

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
Fuegos artificiales

Autor/es:
De Lucas, Gonzalo

Citar como:
De Lucas, G. (1998). Fuegos artificiales. La madriguera. (12):72-72.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41717>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio 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:



Fuegos artificiales

Takeshi Kitano

Sonatine

Japón, 1993

*Esta jornada ardiente
la arroja al mar
el río Mogami*
MATSUO BASHO

Cuatro bellos planos rematan, tras los créditos finales, la película *Sonatine*. Son cuatro planos vacíos del espacio de la playa, en el que se ha desarrollado casi toda la segunda parte del relato. Los planos forman en realidad una secuencia individualizada y singular, de una duración de veinte segundos, que condensa buena parte del substrato temático del film. Creo que a la luz de esas imágenes podremos aproximarnos a algunas de las aportaciones del cineasta japonés. El primer plano muestra el detalle de unos girasoles agitados por el viento; el segundo es un plano general de la playa, en cuyo margen izquierdo descubrimos los girasoles, mientras que en el derecho aparece una barca deshecha que domina la composición; el tercero es la imagen de una maleta hundida en la arena junto a una madera podrida, junto a la que una tortuga recorre la arena; el cuarto y último plano regresa sobre la barca merced a un plano más corto.

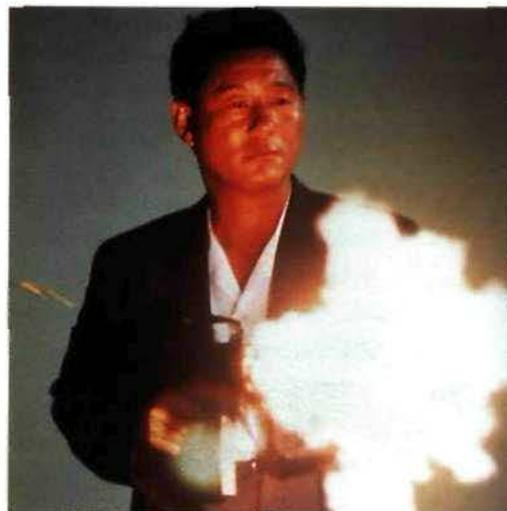
El film relata el crepúsculo del veterano yakuza Mirakawa, un sobrio individuo que podría ser la derivación última de un personaje chandleriano, esto es, un personaje melvilliano. Antes de retirarse, Mirakawa acepta mediar en el conflicto enconado que ha surgido entre dos bandas. Si la primera media hora condensa el enfrentamiento, la hora siguiente muestra a Mirakawa y algunos miembros de su banda esperando en

una playa hasta que acaban resolviendo el conflicto. La película se estructura entonces a partir de una serie de interesantes dualidades: la tradición ética de los viejos yakuza enfrentada a la disolución de esos principios en los delincuentes modernos; la idea de permanencia en diálogo con la de impermanencia¹; el tránsito de la vida a la muerte; la dialéctica entre luz y sombra.

Si nos atenemos a los planos arriba mencionados, quizá convenga reconsiderar esa dualidad a partir de la idea de vacío. Los espacios que ahora se nos muestran albergaron en un momento previo de la ficción el asesinato del amigo de Mirakawa, por lo que no es extraño añadir a ese lugar cierto valor espectral. Sin embargo, parece útil relacionar a ese vaciado con el *buyi* (mutación que no cambia) y el *bianyí* (mutación que cambia). Los cuatro planos que clausuran el relato se pueden leer entonces como una suerte de *haiku*, breve poema que denota una alta influencia del pensamiento zen, y que se basa en el paso del tiempo a través del tema de las estaciones y de la introducción de un elemento móvil o dinámico en el interior de un paisaje estático. Así, pues, el leve movimiento de los girasoles sacudidos por el viento, el paso de la tortuga o la barca descompuesta insinúan tanto lo efímero como lo permanente. En esa pugna violenta entre los yakuza es posible detectar el lugar intermedio entre la vida y la muerte. Kitano, al igual que Ozu, convierte al tiempo en el tema que vertebra todo su cine. Tras la disolución del gesto se encuentra la inmutable naturaleza, el *ekaksana* o eterno ahora. Un tiempo que Kitano filma como un constante e inagotable círculo de espirales (fijémonos en la

manera en que muestra los cuadros en *Hana-Bi* o el cuadro inicial de *Sonatine*, o en el círculo trazado en la arena en esta última). De esa manera, el cineasta propone un retorno a una realidad pre-simbólica o a un estado original no-dual, infinito y absoluto, ajeno por tanto a todo tipo de interpretación simbólica. Al igual que en los *haiku*, en las películas de Kitano acaba siendo más importante lo que no se dice que lo que se dice, de tal modo que tras sus elipsis detectamos la relación de lo visible con lo invisible.

Quizá por todo ello la más bella metáfora del cine de Kitano venga dada por los fue-



gos artificiales, iluminaciones fugaces que muestran una belleza efímera. En *Sonatine* los fogonazos y las estelas son constantes: desde los disparos que se suceden durante toda la narración a los juegos con las bengalas con los que se entretiene la banda de Mirakawa. Despojados de sentido, los planos de Kitano se acaban convirtiendo en contemplaciones de los desgarros en la permanencia del tiempo.

Gonzalo de Lucas

Nota

1. Tomando el sentido de los términos del estudio sobre Ozu de Youssef Ishaghpour: *Formes de l'impermanence: le style de Yasujiro Ozu*. Bruselas, Yellow Now, 1994.