia de lo ético” (Gutiérrez Correa, 2014: 11). Este director plasma la violencia de forma poética y la misma se vuelve motor en sus historias. Sus filmes son dramas acerca de mafiosos o de policías, caracterizados por contar con un humor muy inexpresivo, casi estático, por medio de largas tomas, donde parece que nada sucediera. Es por esto que se puede decir que sus películas expresan una filosofía sombría o nihilista. Precisamente, sus largometrajes parecen dejar impresiones controvertidas. Si bien superficialmente siguen la estructura de la comedia negra o del cine de *yakuzas*, el material se vuelve una reflexión personal. Tal como lo manifiesta el director japonés: “hasta ahora había tratado el arte como algo personal, no como algo social. Como no soy un gran artista, estaré equivocado, pero los cuadros, las ilustraciones,

⁴ El cine clásico (Bordwell, 1996) entendido como aquel cine americano realizado entre 1912 con la fundación de Hollywood y 1955 aproximadamente. El cine clásico se sustentó por cuatro décadas en el sistema de los grandes estudios, el cine de género, y el *Star system* (Gutiérrez Correa, 2014: 4).

⁵ El cine moderno es lo opuesto del cine clásico. Cada película moderna surge de la visión particular de un artista individual, y su naturaleza consiste en la ruptura con la tradición anterior, así sea la tradición de ruptura del mismo cine moderno. (Zavala, 2005:7). Muchas veces el cine moderno apela por la narración de Arte y ensayo descrita por Bordwell (1996), estructura que se conjuga muy bien con el otro gran lema del cine moderno que es la búsqueda de las realidades intrínsecas del sujeto. (Gutiérrez Correa, 2014: 6).

⁶ La estética posmoderna surge de dos posibles mecanismos de superposición: simultaneidad y alternancia. Es decir, una película es posmoderna ya sea cuando contiene simultáneamente elementos del cine clásico y elementos del cine moderno, o bien cuando algún componente semiótico o algún segmento de la película son, alternativamente, de naturaleza clásica o moderna. (Zavala, 2005: 10). El tipo de narración oscila entre clásica, de Arte y ensayo y la anti-narración. Es decir, no hay un tipo de narración definida, más bien hay hibridación en los tipos de narración. (Gutiérrez Correa, 2014: 11).



las películas o la música reflejan la manera de vivir de quienes lo crean” (Molina, 2015).

Para llevar a cabo este análisis se escoge la película *Hana-Bi* (exhibida en 1997 y remasterizada en 2017) del mencionado director, la cual lo catapultó a la fama internacional con sus nominaciones y premios⁷. Takeshi Kitano, con esta película, elabora un drama policial donde la combinación de los temas amor y muerte tiene una gran atracción y, según sus propias palabras, “uno moralmente no puede perdonar la violencia o la muerte, pero cuando se entrelaza con el amor puede convertirse en algo sublime” (Carnevale y Wolf, 2001). Es una película que requiere un espectador atento, que pueda interpretar la historia en medio de su ritmo lento, donde hasta la violencia está embebida de nostalgia. Así, este director muestra a un rudo detective japonés que es repentinamente jaqueado por la vida, ya que su esposa padece una enfermedad terminal y su compañero de patrullaje queda parálítico durante un tiroteo. Acorralado por la desgracia, emprende una fuga hacia adelante en la que todo vale, desde robar y matar hasta entrar en tratos con la mafia japonesa, para hacer una última ofrenda a aquellos que ama.

En definitiva, la finalidad de este artículo es analizar semióticamente el film *Hana-Bi*, de Takeshi Kitano con la intención de demostrar que la impresión de realidad que se experimenta ante un film proviene de sus elementos significantes. Más precisamente, se pretende realizar un estudio de puntos como la acción, la pasión, los personajes, el punto de vista y la cognición (siguiendo la línea de pensamiento de autores como Courtés, Fontanille, Genette, Greimas, entre otros) lo cual permita la comprensión significativa de los elementos técnicos utilizados por el director para plasmar su estilo.

LA POÉTICA DEL DIRECTOR

Takeshi Kitano (nacido en Tokio el 18 de enero de 1948) es un compositor de tragedias, pero además tiene la virtud de aunar comedia, thriller y drama con gran facilidad. Hasta mediados de la década de los '90 el cine japonés se relacionaba a la genialidad de Akira Kurosawa. Luego, surge una nueva figura: Takeshi Kitano. Con *Violent cop* (1989) se da su lanzamiento a la dirección. Con *Boiling point* (1990), *A Scene at the Sea* (1991) y *Sonatine* (1993), Kitano se forja una corta carrera en la que ya se vislumbraba la forma que tendría su cine. Su mundo artístico, concebido como un lugar grisáceo donde conviven los juegos y los disparos, va tomando forma con el devenir de estas primeras películas, tan imperfectas como apasionantes.

⁷ Independent Spirit Awards 1999: Nominada a Mejor Película Extranjera / Festival de Venecia 1997: León de Oro - Mejor Película. / Premios César 1998: Nominada a Mejor Film Extranjero. / Premios del Cine Europeo 1997: Premio Internacional.

La ruptura en su filmografía es con la comedia alocada *Getting any?* (1994), una película mucho más divertida que lo que algunos críticos habían definido como una mera traslación de los shows televisivos de Kitano a la pantalla grande. Tras un accidente, el director se pone a pintar y a rodar *Kids return* (1996). Con esta película toma un nuevo contacto con la cámara. Rueda el film a media máquina, pero aun así, gracias al uso de la repetición y al deseo de enmarcar la adolescencia como el lugar en el que se empiezan a perder las oportunidades, *Kids return* resulta un impasse necesario y atractivo que le sirve a Kitano para volver a conciliarse con la crítica tras los golpes recibidos con *Getting any?*

Hana-Bi (1997) es la pieza maestra de Kitano, en la cual expresa la violencia impregnada de pura melancolía y lirismo. *El verano de Kikujiro* (1999) es un juego digno del mejor mago de los sentimientos que apunta a la picaresca. Luego, muestra cómo funciona el sistema fuera de Japón con *Brother* (2000), película filmada en Estados Unidos. Con *Dolls* (2002) experimenta una historia al ritmo del teatro de marionetas (*bunraku*) y con *Zatoichi* (2003) da origen a la comedia de samuráis.⁸ La violencia en la obra de este director no es gratuita, ya que tanto el humor como la violencia tienen la misma raíz del salvajismo extremo de su obra. Además, el director nipón es un gran defensor del nihilismo (una lucha antisistema), lo cual sirve para expresar la violencia paroxista en toda su gama, partiendo del desencantamiento y la frustración de los personajes que no encuentran su lugar. Asimismo, utiliza conceptos que surgen del modo de vida japonés como el estrés, la antisociabilidad y la falta de aprecio al prójimo. Japón es un lugar de vidas rápidas y egoístas, y Kitano aprovecha esa locura y la concentra en ira ficticia que sus espectadores observan con pasión.

El rasgo más significativo en la evolución del cine de Kitano es su fotografía y estética: parte de la oscuridad y la suciedad que pueblan la ciudad de *Violent Cop* y *Boiling Point* para pasar al azul y amarillo de escenas frente al mar, seguido del rojo y blanco de *Sonatine* y los colores pastel que aparecen en los cuadros de *Hana-Bi*. En *el verano de Kikujiro* hay una especial atención a la contraposición de colores (el verde del bambú contra el rojo de las camisas, el azul de la mochila y el negro de las gafas de sol), pero a medida que avanza el trabajo de Kitano se vuelve más luminoso hasta llegar a *Dolls*, un auténtico festival de colores suaves. Más tarde, se aprecia extraños experimentos con los grises en *Kids Return* y *Brother* para, finalmente, ceñirse a un estilo más clásico en *Zatoichi*. Esto reafirma lo dicho por el mismo Kitano: “mi cine es mucho más un cine de imágenes que un cine de ideas” (Tirard, 2012: 177). Su prioridad a la hora de crear un film está en la imagen, ya sea en la composición de sus planos como en la estética, el uso del

⁸ Luego prosiguieron una serie de filmes que completaron su poética: 2005 *Takeshis'* | 2007 *Glory to the Filmmaker!* / 2007 *Chacun son cinéma - One Fine Day* | 2008 *Achilles and the Tortoise* | 2010 *Outrage* | 2013 *Outrage Beyond* | 2015 *Ryuzo and His Seven Henchmen*

color. Claramente, experimenta con los colores como lo ha hecho en el sonido y en el montaje, entre otros. “De esta forma se manifiesta el potencial creativo de un artista que concibe el cine como un juego (...) y que pretende involucrarnos en su cine a partir de la ruptura de la tradición narrativa cinematográfica. (...) en tanto que Kitano ha ido descubriendo y desarrollando su propio estilo película tras película...” (López Rodríguez, 2008: 12).

Con respecto a la música, la compuesta por Joe Hisaishi en su *film* es esencial, y por tanto, es parte de su éxito. Como Kitano hace prevalecer los silencios antes que utilizar diálogos que no aportan nada a la historia, la música resulta fundamental para cubrir los largos silencios y mostrar todo tipo de imágenes. Joe Hisaishi oscila entre melodías que pueden ser épicas y tenebrosas como intimistas y tristes (destacando *Hana-Bi* como lo mejor que ha compuesto para Kitano).

El trabajo de este director parte de alguien que no sabe absolutamente nada de cine y que evoluciona y aprende de sus propios errores, pues no tiene influencia alguna y parte de sus propias experiencias en la vida, de su ferviente imaginación. Al menos, el director japonés no reconoce públicamente poseer influencias de otros directores, aunque entre los más mencionados en sus relatos está Kurosawa, desde un rol de “maestro”: “Para terminar con Kurosawa, sólo diré que habría sido mi sueño tomar prestados los *rushes* de sus películas para ver el modo en que, toma tras toma, iba corrigiendo las cosas para alcanzar un resultado final tan perfecto. Por desgracia, no tuve oportunidad de hacerlo” (Tirard, 2012: 178). Tal como lo expresa en la misma entrevista con Laurent Tirard: “El cine tiene sus reglas fundamentales que un gran número de cineastas brillantes ha ido elaborando durante toda su historia. Sin embargo, creo que, en lugar de respetarlas, todo cineasta debe adaptar esas reglas a su forma personal de rodar, lo que suele significar alterarlas o infringirlas” (Tirard, 2012:181). Es por ello que las historias del director nipón le dan vueltas a los mismos prototipos de personajes (al menos en apariencia) y a situaciones muy similares (una banda que persigue al protagonista, un viaje a un lugar desconocido, el amor más trágico y terrible, etc.).

Es claro que Kitano busca lo incómodo, lo molesto, pone a prueba al espectador hasta ver donde alcanza su paciencia, por ejemplo, viendo si es capaz de ver una violación que, aunque deje de enfocarla, mantiene el sonido (esto sucede tanto en *Violent Cop* como en *Boiling Point*). Su ritmo lento es parte de una planificada monotonía en la vida de sus personajes, otro de sus gustos es el de narrar un flashback de forma segmentada a lo largo de todo el trabajo (como en *Hana-Bi* o *Zatoichi*) y mostrar las escenas oníricas con mayor realismo y movimiento que las reales (*Sonatine* y *Boiling Point*).

En cuanto a los personajes, son personas atormentadas, aburridas, que viven del recuerdo o malviven por culpa de este, haciendo retroceder y avanzar continuamente al espectador, en un

mareante mundo de ensoñaciones y desvaríos que tienen su máxima representación en *Dolls*, cuya narración no lineal lleva a que el comienzo de la historia y el final coincidan en el mismo momento: es un bucle infinito que no lleva una otra vez al mismo lugar, pero con nuevos conocimientos aprendidos de nuestras anteriores experiencias.

ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA PELÍCULA *HANA-BI*

Hana-Bi refiere tanto a la vida y sus componentes (el sufrimiento, la violencia, el amor, la tristeza y la felicidad) como a la muerte (entendida tanto como un final como un principio), subrayando lo necesario de ambas y, a la vez, la influencia de la una en la otra. Es así como en este *film* la violencia y el amor, en forma de metáforas, se conjugan. Por ejemplo, la escena en la que la mujer de Nishi pone en un frasco unas flores muertas en agua y un hombre se ríe de ella diciendo que lo que hace es inútil. Esto sirve como metáfora de la vida de esta mujer: una persona que está más cerca de la muerte que de la vida e intenta dar luz a sus últimos días desde su absoluto silencio (un mutismo que se rompe en la escena final en la que Nishi, por primera vez en toda la película, decae y ella habla para darle las gracias por todo).

Hana-Bi es cruel en muchos aspectos, pero sobre todo es una historia de amor protagonizada por personajes que sólo conocen los límites que ellos se imponen, porque una vez aceptado el sufrimiento no existe una gran diferencia entre la vida y la muerte.

En cuanto a la trama de esta película, se puede decir que alterna la vida de Nishi como policía y su vida personal. Por un lado, es un policía violento que se enfrenta al crimen y no vacila a la hora de malherir o matar a los delincuentes, incluso a los yakuza. Por otro lado, es un hombre que ha perdido a su hija pequeña y que tiene una esposa enferma y moribunda. Mientras visita a su esposa en el hospital y el médico le aconseja llevarla a su casa, hablarle y llevarla de viaje; un tiroteo deja a Horibe, detective y amigo de la infancia de Nishi, postrado en una silla de ruedas.

De esta manera, todo el *film* alterna imágenes cargadas de emotividad y melancolía e imágenes llenas de violencia: Nishi consuela a la mujer de un policía muerto y luego a su amigo Horibe, quien cae en depresión porque su mujer e hija lo abandonan, porque se siente inútil, hasta el punto de intentar suicidarse. Nishi también lleva a su esposa a la casa y prepara un viaje con ella. En paralelo, los yakuza lo amenazan por sus deudas y planifica un robo a un banco para conseguir dinero (compra un auto, lo pinta como auto policial, se viste con tarje de policía y roba un banco).

En el mismo momento en Nishi lleva adelante el robo, su esposa se prepara para el viaje con él. Nishi paga sus deudas con los yakuza, le compra implementos para pintar a Horibe, le da dinero a la mujer del policía muerto, deja su profesión de lado y se va con su esposa. La relación entre Nishi y su mujer contiene los momentos más

emotivos de la película, a pesar del laconismo de Nishi. Disfrutan del mar y la nieve, juegan, pescan, se fotografían, se divierten, contemplan las flores de fuego (*Hana-Bi*) que forman los fuegos artificiales en el cielo. Por su parte, Horibe sufre en su soledad y siente que la pintura no lo llena. Los yakuzas no dejan de molestar a Nishi, lo amenazan y le piden más dinero, esto desata la furia del protagonista, quien casi sin vacilar, los mata a todos, incluido al jefe de la banda.

Esto genera el final inevitable del atormentado detective. Nishi es buscado por sus compañeros policías para llevárselo por las muertes producidas, lo encuentran y él no se resiste, pero les ruega pasar los últimos momentos con su moribunda esposa. Así, ambos sentados frente al océano, se abrazan mientras ella pronuncia, por única vez, unas breves palabras de agradecimiento. La cámara se aleja, se pierde en el mar, y se escuchan los dos disparos que dejan el paisaje en absoluto silencio.

LA ACCIÓN

Según Jacques Fontanille (2001) los relatos están compuestos por esquemas narrativos canónicos que guían la comprensión del discurso. Así se puede encontrar: la competencia, la búsqueda, la huida, el riesgo y la degradación. En general, estos suelen combinarse y no aparecer individualmente.

La unidad de base del enunciado de acción es el programa narrativo, que consiste en transformar una situación inicial en una situación final. Esta transformación está vehiculizada por una lógica de las fuerzas opuestas donde se presenta una resistencia al cambio. Se trata de una resistencia a la complejidad misma de la situación inicial o, más comúnmente, de la resistencia atribuible a la acción de otro sujeto (contraprograma). Entonces para desarticular el contraprograma se llevan a cabo estrategias: la estrategia aspectual (se basa en la división de un proceso en partes ordenadas; es de naturaleza aspectual porque se considera el proceso de la acción no como un todo, sino como una estructura temporal y espacial jerarquizada) y la estrategia de los simulacros (la comunicación entre los personajes del programa y del contraprograma pasa por estos simulacros, es decir, la programación de uno se modifica para manipular la programación del otro).

En definitiva, el personaje puede programar su acción de tres maneras: aplicando estrategias (éstas dependen de la capacidad de respuesta del personaje sobre el acontecimiento); por reconstrucción por presuposición (consiste en aplicar la racionalidad retrospectiva a un proyecto de acción, reconstituyendo todas las etapas por presuposición); utilizando esquemas estereotipados (recurre a la práctica y memoria). Si bien parecen cuestiones separadas, en una situación narrativa suelen mezclarse.

Los esquemas narrativos básicos que se desarrollan en la película *Hana-Bi* están dados por la huida y la degradación. En el primer caso, está representada por el protagonista, quien huye de su vida cotidiana para llevar a su mujer de vacaciones en sus últimos días de vida. El segundo esquema está constituido por la degradación física del detective Horibe (queda en sillas de ruedas luego de un tiroteo), lo cual demuestra una degradación moral del personaje, quien inválido es abandonado por su mujer e hija, lo cual lo deprime y por ello debe encontrar una razón que lo ayude a vivir: es decir, su situación inicial es mejor que su situación final, más allá de que en la pintura encuentra algo de sentido a la vida, su situación ya no es la misma, se ha quedado sin trabajo y sin familia.

Estos esquemas narrativos están incluidos dentro del programa que conforma la acción principal siguiente: el policía Nishi planifica un viaje junto a su mujer (por recomendación médica) dejando sus obligaciones y deudas, e incluso robando un banco para obtener dinero, para disfrutar juntos los últimos momentos junto a ella (meta), la cual está enferma y cercana a morir. El actante puede programar la acción y transformar la acción inicial en una situación final de formas diferentes. De esta manera, se puede ver que la perspectiva de transformación tiene que ver con una lógica de fuerzas, dado que el programa encuentra resistencias, es decir, al programa se le opone el contraprograma (el programa utiliza determinadas estrategias para vencer al contraprograma): el poco tiempo de vida de la mujer de Nishi y la persecución de los yakuzas.

En lo que concierne a las estrategias aspectuales, el protagonista hará una serie de actividades para llegar a estar tranquilo con su mujer en lugares alejados de la ciudad y disfrutar junto a ella (meta): comprar un auto y una sirena, pintarlo como un móvil policial, vestirse como un agente de policía, preparar un arma, robar un banco y con ese dinero costear el viaje y pagar sus deudas, mantener alejados a los yakuzas, etc. Esta programación de la acción está acompañada por la reconstrucción por presuposición; ya que hay una planificación consciente por parte del sujeto (Nishi) para realizar cada paso de la misma.

Otro tipo de estrategia son los simulacros, la cual consiste en representarse mentalmente el programa del contraprograma: Nishi analiza en todo momento los movimientos de sus adversarios (yakuzas) y siempre los sorprende atacándolos primero; también en el robo al banco realiza un simulacro en el cual estudia detenidamente cada movimiento del personal y el funcionamiento de las cámaras para llevar a cabo su meta, además de actuar como un policía que va a retirar dinero.

Por último, hay una utilización de esquemas estereotipados: como policía, el protagonista recurre a sus conocimientos previos y respuestas mecánicas en su actuar ante el enfrentamiento con maleantes: se defiende y ataca según sus conocimientos, se maneja con

cautela, siempre está preparado con un arma o emplea sus estrategias de defensa.

LA PASIÓN

Toda transformación no es precisamente narrativa. Un relato puede poseer además transformaciones pasionales, que afectan la identidad afectiva de los sujetos. Los efectos pasionales en el discurso pueden ser captados en la perspectiva de las variaciones de intensidad y de cantidad (o extensión) del afecto. La lógica de la pasión, expresada por Fontanille (2001), es la de la tensión afectiva. Los códigos pasionales se subdividen en códigos modales, rítmicos, somáticos, figurativos y de perspectiva. Así, ante determinadas situaciones se detectan diferentes códigos modales en los personajes, los cuales conforman su identidad modal y donde entran en conflicto el querer, el poder, el deber y el saber. En lo referente al protagonista, se puede ver dos ejemplos claros: uno en relación con su vida afectiva (con su mujer) y otro en cuanto a su vínculo con el enemigo (la mafia). En el primero, hay una modalidad querer + deber + poder: en este caso Nishi debe y quiere hacer feliz a su mujer durante el poco tiempo que le queda de vida y puede lograrlo a través del robo. En el segundo, hay una modalidad poder + saber: Nishi sabe cómo enfrentarse con sus enemigos y puede hacerlo debido a sus habilidades.

En cuanto al código rítmico, desde el punto de vista del efecto pasional, el ritmo es el perfil de las tensiones sentidas por el cuerpo propio: Nishi es un hombre de ritmo lento, movimientos seguros y controlados (a excepción de cuando se siente amenazado y se mueve rápido y agresivamente), lo cual connota una actitud segura, dominada, relacionada con su profesión. Además, esto está marcado en el ritmo del *filme* porque, como se dijo anteriormente, prevalecen los silencios antes que los diálogos, entonces la música cubre esos los largos silencios, una melodía intimista y triste. Este ritmo lento es parte de la monótona vida de los personajes. Por otra parte, está el código somático, a través del cual los distintos personajes manifiestan diferentes estados de ánimo, dando a conocer sus sentimientos. De esta manera, se dejan entrever la violencia marcada por la abundancia de sangre y la reacción a golpes del protagonista contra el enemigo, rasgo característico de Nishi.

En general, los personajes principales expresan muy poco a través de sus gestos, sólo lo hacen en raras ocasiones. Nishi es un hombre prácticamente inmutable, sólo sonríe en algún momento estando junto a su mujer, lo cual marca su alegría de tenerla a su lado y verla disfrutando a pesar de su enfermedad. Ella permanece callada la mayor parte del tiempo, muy estática y pensativa, por momentos, y un poco más efusiva y risueña en otros instantes, lo cual evidencia su alegría por pasar esos momentos finales junto a su esposo en los lugares anhelados. La inmutabilidad connota un vacío en sus vidas, todos y

cada uno de los personajes de Kitano son seres tristes y esta película no es la excepción.

Otro código es el figurativo, en el cual puede verse claramente lo que los personajes sienten a través de determinadas expresiones establecidas culturalmente. Por ejemplo, el casi nulo contacto físico entre los personajes aún en la relación marido-mujer marca una característica típica de la cultura japonesa.

Finalmente, está el código de perspectiva por medio del cual el enunciado narrativo está puesto en la perspectiva del personaje que ocupa la posición de la instancia de discurso. Esta perspectiva subjetiviza ese enunciado. En este caso, marca una perspectiva monológica en la acción porque interviene el punto de vista de un personaje en especial: Nishi.

LOS PERSONAJES

Para hablar de acción y pasión se hizo referencia, necesariamente, a los personajes. En este caso se aludirá a la noción de actante mencionada por Fontanille (2001). Según Greimas y Courtés “El actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación. (...) En esta perspectiva, el actante designará a un tipo de unidad sintáctica, de carácter formal, previo a todo vertimiento semántico y/o ideológico” (1990: 23)

La orientación discursiva decide la posición de referencia, decide la manera en que las transformaciones narrativas deben ordenarse en torno a la instancia de discurso para tener globalmente un sentido. Por ello, se puede hablar de la lógica posicional (la cual define a los actantes únicamente a partir de una posición de referencia de la cual pueden ser situados y pueden desplazarse) y la lógica transformacional (la cual define a los actantes únicamente a partir de su participación en una transformación entre dos estados y su compromiso en vista de esa transformación). Se partirá de la noción de actantes posicionales presentada por Fontanille (2001): este tipo de actante no hace nada por sí mismo, ocupa lugares y es movido por una energía que lo desplaza. Considerando los actos de mira y captación se pueden encontrar dos actantes posicionales: el actante fuente y el actante meta, además de un tercero que auspiciaría de enfrentamiento entre ambos: el actante control. Así, en *Hana-Bi* se puede observar a Nishi como actante fuente, su mujer como actante meta y la enfermedad terminal de su mujer y la presencia de sus enemigos (yakuza) como actantes control.

Por otra parte, según Greimas y Courtés (1990) están los actantes transformacionales, los cuales deben estar dotados o afectados por una fuerza intencional para participar. Está en juego una lógica transformacional y lo que le da su sentido es la construcción de valores, su devenir, sus realizaciones concretas. De esta manera, se encuentra:

- *Sujeto*: Nishi.



- *Objeto*: pasar los últimos momentos de vida junto a su mujer y hacerla feliz.
- *Destinatario*: su mujer.
- *Destinador*: reconstruir su amor y felicidad.
- *Ayudante*: su ingenio (para realizar el robo del dinero y con él costear el viaje).
- *Oponente*: la enfermedad y los yakuzas.

Además, teniendo en cuenta los actantes posicionales y dejando de lado la relación Nishi – esposa, algo similar sucede si se considera la relación Nishi – Horibe: Nishi como actante fuente, su amigo Horibe como actante meta y la depresión de Horibe como actante control. De esta forma, se establecen las siguientes relaciones en cuanto a los actantes transformacionales:

Sujeto: Nishi.

Objeto: dar un sentido a la vida de su amigo (regalándole pinturas para que ocupe su tiempo).

Destinatario: su amigo Horibe.

Destinador: su sentimiento de culpa y amistad.

Ayudante: su ingenio (para realizar el robo del dinero y con él costear los regalos).

Oponente: la depresión de Horibe.

Si se toma en cuenta la actitud infantil y cerrada de los personajes de sus películas, así como su gusto por los objetos más insignificantes, las historias de Kitano están muy lejos de ser comprensibles por todos. En esos mundos cerrados (Horibe permanece solo en una casa en la playa, la mujer de Nishi está ensimismada en su mundo privado y Nishi se mueve casi siempre solo resolviendo su plan sin consultas externas), los elementos externos (los yakuzas, la enfermedad, la depresión, la violencia, etc.) acaban por destruir toda felicidad y vuelven a poner de manifiesto la fatalidad y la desgracia.

Kitano hace uso de sus personajes, sacados de una paleta básica, y explora su comportamiento: de ahí que figuras como el yakuza o el policía corrupto se contraponen con otros personajes más jóvenes e inocentes (en el caso de *Hana-Bi* representado por su mujer y la niña de la última escena). En principio, son personajes totalmente diferenciados, pero Kitano sabe introducirlos en su mundo de vacíos y silencios a través de comportamientos comunes a todos ellos: Un rasgo particular es la afición al juego, derivando de él el juguete. Los personajes de este director usan y abusan de su juguete rindiendo un culto fetichista a los objetos que más los representan (como las flores muertas, las pinturas o la cometa) y recurren al objeto porque notan un vacío en sus vidas, todos y cada uno de los personajes son seres

desconsolados que resisten a dejarse morir a la espera de algo que les satisfaga.

En conclusión, los personajes se encierran a sí mismos y gobiernan sus celdas, allí crean sus propias normas, ellos son los dueños de su mundo y lo gobiernan como les concierne. La mujer de Nishi prácticamente no habla a lo largo del film, se mantiene abstraída en su mundo de juegos, pesca, etc. La relación con su esposo es casi nula a nivel diálogo, sólo los conecta alguna sonrisa o mirada, el resto de esa relación se compone por la cercanía física, pero sin contacto físico; excepto al final de la historia donde Nishi y su mujer se abrazan. Por su parte, el protagonista vive preso de la culpa y quiere remediarlo con dinero trazando un plan de robo que él sabe imposible pero que termina resultando. A pesar de su rostro tosco y seco, Nishi esboza unas pocas veces una sonrisa torcida, es la sonrisa de un condenado a muerte, de un hombre que ha superado todos los límites de la angustia y que ya puede reír porque no le tiene miedo a nada, ni siquiera a los yakuzas y, menos aún, a la muerte. Por último, está Horibe, quien como consecuencia de su accidente debe afrontar su existencia sin sentido y halla en la pintura su fuerza para seguir viviendo, su medio de catarsis para su sufrimiento.

EL PUNTO DE VISTA Y OCULARIZACIÓN

Para Luz Aurora Pimentel (1998) lo primordial es qué se cuenta y desde qué punto de vista. Por ende, para analizarlo toma de Genette (1989) el concepto de perspectiva, considerándolo como principio de selección y restricción de la información narrativa. A su vez, Gaudreault y Jost (1995) consideran la diferencia entre un punto de vista cognitivo (nombrado por Gerard Genette como la focalización, es decir, la diferencia entre el saber del narrador y el saber de los personajes) y los puntos de vista óptico y auditivos, a los que Jost conceptualiza como ocularización y auricularización.

En cuanto a la banda de imagen, hay un punto de vista de la misma teniendo en cuenta lo que la cámara muestra y su vínculo con el personaje. Así lo expresa Jost: “Para caracterizar la relación entre los que la cámara muestra y lo que se considera que el héroe ve, propongo hablar, en cambio, ocularización: este nombre tiene, en efecto, la ventaja de evocar lo ocular y al ojo que mira el campo que va a “tomar” la cámara.” (2002: 37)

Se encuentran tres tipos de ocularizaciones: cero, modalizada o espectacular e interna. En este último caso puede dividirse en:

- *Interna primaria*: “se marca en el significante la materialidad de un cuerpo o la presencia de un ojo que, de inmediato, sin el auxilio del contexto, permite identificar un personaje ausente de la imagen” (Jost, 2002: 44).
- *Interna secundaria*: “cuando la subjetividad de una imagen se construye por el montaje, por los raccords (como en el campo-

contracampo) o por lo verbal (caso de anclaje mediante el diálogo); dicho de manera rápida, a través de una contextualización” (Jost, 2002: 44).

En *Hana-Bi* se puede identificar, por momentos, una ocularización cero ya que la cámara se ubica a determinada distancia de los personajes y la imagen no es vista por ninguna instancia intradiegética, aunque se evidencie una elección estilística. Por ejemplo, cuando se visualizan los paisajes en que Nishi está con su esposa, cuando se realizan paneos o *travelling* de los distintos espacios-paisajes, cuando se ve a Horibe a la orilla del mar en su silla de rueda en un plano general o cuando se realiza un plano picado del vehículo donde Nishi asesinó a los yakuzas. Además de estos ejemplos, se identifica una clara intención narrativa demostrada a través de abundantes planos detalles que marcan la necesidad del narrador de llevar la atención del espectador hacia determinadas cosas: por ejemplo, la mano herida de Nishi mientras maneja en su auto o lo que está dibujando Horibe o el amuleto de la suerte que cuelga en la silla de rueda de Horibe.

En otros momentos, hay una ocularización modalizada que permite identificar representaciones mentales, como sueños o recuerdos, y en este caso lo visto es más obra de “un constructor de imágenes” que de un personaje (Jost, 2002:50). Así, el espectador tiene ventaja cognitiva. En *Hana-Bi* está el caso de *flashbacks* narrados de forma segmentada a lo largo de todo el *film* y difícilmente identificables. Este es el caso en que Nishi está con la esposa su compañero muerto y en el plano siguiente se ve la muerte de los dos policías en presencia de Nishi.

Además, se puede evidenciar el predominio de una ocularización interna, es decir, la cámara parece estar en el ojo de un personaje, se evidencia una mirada intradiegética. En este último caso, la ocularización es secundaria debido a que la subjetividad de la imagen se construye por el contexto. Por ejemplo, cuando matan a los policías, Nishi los mira y hay una subjetividad en la imagen marcada por el plano (los policías muertos) – contraplano (Nishi mirándolos). También se puede ver subjetividad en la escena del robo del banco, cuando se enfoca a Nishi mirando y luego un paneo que muestra a los empleados como si fuese su mirada.

AURICULARIZACIÓN

El cine trabaja con la imagen y el sonido, por lo tanto, la perspectiva se termina de completar con la auricularización, es decir, con lo que respecta a la banda de sonido, al punto de vista sonoro, y su vínculo con el personaje. Dentro de este ítem se encuentran los siguientes tipos: cero (la banda sonora se somete a la distancia aparente del personaje a la cámara) e interna (está vinculada con el personaje). Con respecto a esta última se puede evidenciar:

- *Interna primaria*: “Si no conocemos la distancia a la que se halla la fuente sonora, y si no dispones de señales que constaten la escucha activa, no es fácil saber si el sonido se filtra por el oído de un personaje. Por esta razón, un sonido remitirá a una instancia no visible solo cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etc.) construyan una escucha particular...” (Gaudreault y Jost, 1995: 146).
- *Interna secundaria*: “Cuando la restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual.” (Gaudreault y Jost, 1995: 146).

En este *film* hay una auricularización cero cuando “el sonido no está retransmitido por ninguna instancia intradieгética y remite al narrador implícito” (Gaudreault y Jost, 1995: 146-147). Por ejemplo, la música es extradieгética en todo momento, ya que es utilizada para crear un clima emotivo y pasa a un segundo plano sonoro o desaparece para poder escuchar los diálogos o ruidos. Un caso es la escena final en la cual se da la siguiente secuencia: música – sonido del mar – silencio – ruido de dos disparos – silencio (todo sobre la imagen del mar). Además, la música está presente en escenas como: Horibe solo frente al mar o cuando Horibe observa la vidriera de una florería hasta que una niña le habla o algunos momentos en que Nishi está con su mujer.

También, está la auricularización interna cuando el espectador oye la misma música y los mismos sonidos que los personajes. Por un lado, hay una auricularización interna primaria cuando matan a los compañeros de Nishi: se escucha el disparo y luego hay un silencio, lo cual marca un cambio en el nivel narrativo ya que luego se sabe que se trata de un recuerdo de Nishi. Por otro lado, se puede evidenciar un ejemplo de la auricularización interna secundaria en el caso en que se oye el sonido de la sirena en el desarmadero que se va alejando del sitio mientras el dueño del lugar observa el patrullero retirarse.

Según Chateau y Jost (1979), la auricularización se relaciona directamente con la ocularización y distingue entre:

- *Combinaciones audiovisuales ligadas-concretas*: el contexto visual del sonido muestra la fuente de éste.
- *Combinaciones ligadas-musicales*: un sonido musical sustituye al ruido que hubiera dado lugar a una combinación ligada-concreta (son los casos del *underscoring*).
- *Combinaciones libres-concretas*: un sonido aparece en un contexto visual que no le corresponde.
- *Combinaciones libres-musicales*: un sonido musical es totalmente abstracto con relación al mundo del *film* (es el caso de la música no-dieгética).
- Ocurrencias desligadas (concepto de Jost): un sonido ligado sigue en un contexto en el que ya no le corresponden enunciados visuales adecuados.



En lo concerniente a *Hana-Bi* hay, por un lado, una ocurrencia-desligada cuando el detective Nishi sale de la habitación donde duerme su esposa, se introduce en un automóvil donde lo esperan tres yakuzas y, luego de un breve diálogo, los mata vaciando en sus cuerpos el cargador de su arma. Cuando sale del coche, se topa con otro que, espantado, corre. Nishi le apunta con su revólver sin balas y, cuando gatilla, el ruido del percutor coincide en la imagen con un manchón rojo que impacta en la palabra “suicidio” del cuadro de Horibe. Asimismo, se puede evidenciar una combinación libre-concreta: el sonido se ancla en el contexto visual a posteriori. Por ejemplo: cuando se escucha la voz de Nishi diciendo distintas barajas con la imagen de un campo de flores y luego se lo ve a Nishi en el auto con su esposa, donde ella levanta una carta y él adivina de cuál se trata.

FOCALIZACIÓN

Por último, se puede hablar de la focalización, es decir, la relación de saber entre narrador y personaje; es el punto de vista cognitivo adoptado por el relato y el cual generalmente varía. Genette (1989) establece la siguiente clasificación:

- *Relato no focalizado o de focalización cero*: el narrador sabe más que el personaje, dice más de lo que sabe cualquier personaje.
- *Relato de focalización interna*: el narrador dice sólo lo que sabe determinado personaje. Puede ser fija (el punto de vista permanece en un solo personaje), variable (el punto de vista se centra sucesiva o alternativamente en dos o más personajes) o múltiple (se evoca el mismo acontecimiento varias veces según el punto de vista de distintos personajes).
- *Relato con focalización externa*: el narrador dice menos de lo que sabe el personaje. No se conocen los pensamientos ni los sentimientos de los personajes, sólo se ve su actuar.

Este *filme* presenta, por momentos, una focalización interna fija ya que el relato está narrado desde la perspectiva del protagonista (Nishi), tal como se puede comprobar en los *flashbacks*, por medio de los cuales se permite saber lo que Nishi recuerda.

En otras ocasiones, hay una focalización cero o no focalización del relato ya que el narrador se traslada con libertad de un personaje a otro o de un lugar a otro y goza de un privilegio perceptual y cognitivo que los demás personajes carecen. Por ejemplo, Nishi no sabe exactamente qué le está sucediendo a su amigo con su vida luego de haber quedado inválido, ya que ha dejado de visitarlo.

LA COGNICIÓN: CAPTACIÓN SEMÁNTICA

Para Fontanille (2001) la lógica de la cognición enfoca el sentido construyendo conocimientos bajo el principio del descubrimiento. Cada lógica tiene su concepción del cambio y del devenir: para la de la cognición el cambio sólo es captable por comparación entre dos mundos, comparación que permite medir el descubrimiento, el suplemento de conocimiento. Las captaciones son modos de aprehensión, es decir, modalidades cognitivas del descubrimiento de los hechos de significación. En la perspectiva del discurso estético se dispone de tres tipos de captaciones: la captación molar (establece relaciones de dependencia unilateral entre figuras o conceptos y su referente); la captación impresiva (permite la manifestación directa de la relación sensible con el mundo); la captación semántica (establece equivalencias y solidaridades esquemáticas y categoriales dentro del discurso).

Kitano convierte el mar en el elemento más importante de todas sus películas, es un pilar básico. En *Hana-Bi* el mar abarca tanto la vida y la alegría como la muerte y la tragedia. Es así en el final del *filme* analizado. Kitano narra los momentos más tristes en una playa con el mar de fondo y el cielo azul despejado de nubes. Allí, una chica solitaria corre arrastrando un barrilete y Nishi, junto a su esposa, permanecen sentados en el tronco de un árbol y la miran. Los tres se miran. La cámara se aproxima a la chica que ahora sonríe mientras en su mano sostiene el hilo del barrilete. Luego, la cámara se aproxima al detective Nishi que despliega y tensa el barrilete hasta partirlo en dos. Él y su mujer se miran. “Gracias”, dice ella, “gracias por todo” y se recuesta en su hombro. Él la abraza. Y cuando el cielo y el mar bañan toda la pantalla, se escuchan dos disparos. Ahora la chica mira a cámara. Sólo se oye el murmullo del mar. Es así como el policía de *Hana-Bi*, tras ver morir a sus amigos y ver cómo la vida de su mujer se marchita, decide acompañarla en un viaje, tanto para encontrar su amor perdido y reconciliarse, como para irse juntos eternamente. En definitiva, ambos personajes pasan sus momentos más felices y, a la vez, sus instantes más trágicos en una playa frente al mar: su reencuentro como pareja y fortalecimiento del amor y el último tiempo de vida juntos, antes de la muerte.

Además, en *Hana-Bi*, Kitano ha pintado todos los cuadros que allí aparecen, no sólo decorando los distintos ambientes en los que se desarrolla la historia. Desde el momento en que comienza el *filme*, se ven sus pinturas: esa niña con alas que parece estar suspendida en el espacio y rodeada de estrellas; el del hombre en camiseta tomando de la mano a su mujer y su hijo mirando en la noche el estallido de una luz de bengala, corporizada en un enorme círculo pintado con los colores amarillo, verde, rojo y celeste.

Sus dibujos son protagonistas con cuerpos y colores propios, tienen vida propia. También hablan o permanecen en silencio. Y precisamente el silencio es una de las actitudes que caracteriza al golpeado y también golpeador detective Nishi. Lo mismo ocurre con su

moribunda esposa y con su paralizado amigo Horibe, el silencio los invade y los dibujos se multiplican. Nishi permite que su amigo Horibe comience a pintar para sanar su depresión, enviándole a su casa una caja que guarda una carpeta con hojas en blanco y gruesos marcadores de colores. Y el inválido, montado en su silla de ruedas, recorre las calles de la ciudad. Se detiene frente a la vidriera de una florería y al ver un enorme ramo de girasoles, imagina lo que posteriormente dibujará sobre una gran hoja en blanco con los marcadores: un león cuya cabeza es un girasol, sobre fondo rojo. Un tigre reposando, su cabeza es otra flor de pétalos abiertos. Una foca también con cabeza florida de color rosado y aletas que son hojas. Cuatro ovejas cuyos cuerpos son pétalos, sobre un fondo amarillo. Y mientras continúa estacionado frente a esa vidriera, siguen alternándose las pinturas de Kitano: el águila con sus alas desplegadas y ojos que son girasoles, sobre un fondo rojo. La cabeza de un gato, sobre fondo negro. Un delfín negro y blanco. Dos pingüinos. Dos murciélagos volando. Dos libélulas. Una oruga negra y azul sobre una enorme hoja verde y un fondo celeste. Una geisha. Todas estas pinturas simbolizan el sentir de Horibe lo cual está dicho en sus propias palabras: “Es duro tener tanto tiempo libre, pinto cuadros para matar el tiempo, pero soy sólo un aficionado... No sé qué pintar. Nishi no me visita, pero hace poco me envió materiales de pintura. Con su esposa enferma debe estar muy ocupado. Para ser honesto... no creo que a ella le quede mucha vida. Pero de algún modo él está mejor que yo” (Kitano, 1997). Esto significa que Horibe se siente solo ya que ha sido abandonado por su esposa e hija al sufrir aquel accidente laboral y a través de las pinturas encuentra un sentido a la vida. Los fragmentos de otras dos pinturas inundan la pantalla, al pie de una está escrita la palabra “luz” y, en la otra, “suicidio”. Desde allí en adelante, ellas marcarán el sentido de la historia.

La ternura y la brutalidad van de la mano. Ella recoge flores en el valle, él tira las balas de su revólver en una fogata y estallan. Luego, el paisaje nevado y la felicidad de ella se contradicen con la imagen siguiente en que ella cae en el agua helada y él la rescata. En definitiva, las figuras del mar y las pinturas (isotopías figurativas-relación con el plano de la expresión) se corresponden con varios temas: muerte, vida, alegría, amor y tristeza (isotopías temáticas-relación con el plano del contenido). Aquí lo axiológico se corresponde con una relación de euforia o atracción porque el mar es un símbolo para la cultura japonesa que representa el lado primitivo y ancestral: nacen del mar y mueren en el mar, ya que al ser un conjunto de islas el mar forma parte de ellos y los une como nación, así como también une a los personajes de Kitano (tanto Nishi con su esposa como Horibe se hallan frente al mar disputándose entre la vida y la muerte, unos por elección y otros sin ella).

De esta manera, lo que a simple vista parece un momento de vida trágico y triste de los personajes (valores referenciales), causando valores sensibles relacionados al displacer resulta, según los valores

simbólicos, un modo de renacimiento, reconciliación, de un nuevo sentido de la vida.

CONCLUSIÓN

Kitano muestra en su film una doble realidad que está dada tanto en los personajes (sobre todo en Nishi), como en el género y la técnica utilizada en el film: cada elemento, cada característica va de la mano de los tópicos violencia-muerte y amor-vida. Es así que el género policial-dramático abarca estos temas demostrando que *Hana-Bi* es una película en la que se une la violencia de un policía brutal que lucha contra la mafia y los delincuentes en el día a día, sintiendo la muerte de cerca en cada momento (por ejemplo, en la escena en que matan delante suyo a dos de sus compañeros) con el amor de un hombre, al principio parco y hasta inexpresivo, que hace cualquier cosa por la mujer que ama y la cual va a morir.

Pero no todo es tan tajante como parece en la obra de este director, ya que los tópicos “vida-muerte” y “violencia-amor” se reúnen en las escenas finales: Nishi decide morir junto a su esposa como un acto de amor, pero antes se ve la violencia con la que Nishi se enfrenta con los yakuza. Asimismo, está la vida simbolizada a través de la niña remontando un barrilete y la muerte de Nishi y su esposa (representada por los disparos finales). Del mismo modo, se puede decir que lo trágico, la muerte y el dolor están matizados con pequeños toques de humor (por ejemplo, la escena en que Nishi y su mujer van a sacarse una fotografía y pasa un vehículo por delante de la cámara), lo cual da un leve respiro al espectador agobiado por tanto drama.

Por otro lado, hay una utilización de técnicas cinematográficas que marcan aún más esta contraposición: por momentos, es un *film* lento, casi de inacción, con planos generales estáticos, pero con un alto contenido semántico expresado a través de una simple mirada o actitud de los personajes con escasos diálogos, lo cual lleva a que el espectador tenga que poner más atención a los pequeños detalles para interpretar lo que ese personaje está sintiendo. En otros momentos, es un *film* dinámico expresado en planos cortos y sucesivos, llenos de acción que denotan lo que está sucediendo. Ya sea de una u otra forma la escasez de diálogos es evidente a lo largo de todo el *film*. Es por ello que Kitano se encarga de transmitir las emociones mediante otros recursos: por una parte, recursos estéticos como son los tipos de planos, los espacios, el uso del sonido o su ausencia (silencios) y la utilización de sus pinturas; por otra parte, recursos semióticos como el punto de vista narrativo, los personajes y las dimensiones cognitivas (cognición), pasionales (pasión) y pragmáticas (acción) del discurso narrativo.

Takeshi Kitano muestra una historia, mayoritariamente desde un punto de vista particular de Nishi, un protagonista (actante) que lleva adelante una transformación narrativa por medio de su accionar, el cual ineludiblemente se determina por medio de su dimensión pasional (identidad afectiva) y cognitiva (captación del conocimiento).

Tal como lo describe Jordi Costa: “Nishi, su personaje de *Hana-Bi*, flores de fuego, es probablemente su creación más compleja: cuando está con sus colegas del cuerpo de policía esquivo 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 (...) pero después se convierte en una figura triste que intenta vivir la vida que no ha vivido” (2001: 110).

El esquema narrativo que conforma la acción principal de esta historia está conducido por Nishi y las estrategias que éste utiliza para lograr su meta y para vencer al contraprograma: el poco tiempo de vida de la mujer de Nishi y la persecución de los yakuzas. Todo su accionar está vehiculizado por una planificación consciente de sus actos y una anticipación constante a lo que viene, lo cual está marcado por sus conocimientos previos, respuestas mecánicas, su entrenamiento policial. A su vez, esto deja entrever la identidad afectiva de Nishi y los demás personajes: son seres tristes que se mueven por medio de movimientos lentos, inmutables, con expresiones que responden a pautas culturales (como la lejanía física) y se encierran en sí mismos, creando sus propias normas.

Todo el relato cinematográfico está regido, primordialmente, por una perspectiva narrativa mayoritariamente monológica e interna desde todas sus aristas (visual, sonora y del saber). Esto marca la lógica de la cognición y nos permite construir el sentido del texto fílmico a través de la mirada del protagonista, por un lado, y la de su director, por el otro. Es así que se resaltan elementos pertenecientes a la poética del realizador, como son el mar y los dibujos. Kitano convierte el mar en el elemento más importante de la historia, ya que por medio de éste se manifiesta tanto la vida/alegría como la muerte/tragedia. Por su parte, los dibujos conducen el sentido de la historia, representan el estado de ánimo de sus personajes. De esta manera, el mar y los dibujos se transforman en elementos simbólicos de un nuevo sentido de la vida.

Finalmente, se puede concluir que los elementos analizados (personajes, pasión, acción, etc.) sirven como vehículo significante para poder percibir el significado profundo de la obra de este director, más específicamente del *film* analizado, y vincularlo con su poética, con su marca de autor. Es de relevancia comprender que el análisis de un relato fílmico no está dado solamente por su análisis estructural, sino que éste puede complementarse y enriquecerse desde una semiótica discursiva. Tal como lo manifiesta Fontanille en el prólogo de su libro *Semiótica del discurso*: “...a nadie escapa que los discursos concretos ponen en escena acontecimientos y estados afectivos, y que la percepción organiza las descripciones y los ritmos textuales. La semiótica ha necesitado tiempo porque tenía que descubrir los medios para tratar todos esos temas como propiedades del discurso, y no como

propiedades del espíritu, como temas propios de una teoría de la significación, y no de una rama de la psicología cognitiva.” (2001: 16)

REFERENCIAS

AUMONT, J, Bergala, A, Marie, M y Vernet, M (2008). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

CHATEAU, D. y Jost, F. (1979). *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie*. París: 10/18.

COSTA, J. (2001). Takeshi Kitano. La calavera origami. *Nosferatu. Revista de Cine*, N°3637. Recuperado en: https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/41232/NOSFERATU_036-037_007.pdf

FONTANILLE, J. (2001). *Semiótica del discurso*. Perú: Fondo de cultura Económica.

GAUDREAU, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

GENETTE, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

GREIMAS, A. y Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

GUTIÉRREZ, M. (2014). “El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno”. *Razón y Palabra*, volumen 18 (número 2_87), pp. 288-305. Recuperado de: <http://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/561/590>

JOST, F. (2002). *El ojo-cámara*. Buenos Aires: Catálogos S. R. L.

KISHIMOTO, A. (2005). *Takeshi "The Beat" Kitano*. Recuperado de: <http://elbuencine.blogspot.com/2005/12/takeshi-beat-kitano.html>

LÓPEZ, F. (2008). “Takeshi Kitano: el péndulo oscilante”. *Frame, Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación* (número 3), pp. 87 – 98. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2669279>

KITANO, T. (Director) (1997). *Hana-Bi*. (Película cinematográfica). Japón: Kadokawa Pictures

MOLINA, D. (2015). *Hana-Bi: Flores de fuego*. Poesía escénica. Recuperado de: <http://lapantallainvisible.com/especiales/firmas-invitas/Hana-Bi-flores-de-fuego-poesia-escenica/>

PIMENTEL, L. (1998). *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. México: Siglo XXI.

TIRARD, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.

WOLF, S. y Carnevale, J. (2001). *Un japonés desesperante*. Recuperado de: [http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/textos002/0017_takeshi_kitano.htm#Unjaponés desesperante](http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/textos002/0017_takeshi_kitano.htm#Unjaponés%20desesperante)

Datos de la autora

María Virginia Morazzo es Doctoranda en Artes de la Universidad Nacional de las Artes de Argentina. Diplomada en Ciencias Sociales con mención en Educación, imágenes y medios de FLACSO Argentina. Realizadora en Cine, Televisión y Video de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires de Argentina. Profesora en Lengua y Literatura del Instituto Superior San José de la Argentina. Profesora Adjunta en la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires de Argentina.